

VIVENCIAS ESTUDIANTILES 2018
“2018 - Año del Centenario de la Reforma Universitaria”

31° OLIMPIADAS FEDERALES DE INFORMÁTICA

ORGANIZA: Colegio Universitario Liceo Informático II

Las Olimpiadas de Informática que organiza Colegio Universitario Liceo Informático II, para ADEEPR y CAIEP, en el presente ciclo lectivo 2018 – Año del Centenario de la Reforma Universitaria - y con la participación de establecimientos educativos pertenecientes a distintos niveles educativos de la República Argentina, tienen como objetivo contribuir a la educación de los jóvenes, promoviendo la Informática como herramienta de investigación y resolución de problemas, como un elemento que potencia el desarrollo humano. Para el Ciclo lectivo 2018 se ha establecido que *podrán participar alumnos y docentes pertenecientes al Colegio Universitario Liceo Informático II (entidad organizadora) en calidad de concursantes, siempre y cuando no tengan relación o vínculo alguno con los integrantes del jurado.*

La organización de la convocatoria es la siguiente:

- No hay límites de trabajos a presentar por escuela. Un mismo grupo puede presentar un solo trabajo para cada categoría, pero puede participar en varios concursos.
- Los trabajos pueden almacenarse en la nube (enviando los datos del acceso a la dirección nivelsuperior@liceoinformatico.edu.ar), enviarse como adjunto al correo nivelsuperior@liceoinformatico.edu.ar o en un dispositivo de almacenamiento a la dirección postal: Ameghino 865, Santa Rosa, La Pampa, CP 6300, Coordinación de Nivel Superior. En todos los casos se solicita enviar al correo nivelsuperior@liceoinformatico.edu.ar, con asunto *Olimpiada de Informática*, los **datos de establecimiento educativo, de participantes, de docentes tutores, categoría y concurso** y cualquier otra información que se considere pertinente.

BASES Y CONDICIONES

Objetivos:

En el marco enunciado, las Olimpiadas de Informática tienen como objetivos fundamentales:

- Difundir y promocionar la Informática entre los estudiantes, fomentando la creatividad de los alumnos en la aplicación de los medios informáticos.
- Propiciar la participación de niños y jóvenes en actividades relacionadas con la creación de aplicaciones informáticas y/o de comunicaciones digitales, al servicio del hombre y su calidad de vida;
- Contribuir a la formación de los jóvenes al fomentar su participación en actividades que demandan investigación, desarrollo y superación de los conocimientos que han construido, incluyendo, por supuesto, a las áreas de la Tecnología Informática y de Comunicaciones;
- Promover el uso y aplicación de la informática como herramienta adecuada para la resolución de problemas;
- Estimular el acercamiento de niños, jóvenes y adultos a la Informática, Teleinformática y Comunicaciones por medio de la realización de aplicaciones de intercambio de experiencias y conocimientos entre estudiantes y docentes del área;
- Estimular las capacidades críticas de los participantes;

Bases

- Podrán participar todos los alumnos de la Educación Secundaria. La participación es grupal.
- En esta realización 2018 reiteramos la propuesta de participación de docentes en forma individual o por grupos.
- Los grupos pueden estar compuestos por **hasta seis personas**.
- La inscripción se abrirá el día 1 de agosto de 2018 y cierra indefectiblemente el 30 de septiembre de 2018 y será de carácter gratuito para los participantes. Los gastos que implica la gestión de la instancia participativa serán cubiertos por la Fundación para la Promoción de Estudios Superiores en Tecnología (www.fupest.org.ar)

Categorías:

A. ALUMNOS – 1°, 2°, 3° y 4° del Secundario

B. ALUMNOS – 5° y 6° del Secundario

C. ALUMNOS - NIVEL SUPERIOR: Institutos superiores Oficiales o Privados Incorporados a la Enseñanza Oficial, Institutos de Formación Docente Continua, Colegios Universitarios o Universidades

D. Docentes y Directivos del Nivel Medio

E. Docentes y Directivos del Nivel Superior

Los trabajos podrán incluirse en cualquier de los siguientes concursos:

1. Programación de Videojuegos

Habilidades mínimas y necesarias que deben poseer los participantes

- Conocer el funcionamiento básico de una herramienta de programación de videojuegos (por ejemplo programa Scratch o uno similar de software libre)
- Trabajar en un entorno colaborativo virtual
- Desarrollar un juego, incluyendo como mínimo: múltiples escenarios, disfraces, personajes, sonidos e instrucciones.

Se evaluarán los trabajos teniendo en cuenta la creatividad, el funcionamiento, la programación, la interface y el valor educativo del proyecto.

2. Iniciación a la Programación

Habilidades mínimas y necesarias que deben poseer los participantes

- Conocimiento de uno de los siguientes lenguajes: C, C++, Visual Basic, Visual C++, Java, C++, C#
- Análisis de problemas con múltiples alternativas
- Uso adecuado de las herramientas de análisis y diseño
- Dominio de las estructuras de control: selección, iteración y su aplicación en resolución de problemas
- Manejo de estructuras de datos

Problemas para el concurso de Iniciación a la Programación:

- Problemas lógico - matemáticos que permiten al participante demostrar habilidades mínimas requeridas (se enviarán desde la sede organizadora una vez recibida la inscripción)

3. Diseño de páginas Web

Habilidades mínimas y necesarias que deben poseer los participantes

- Uso de las aplicaciones específicas para creación y publicación de los sitios Web
- Elaboración de las páginas Web a través del manejo de HTML
- Planificación y diseño de la página Web con un propósito determinado que incorpore elementos multimedia
- Diseño de animaciones con HTML 5.
- Manejo de elementos interactivos en las páginas Web que permitan intercambiar la información con los usuarios, como formularios de recolecta de la información, foros de opinión o una pequeña base de datos

