

La Universidad Politécnica de San Luis Potosí, a través de la Academia de Tecnologías de la Información y Telemática, en el marco “Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Ingeniería del Software”, CONISOFT 2015,

CONVOCA

A alumnos de las carreras de Ingeniería en Tecnologías de la Información e Ingeniería en Telemática a participar en los Concursos de Programación 2015.

Objetivos

- Promover la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos en el aula.
- Estimular la creatividad y el ingenio a través del desarrollo de habilidades lógicas y de análisis para la resolución de problemas.
- Crear un ambiente de sana competencia e investigación académica orientada a la generación de aplicaciones informáticas.

Bases Generales

De los participantes.

1. Todos los participantes se ajustarán a las Bases Generales y Específicas estipuladas en esta Convocatoria.
2. Podrán participar todos los alumnos actualmente inscritos en las carreras de Ingeniería en Tecnologías de la Información e Ingeniería en Telemática de la Universidad Politécnica de San Luis Potosí.
3. La participación será voluntaria.
4. La participación podrá ser individual o colectiva, en equipos integrados desde dos hasta tres personas, de acuerdo a lo que se indique en las Bases Específicas de cada categoría.
5. Los alumnos deberán inscribirse accediendo a www.blackboard.upslp.edu.mx, Centro de Nuevas Tecnologías, botón “Concurso de Prog”, siguiendo las instrucciones que ahí se muestran. Fechas de inscripción del 8 al 10 de abril.
6. En el caso de las participaciones colectivas se deberá nombrar a un responsable del equipo, quién será el encargado de representarlo ante el jurado.
7. El número total de categorías en los que podrá participar un alumno, de manera individual o colectiva, será de dos.
8. El alumno o el equipo deberán atender a las indicaciones emitidas por el comité cuando se le requiera de manera puntual, respetando en todo momento las formas y las fechas emitidas en esta Convocatoria.

Del concurso.

1. El concurso estará conformado de cuatro categorías: Programación C++, Programación Java, Programación Web I y Programación Web II.
2. Para cada una de las categorías se seleccionarán los tres primeros lugares.

3. Los jurados serán designados por el comité organizador, atendiendo las Bases de esta Convocatoria.
4. Los jurados estarán integrados por un mínimo de tres miembros con trayectoria en la asignatura a la que corresponde el concurso, de asignaturas afines o de asignaturas pertinentes por el tipo de categoría.
5. Un profesor no podrá participar como jurado en la evaluación del trabajo o trabajos en los que tuviera una participación directa en asesoría.
6. La decisión del jurado será estrictamente de carácter inapelable.
7. Los casos no previstos en la presente Convocatoria serán resueltos por los miembros de la Academia de Tecnologías de la Información y Telemática.

De los trabajos.

1. Los proyectos que se presenten deberán ser originales, inéditos y elaborados específicamente para los criterios de evaluación establecidos en la categoría en la que fueron inscritos.
2. Los proyectos deberán entregarse en tiempo y forma de acuerdo a las Bases Especificas y la categoría en que fueron inscritos.
3. Todo aquel proyecto que presente alguna falla sintáctica será excluido del concurso inmediatamente.
4. Una vez entregado el producto por ningún motivo podrá ser corregido o modificado.
5. No se recibirán trabajos después de la fecha y hora señaladas para el cierre de recepción de proyectos.
6. Aquel trabajo que muestre similitud parcial o total con otros que estén concursando, o con los encontrados en sitios de internet, será descalificado por deshonestidad académica.
7. Los trabajos que no cumplan con los requisitos estipulados dentro de la presente Convocatoria o en los Lineamientos de Proyecto quedarán fuera del concurso.

De los criterios de evaluación.

- ✓ Calidad: conocimiento y dominio de los temas empleados.
- ✓ Ingenio: aplicación adecuada de las técnicas y formas para la resolución de problemas.
- ✓ Originalidad: forma o perspectiva única de generar la aplicación.
- ✓ Diseño: uso e implementación de recursos gráficos y o de texto para lograr la interfaz.
- ✓ Los demás que señalen los Lineamientos del Proyecto.

De la premiación.

- ✓ No habrá empates ni menciones honoríficas y se podrán declarar lugares desiertos.
- ✓ Los alumnos ganadores de los tres primeros lugares de cada categoría, recibirán su constancia que los acredite como tales, además de la exención total para el tercer parcial.

Calendario

Publicación de convocatorias: Jueves 26 de marzo
Periodo de inscripciones: Del Miércoles 08 al Viernes 10 de Abril
Liberación de requerimientos: Viernes 10 al Lunes 13 de Abril
Entrega de proyectos: Martes 21 al Jueves 23 de Abril

- ✓ Revisión de proyectos: Del Viernes 24 al Martes 28 de Abril
- ✓ Premiación: 30 de Abril

BASES ESPECÍFICAS

Categoría A.

Programación en C++

- Podrán participar los alumnos inscritos en el semestre PRIMAVERA 2015 de las materias de Programación I y Programación II.
- La participación podrá ser individual o por parejas.
- Se deberá resolver el problema proporcionado haciendo uso del lenguaje C++.
- La fecha límite de entrega del proyecto será el Jueves 23 de abril.
- Para evaluar esta categoría se tomará en cuenta lo siguiente:
 - Resolución óptima del problema propuesto.
 - Funcionalidad completa.
 - Eficiencia en la solución.
 - Tiempo de realización.
 - Número de instrucciones utilizadas.
 - Originalidad.
 - Creatividad.

Categoría B.

Programación en Java.

- Podrán participar los alumnos inscritos en el semestre PRIMAVERA 2015 de la materia de Programación III
- La participación podrá ser individual o por parejas.
- Se deberá resolver el problema proporcionado haciendo uso del lenguaje Java.
- La fecha límite de entrega del proyecto será el Jueves 23 de abril.
- Para evaluar esta categoría se tomará en cuenta lo siguiente:
 - Resolución óptima del problema propuesto.
 - Funcionalidad completa.
 - Eficiencia en la solución.
 - Tiempo de realización.
 - Número de instrucciones utilizadas.
 - Originalidad.
 - Creatividad

Categoría C.

Programación Web I

- Podrán participar los alumnos inscritos en el semestre PRIMAVERA 2015 de la materia de Programación Web I.
- La participación podrá ser individual o por parejas.

- Se deberá resolver el problema proporcionado haciendo uso de HTML5, CSS, JavaScript
- La fecha límite de entrega del proyecto será el Jueves 23 de abril.
- Para evaluar esta categoría se tomará en cuenta lo siguiente:
 - Resolución óptima del problema propuesto.
 - Funcionalidad completa.
 - Diseño de la interfaz.
 - Eficiencia en la solución.
 - Originalidad.
 - Creatividad.

Categoría D.

Programación Web II

- Podrán participar los alumnos inscritos en el semestre PRIMAVERA 2015 de la materia de Programación Web II.
- La participación podrá ser individual o por parejas.
- Se deberá resolver el problema proporcionado haciendo uso del lenguaje PHP, HTML5, CSS y Base de Datos (MySQL).
- La fecha límite de entrega del proyecto será el Jueves 23 de abril.
- Para evaluar esta categoría se tomará en cuenta lo siguiente:
 - Resolución óptima del problema propuesto.
 - Funcionalidad completa.
 - Eficiencia en la solución.
 - Diseño de la interfaz.
 - Originalidad.
 - Creatividad.

NOTA: Los casos no previstos en la presente Convocatoria o en los Lineamientos de Proyecto serán resueltos por el jurado calificador.