

Reglamento de la Competencia de Programación en Equipos

1. Objetivo

Motivar a los estudiantes a aplicar técnicas y herramientas de programación mediante el desarrollo colaborativo de una aplicación, fortaleciendo además las habilidades del trabajo en equipo.

2.- Participantes y Equipos

- Los participantes competirán en equipos de, como máximo, 5 estudiantes regulares de la carrera Licenciatura en Sistemas de la Facultad de Ciencias de la Administración de la UNER.
- Cada equipo deberá tener un nombre que lo identifique y deberá ser comunicado, así como un detalle de los integrantes, al momento de la inscripción.

3.- Competencia

- El enunciado de la aplicación a programar se enviará a los equipos inscriptos 24 hs. antes de la competencia para su análisis.
- Las actividades específicas de programación deberán realizarse exclusivamente durante el desarrollo de la competencia según el tiempo asignado por el Jurado, estableciéndose un mínimo de 4 horas.

4.- Recursos

Los participantes tienen permitido utilizar:

- Recursos bibliográficos o Web.
- Software de terceros, bibliotecas y APIs disponibles de cualquier fuente siempre y cuando la licencia de la misma sea open source
- Recursos hardware propios o de la institución.
- Se requiere asistir con el entorno de programación y demás recursos previamente instalados y configurados en los equipos a utilizar por cada grupo.

5.- Producto Final

- El código fuente del producto de cada equipo quedará liberado al finalizar la competencia.
- Una vez finalizado el tiempo de desarrollo, deberá ser exhibido frente al Jurado y al resto de los participantes, mostrando sus principales características.

6.- Puntaje

El desarrollo de la aplicación se evaluará con una escala de **0 a 100 puntos**, con las siguientes consideraciones:

- a) Equipos integrados por estudiantes de diferentes años de la carrera: asignación de 10 puntos.
- b) La correcta aplicación de las técnicas de programación al desarrollo de la aplicación: 20 puntos.
- c) Creatividad e innovación para la resolución del problema: 30 puntos.
- d) El grado de avance y presentación del producto al finalizar la competencia: 20 puntos.
- e) Documentación del producto: 10 puntos.
- f) Presentación grupal de la aplicación desarrollada: 10 puntos.

7.- Jurado

- El jurado estará compuesto por profesores y graduados de la carrera Licenciatura en Sistemas y por profesionales expertos en la temática. Tendrá a su cargo la resolución de cualquier controversia o situación no contemplada en este reglamento y que tenga a lugar durante la competencia.
- El jurado en consideración al puntaje establecido en el Punto 6, determinará el orden de mérito de los equipos participantes.