



OLIMPIADA INFORMÁTICA DE EXTREMADURA PARA ALUMNOS DE BACHILLERATO Y SECUNDARIA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

BASES DEL CONCURSO

La **Olimpiada Informática de Extremadura** está dirigida a los estudiantes de segundo ciclo de ESO y de bachillerato de los centros de enseñanza secundaria de nuestra región. Más información en <http://oiex.unex.es>

1. Objetivos.

El objetivo fundamental de esta Olimpiada es difundir y promocionar la informática, y en especial la actividad de programación de ordenadores, entre los estudiantes extremeños de educación secundaria y bachillerato. Para ello, se llevarán a cabo diversas competiciones orientadas a potenciar el uso de los ordenadores como herramientas para resolver problemas, fomentar el ingenio y la creatividad de los estudiantes, aumentar su interés por los estudios de informática, y acercarlos a la Universidad.

También es un objetivo importante conseguir que los participantes pasen un interesante día en la UEx, mientras compiten y concursan con otros compañeros.

2. Participantes.

Podrán participar en la presente edición los estudiantes matriculados durante el presente curso en cualquier centro extremeño en el que se imparta la Enseñanza Secundaria Obligatoria y/o bachillerato. El concurso está dirigido especialmente a los estudiantes de bachillerato y segundo ciclo de E.S.O.

3. Entrenamiento y profesores preparadores.

Se recomienda, aunque no es imprescindible, que los estudiantes participantes dispongan de un preparador, que podrá ser un docente de cualquier centro educativo de la comunidad extremeña. El profesor preparador no necesariamente debe ser un especialista en informática, tan sólo es necesario que anime y apoye a aquellos estudiantes que muestren su interés por la informática.

Para la participación en el concurso de resolución de problemas de programación resulta muy aconsejable una preparación previa de los alumnos. Esta preparación se podrá realizar utilizando el mismo juez online que se usará en el concurso. En la página web de la Olimpiada se puede encontrar información más detallada sobre el registro y el uso del juez online.

Para los profesores preparadores, esta olimpiada será reconocida como “Jornada de formación” por los Centro de Profesores de Cáceres y/o Mérida.

4. Desarrollo de las pruebas

La Olimpiada se organiza como un concurso de resolución de problemas. En las pruebas presenciales, los estudiantes deberán llevar su DNI (o documento acreditativo similar) y un certificado del Centro que acredite su condición de estudiante de secundaria o de bachillerato.

4.1 Modalidades.

El concurso tendrá dos modalidades: A) Pruebas de Ingenio; B) Concurso de Programación.



OLIMPIADA INFORMÁTICA DE EXTREMADURA PARA ALUMNOS DE BACHILLERATO Y SECUNDARIA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

Ambas modalidades consistirán en una prueba individual y presencial en la que los estudiantes deberán resolver el mayor número de problemas en el menor tiempo posible. Los estudiantes podrán inscribirse en ambas modalidades o sólo en una de ellas. Las pruebas se celebrarán en instalaciones de la UEx. Cada estudiante dispondrá de un ordenador.

A) Pruebas de Ingenio.

Los problemas serán de tipo matemático/lógico, y en ellos se evitará la dependencia con conocimientos previos de los que no dispongan los estudiantes.

Habrán entre 5 y 10 problemas, con distintos grados de dificultad y diferente puntuación.

B) Concurso de Programación.

Habrán entre 5 y 10 problemas, con distintos grados de dificultad y diferente puntuación. La correcta resolución de los problemas de programación será evaluada mediante un sistema automático de corrección, el denominado "juez online" (documentado en el sitio web indicado).

Estos problemas deberán ser resueltos mediante programas escritos en lenguajes de programación: C, C++, Java o Python. Los programas creados por los alumnos deben leer los datos desde la entrada estándar (entrada de teclado) y producir el resultado en la salida estándar (salida en pantalla) según el formato especificado en los enunciados.

La corrección de los programas se realizará comprobando automáticamente que, para una serie de entradas dadas, el programa obtiene las salidas esperadas. Tanto las entradas como las salidas usadas por el juez online serán secretas.

Los estudiantes podrán llevar material impreso al concurso (como manuales, apuntes, etc.). Los jueces podrán verificar este material antes del comienzo de la prueba.

Durante la prueba, está estrictamente prohibido el acceso a Internet y el uso de teléfonos móviles, calculadoras, PDA, pendrives, disquetes, CD, o cualquier otro soporte de información digital similar.

4.2 Clasificación

En cada modalidad, la clasificación de los participantes se ordenará de acuerdo con el número de puntos conseguidos por los problemas resueltos correctamente.

En caso de empate en el número de puntos, se sumará para cada problema resuelto el tiempo tardado desde el inicio del concurso hasta el instante en que dicho problema es enviado al juez online. Los participantes con el mismo número de problemas resueltos se ordenarán atendiendo a dicha suma de tiempos, de menor a mayor. Excepcionalmente, se podrán dejar desiertos algunos premios por motivos justificados.

5. Registro e Inscripciones.

Cualquier persona que esté interesada en el desarrollo de las Olimpiadas podrá registrarse en la página web: <http://oiex.unex.es/> De esta manera, recibirá puntualmente información sobre las novedades relacionadas con la organización y el desarrollo de las Olimpiadas.

Cada estudiante que vaya a participar, realizará su inscripción al concurso a través de la página



OLIMPIADA INFORMÁTICA DE EXTREMADURA PARA ALUMNOS DE BACHILLERATO Y SECUNDARIA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

web de la Olimpiada. Aparte de la inscripción, recordamos que los alumnos deberán llevar a las pruebas su DNI (o documento acreditativo similar) y un certificado del Centro que acredite su condición de estudiante de secundaria o de bachillerato.

La participación en el concurso es gratuita. Habrá un límite máximo en el número de participantes, y si el número de inscritos excediera este máximo se tendrá en cuenta el orden de inscripción. La inscripción debe también incluir los datos del profesor que ha participado en la preparación de los alumnos, si lo hubiera.

6. Premios y certificados.

Todos los participantes que lo soliciten podrán tener un diploma acreditativo de su participación. También los profesores preparadores que lo soliciten, y cuyos estudiantes hayan participado en la Olimpiada, podrán recibir un diploma que informa sobre la actividad realizada. Además del reconocimiento de Jornada de Formación, por parte del C.P.R. de Mérida y/o Cáceres. Los premios podrán ser diferentes en cada una de las modalidades y consistirán en dispositivos de tecnología digital, tales como ordenador portátil, tablets o similares.

6.1. Accésit y otros premios.

El Comité Organizador podrá decidir la concesión de otros premios y menciones adicionales, atendiendo a la participación y al nivel demostrado por los concursantes.

6.2. Entrega de premios.

Una vez finalizadas las pruebas, se celebrará la entrega de premios en un acto público el mismo día del concurso. Al acto estarán invitados los participantes ganadores, los profesores preparadores y los familiares de los participantes.

Los datos (nombre, apellidos y centro en el que realizan sus estudios) de los participantes premiados aparecerán en la página web de la Olimpiada. La participación en la misma implica la aceptación por parte de todos los concursantes de la publicación de dichos datos.

7. Decisiones de los organizadores.

Las decisiones del Comité Organizador y de los miembros del jurado de cada prueba, en su caso, son inapelables.

8. Aceptación.

La participación en la Olimpiada supone la aceptación de estas bases. Cualquier comportamiento de los participantes que vaya en contra del correcto desarrollo de las pruebas podrá ser causa de exclusión de la Olimpiada. El Comité Organizador se reserva el derecho de decidir cualquier aspecto de la competición que no esté recogido en estas bases.