

# Propuesta de reglamento para olimpiada interuniversitaria en el área de tecnología

## Objetivo

Promover entre los estudiantes de las universidades del país un reto interesante donde el ingenio y la innovación puedan expresarse a través del desarrollo de algoritmos para resolver problemas utilizando la programación de computadoras.

## Reglas de esta competencia

1. **Equipos Participantes:** Los equipos deberán de estar constituidos por 4 participantes, no se podrá admitir equipos con más o menos participantes. Los integrantes de un equipo pueden ser estudiantes de la distintas Universidades.
2. **Equipo Multidisciplinario:** Los estudiantes que conformen el equipo podrán pertenecer a la misma carrera, o bien, podrán ser de distintas carreras.
3. **Coordinador:** Cada equipo deberá nombrar un coordinador (está incluido en los 4 miembros del equipo), el coordinador será la persona responsable de entregar los problemas resueltos al jurado evaluador y es la persona a quien se indicará si la solución es o no correcta.
4. **Lenguaje de Programación:** El lenguaje de programación puede ser C++, C#, Java o Python, la elección del mismo queda a discreción del equipo participante. El equipo deberá indicar el lenguaje de programación que desea tener instalado en el ordenador que se le entregara, así como el IDE que desea utilizar.
5. **Interfaz de Usuario:** Los algoritmos deberán de ser resueltos sin el uso de Interfaces Gráficas de Usuario. Los algoritmos serán ejecutados en línea de comandos.
6. **Sistema Operativo:** La elección del sistema operativo también queda a discreción del equipo participante. El equipo deberá de indicar que sistema operativo es el que desea tener en su ordenador para la competencia.
7. **Tiempo de prueba:** Se proporcionara un tiempo de 15 minutos a cada equipo para que inspeccione el equipo entregado para corroborar el correcto funcionamiento del mismo. Luego de este tiempo no se podrá realizar cambios al ordenador, instalaciones, etc.
8. **Dispositivos de Almacenamiento:** Ningún equipo podrá hacer uso de ninguna clase de equipo de almacenamiento, únicamente se permitirán los dispositivos provistos por los responsables de la competencia, entiéndase USB, CD, DVD, etc. En caso de necesitar instalar herramientas en el ordenador se permitirá hacerlo únicamente durante el tiempo de pruebas del ordenador y asesorados por el personal encargado de la competencia.
9. **Material de Apoyo:** Los equipos no pueden tener ningún material de apoyo, entiéndase documentos impresos, material digital, acceso a internet, etc. Cada equipo recibirá material de apoyo por parte de la organización que será lo único que podrán utilizar durante la competencia.
10. **Faltas:** Los equipos que sean sorprendidos haciendo uso de material de apoyo, de cualquier tipo, serán penalizados con 20 puntos negativos. Si vuelven a ser sorprendidos serán descalificados de la competencia.

**Premiación**

Se premiará a cada miembro del equipo que ocupe el primer lugar y se darán medallas a los miembros de los equipos que queden en los primeros 3 lugares.