

I OLIMPIADA INFORMÁTICA DE LAS PALMAS

PRESENTACIÓN

La Escuela de Ingeniería Informática (EII) de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) organiza la **[I Olimpiada Informática de Las Palmas \(OILP\)](#)** un concurso individual de programación algorítmica en el que pueden participar estudiantes de la provincia de Las Palmas. Los participantes deben estar matriculados en cualquier curso de los ciclos educativos de secundaria, bachillerato o formación profesional de grado medio (o equivalente).

El ganador de esta edición formará parte de la pareja que, junto con el ganador de la **I Olimpiada de S/C de Tenerife (OITF)**, organizada por la Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología de la Universidad de La Laguna, representará a la Región Canaria desde la **II Olimpiada Informática de Canarias (OIC)** a nivel nacional en la **XXVII Olimpiada Informática Española (OIE)**, que se celebrará en Madrid en marzo de 2023.

BASES

OBJETIVOS

El objetivo principal del evento es la selección, entre el alumnado de secundaria de la provincia de Las Palmas, de una persona que participará representando a Canarias en la OIE, junto con la ganadora de la OITF. El objetivo principal del proceso de formación y la participación en el evento es fomentar la informática, de forma concreta, la programación de ordenadores en el alumnado y profesorado de secundaria de las Islas Canarias.

La OIE es el concurso de informática para el estudiantado de enseñanza secundaria y bachillerato convocado en todos los centros de dicho nivel en España. A través de sucesivas eliminatorias, se seleccionará a las cuatro

personas que compondrán el equipo español que acude a la Olimpiada Informática Internacional (IOI).

PARTICIPANTES

Puede participar en este evento el alumnado matriculado en la Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), bachillerato o grado medio en un centro de la provincia de Las Palmas. Deben ser personas de nacionalidad española o cursando sus estudios en España, y cuya edad no sea superior a 20 años el 1 de julio del año de la presente edición (2023).

La inscripción se realizará a través de los centros educativos, que deberán remitir por correo electrónico la lista de los estudiantes según el formato que se les indicará el próximo mes de diciembre de 2022. El período de inscripción estará abierto desde el 15 de diciembre de 2022 hasta el 15 de enero de 2023.

Para poder participar en el clasificatorio abierto de la OIE que se celebrará el próximo mes de marzo deben registrarse y participar en la Olimpiada de Las Palmas o la Olimpiada de S/C de Tenerife. Pueden encontrar más información en la web de la OIE, en el siguiente [enlace](#).

CONCURSO

El concurso se celebrará en las instalaciones de la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, el **viernes 27 de enero de 2023, entre las 17:00 y 19:00 horas**. Los participantes deberán acudir a las instalaciones del centro media hora antes del comienzo de la prueba para recoger sus credenciales, ocupar sus puestos y recibir la información necesaria para su correcta participación.

Las correcciones a las soluciones enviadas por cada participante se realizarán de forma automática haciendo uso del juez online CMS. Este programa permite determinar, si a partir de un conjunto de entrada de datos definido previamente, las salidas con las esperadas. El CMS estará instalado en un servidor que se encuentra en el Centro de Cálculo del Departamento de Informática y Sistemas de la ULPGC. No se permitirá acceso desde la red exterior a la Universidad.

Los parámetros para la resolución de problemas utilizando los lenguajes de programación **C++ o Python** serán los predeterminados por el CMS y se mostrarán durante la realización de los ejercicios. Este juez dispone de un ranking que clasifica automáticamente a los participantes en la prueba. El ranking tiene en cuenta la puntuación obtenida y el tiempo de respuesta en cada uno de los ejercicios propuestos. Una vez finalizada la competición se publicará en la web de la OILP la clasificación completa y las soluciones a los ejercicios propuestos.

Cada participante dispondrá de un ordenador y de sus credenciales de acceso al servidor que se les proporcionarán previamente al comienzo. Durante el evento se podrá visualizar la clasificación en tiempo real en las pantallas del laboratorio en el que se encuentren y serán visibles para todos los participantes.

Durante la realización de la prueba está terminante prohibido el acceso a páginas web o cualquier otro servicio en línea que no sea el del juez CMS. Igualmente, está prohibido el uso de cualquier dispositivo electrónico que no sea el facilitado por los organizadores, como teléfonos móviles, calculadoras o pendrives. Se permitirá el uso de papel y lápiz o bolígrafo con el que poder realizar cálculos o trazas de los problemas propuestos.

Los problemas serán similares a los planteados en la última olimpiada regional, la I OIC, los cuales se pueden consultar en la [página web del evento](#).

TRASLADOS

Los gastos de traslados a la sede, así como la gestión de estos por parte de los estudiantes inscritos correrán por cuenta de los centros educativos, padres/madres, responsables legales o del propio estudiante.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

Las decisiones del comité organizador de la OILP y del jurado, en caso de establecerse o del juez CMS, son inapelables. La participación en la OILP implica 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. El comité organizador se reserva el derecho de decidir cualquier aspecto de la competición que no esté recogido en estas bases o que sea necesario modificar.

La participación en la OILP implica la aceptación de la publicación de la clasificación (anonimizada con el nombre del usuario utilizado en el concurso), así como la cesión del derecho de uso de las imágenes y vídeos tomadas durante las pruebas presenciales o en los actos de entrega de premios si los hubiere, salvo indicación expresa y por escrito de los progenitores o tutores. La persona que haya ganado el concurso debe aceptar la cesión de sus datos de contacto a la Olimpiada Informática Española, a los efectos de su participación en dicho concurso.