



Concurso Anual de Programación
"Donald Knuth"



Think, create and solve

Viernes 08 de Junio 2018

EXPO
ESCOM
2018
EDICIÓN XXIII

Sponsor by:

facebook.
omegaUp

<http://escom-ipn.acm.org>



La Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional (ESCOM-IPN) y el capítulo estudiantil de ACM "ESCOM-IPN" (Mejor conocido como "Club de Algoritmia de la ESCOM-IPN):



CONVOCAN A PARTICIPAR DE MANERA PRESENCIAL

A todos los estudiantes de nivel medio superior, superior y alumnos con menos de un año de haberse graduado del nivel superior en el X Concurso Anual de Programación en el marco de las actividades de la **XXIII ExpoESCOM 2018**, a celebrarse el día **08 de junio del 2018** en las instalaciones de la **ESCOM-IPN**.

En esta edición celebramos 10 años de este concurso con un set de problemas originales y retadores de gran calidad y nivel competitivo.

¡Mídete con los mejores participantes de México!

¡Problemas Originales y Retadores!

Objetivo del concurso

Incrementar el nivel de conocimientos de la comunidad estudiantil en algoritmos y programación a través de la sana competencia entre estudiantes de nivel medio superior, nivel superior y recién graduados, con el fin de incentivar, motivar y entrenar rumbo a competencias de programación nacionales e internacionales.

Este concurso les da a los estudiantes la oportunidad de interactuar con estudiantes y egresados de otras instituciones y demostrar sus habilidades para la resolución de problemas y la programación.

Este concurso es una plataforma de entrenamiento rumbo a la participación en la Olimpiada Mexicana de Informática (OMI) y la Competición Internacional Universitaria de Programación de ACM (ACM-ICPC), entrevistas en la industria, y aprendizaje académico de alto nivel, para alentar a la próxima generación de profesionales de la computación que persiguen la excelencia.

Lugar y Fecha

La participación en este concurso es **individual** y será el día **viernes 08 de junio del 2018** de **8:00 a 16:00 horas** en las instalaciones de la ESCOM, ubicadas en:

- Av. Miguel Othón de Mendizábal s/n
- Col. La Escalera.
- C.P. 07738, Delegación Gustavo A. Madero
- México, Distrito Federal

Programa

Viernes 08 de junio de 2018

- 08:30–09:00 horas. Registro y acomodo de los participantes
- 09:00–09:30 horas. Concurso de practica
- 09:30–14:30 horas. X Concurso Anual de Programación
- 14:30–15:00 horas. Alimentación
- 15:00–16:00 horas. Resultados y Premiación

Costo de la Inscripción y Pago

Para **todos los participantes** la cuota de recuperación de **\$294.00 pesos 00/100 M.N.** se debe depositar o transferir a la **cuenta Bancomer**

0188165076 CLABE 012180001881650764 a nombre del Fondo de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico IPN ESCOM esta incluye:

1. Registro
2. Playera del evento
3. Souvenirs del evento
4. Café y galletas durante el concurso
5. Alimentación al finalizar el concurso

¡Es requisito indispensable entregar el Boucher Original o Comprobante de Transferencia Electrónica al momento del registro el día del concurso!

El estacionamiento será gratuito para quien lo necesite.

Quién requiera facturar esta cuota **deberá entregar al momento del registro copia de su RFC y correo electrónico donde recibirá su factura electrónica. (El concepto por el que se facturará será 1221 "Curso de actualización por Hora" con 3 horas de \$98.00/hr.).*

BASES

Participación

- Podrán participar estudiantes inscritos formalmente en alguna institución de **nivel medio superior** (preparatoria) o **nivel superior** (universidad) al igual que **egresados con menos de un año** de haber concluido sus estudios de nivel superior (mostrar el último comprobante de inscripción o documento que acredite su reciente egreso).

Inscripción (Una vez realizado el depósito bancario)

Para los estudiantes o recién egresados de la ESCOM

Deberán ponerse en contacto con el profesor Edgardo Adrián Franco Martínez través del correo electrónico edfrancom@ipn.mx manifestando su interés en participar y adjuntado su credencial de la ESCOM escaneada y la fotografía o imagen del comprobante de pago..

Para los estudiantes de nivel medio superior, superior y recién egresados de otras instituciones

Deberán ponerse en contacto con el profesor Edgardo Adrián Franco Martínez, enviando por correo electrónico a edfrancom@ipn.mx con la siguiente información:

- Institución a la que pertenecen o egresaron
- Nombre completo del estudiante
- Credencial de la institución escaneada por ambos lados o constancia de inscripción en caso de no contar con credencial institucional y/o otra documentación comprobatoria como estudiante o recién egresado.
- Fotografía o imagen del comprobante de pago.

Si la solicitud de inscripción procede se les enviará un enlace Web para el registro oficial al concurso.

Fecha Límite para Solicitar Inscripción:

Jueves 07 de junio de 2018 a las 18:00 horas

¡Importante!

- La fecha límite para solicitar su inscripción es el jueves 07 de junio de 2018 a las 18:00 horas.
- El día del concurso se le pedirá a cada participante que presenten una identificación con fotografía.

Si deseas participar, pero no puedes asistir o no cumples con los requisitos, no te preocupes participa en la modalidad virtual.

Modalidad Virtual

Todos los interesados y entusiastas de la programación competitiva sin restricciones.

Adquirir su pase de participación en <http://bit.ly/XConcursoKnuthESCOM>. Una vez adquirido tu pase para la competencia virtual, enviárnoslos a edfrancom@ipn.mx para indicarte las instrucciones de participación.

DINÁMICA DEL CONCURSO

Los participantes tendrán asignada una computadora durante 5 horas para resolver entre 6 y 12 problemas. Cada problema tendrá que ser resuelto con un programa escrito en **C, C++, Java o Python**.

Se empleara la plataforma OmegaUp que integrará una evaluación por problema resuelto y tiempo (*Estilo ACM-ICPC*), el día del concurso será asignado a cada participante un usuario y contraseña para que puedan ingresar a la plataforma.

Queda prohibido usar cualquier tipo de aparato electrónico durante el concurso que no sea la computadora asignada al participante.

Cada participante podrá llevar documentos de apoyo impresos, libros y diccionarios, etc, no se podrá contar con recursos digitales.

Se prohíbe la comunicación entre participantes durante el concurso.

Ganadores

Para determinar a los ganadores del concurso, se ordenará la lista de los participantes según el número de problemas resueltos en forma ascendente y en caso de empate, se utiliza la suma de tiempo como criterio de posicionamiento en el score.

Premios

- Se premiará a los 3 primeros lugares, 3 segundos lugares y 3 terceros lugares.
- Se premiara al mejor participante de nivel medio superior.
- Se otorgará una constancia de participación a todos los participantes.

Ambiente de programación

Lenguajes de programación permitidos:

- C
- C++
- Java
- Python

Los equipos de cómputo contarán con una distribución de Linux o Windows, y podrán hacer uso de Codeblocks, Eclipse o Netbeans y editores de texto para el desarrollo de los programas, Además, podrán hacer uso de cualquier software instalado, como calculadora, hoja de cálculo, etc. Los participantes no pueden hacer uso del Internet.

Más información

- Sitio web del capítulo estudiantil ACM ESCOM-IPN <http://escom-ipn.acm.org>
- Muro del Club de Algoritmia en Facebook www.facebook.com/algoritmiaescom

Comité Organizador

Cualquier punto no especificado en esta convocatoria, será resuelta a por el Comité Organizador y su decisión será inapelable.

Capitulo Estudiantil de ACM "ESCOM-IPN"
Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación de la "ESCOM-IPN"
XXIII EXPO ESCOM 2018