Temas sugeridos para diseño de páginas Web

- Historia de tu Escuela / Colegio
- Diario Digital de tu Escuela / Colegio
- Turismo en tu provincia / ciudad
- Turismo y Gastronomía Regional
- Ingeniería Social: El arte de Hacking Humano
- Calidad de Vida a través del Deporte

4. Diseño Gráfico y Multimedia

Habilidades mínimas y necesarias que deben poseer los participantes

- Captar fotografías en el formato digital
- Utilizar el software de retoque de imágenes fotográficas
- Utilizar dispositivos de grabación de audio y video
- Editar los videos
- Emplear los diferentes soportes, formatos y compresiones para los productos audiovisuales

Temas sugeridos para el desarrollo de aplicaciones multimedia:

- Historia de tu Escuela / Colegio
- Diario Digital de tu Escuela / Colegio
- Turismo en tu provincia / ciudad
- Turismo y Gastronomía Regional
- Ingeniería Social: El arte de Hacking Humano
- Calidad de Vida a través del Deporte

5. Robótica

Habilidades mínimas y necesarias que deben poseer los participantes

- Capacidad creadora e interpretativa
- Habilidades constructivas
- Formulación de hipótesis, experimentación, comprobación y verificación

Temas sugeridos para robótica:

- Uso de plataforma Arduino
- Uso de software Minibloq
- Estado actual de la robótica en la Argentina
- Utilización de la IDE de desarrollo Arduino
- Sensores utilizados en robótica
- Domótica

PRESENTACION DE LOS TRABAJOS

La presentación debe incluir los siguientes datos:

1. Datos del Establecimiento Educativo:

Nombre: Dirección: Fax: e-mail:

2. Nombre y Apellido Directivo/s:

3. Nombre de la aplicación o programa:

4. Datos de los Integrantes del Grupo:

Nombre y Apellido del Docente Coordinador: Tipo y Número de Documento:

Especialidad o funciones que cumple:

Domicilio, Teléfono: e-mail:

Nombres y Apellidos de los alumnos/docentes participantes: Tipo y número de Documento:

Año escolar que están cursando: e-mail:

En caso de docentes, año/s a cargo, espacio/s curricular/es - cátedra/s a cargo:

JURADO

El jurado estará compuesto por profesionales del área de informática pertenecientes a las siguientes instituciones:

- Dos docentes del área de Informática de escuelas públicas de la Provincia de La Pampa (Nivel Medio) que no participen de las Olimpiadas, los que serán designados una vez que se reciban los trabajos;
- Un representante designado por el Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa
- Lic. Morales Claudio – Departamento de Seguridad - Banco de La Pampa
- Ing. Mario Cárdenas - Depto. Estadística y Censos (P.E.P.), Prov. de La Pampa
- Ing. Olena Zaporjets – Consejo Provincial de Deportes y Fundación FuPEST
- Ing. Lucas Crespo (Area de Sistemas – Poder Judicial de La Pampa)
- Lic. Lilia E. Armando (Rectorado – Colegio Universitario Liceo Informático II)

El jurado analizará y evaluará los trabajos presentados por los alumnos. Contará con la colaboración y el asesoramiento de equipos docentes de Institutos de Formación Docente Continua de la Provincia de La Pampa. Sus decisiones son inapelables.

EVALUACION

Se evaluarán los siguientes aspectos según el concurso:

Programación de Videojuegos

Creatividad, Funcionamiento, Programación, Interface y Valor Educativo

Iniciación a la Programación

Presentación. Optimización de recursos. Uso del lenguaje seleccionado. Integridad.

Diseño de páginas Web

Diseño, Originalidad, Interactividad, Valor Social o Cultural.

Diseño Gráfico y Multimedia

Presentación. Interactividad. Utilización de los recursos multimediales. Originalidad. Integridad

Robótica

Pensamiento creativo, Investigación, Inteligencia práctica.

Los trabajos serán recibidos hasta el día **30 de septiembre de 2018**. En la primera etapa, el jurado seleccionará un máximo de 16 (dieciséis) trabajos, cuatro por cada alternativa (Programación de Videojuegos; Iniciación a la Programación; Diseño de Páginas Web; Diseño Gráfico y Multimedia).

El jurado basará sus criterios en las pautas enumeradas en el apartado EVALUACION.

Inmediatamente se devolverán los trabajos seleccionados a los grupos, con los aspectos eventualmente a mejorar. Se otorgarán 10 días a los participantes para reenviar los trabajos, los que deberán ser remitidos a la Sede (C.U. Liceo Informático II) antes de 10 de octubre.

En la segunda etapa se seleccionarán un máximo de 3 (tres) trabajos por nivel, entre las alternativas propuestas y sobre la base de los “criterios”, los que pasarán a la instancia final, prevista para el día 23 de octubre de 2018.

Se remitirán a CAIEP, todos los trabajos seleccionados y en la primer semana de noviembre se llevará a cabo la ceremonia de entrega de premios en la Ciudad de Buenos Aires en fecha a determinar (datos y dirección serán informados a los finalistas antes del 29 de octubre de 2018).-

En la instancia final, el Jurado tendrá en cuenta aspectos adicionales cuales coherencia, cohesión, expresión y competencia comunicativa (su calidad y eficacia), funcionalidad. Esta instancia requerirá eventualmente de comunicaciones con los autores vía Internet.

PREMIOS

Los premios, (para cada nivel – 10 (diez) premios en total, más 5 (cinco) menciones especiales – en caso que las hubiere - una como máximo para cada nivel), consistirán en:

- Diploma y Trofeo para Primer clasificado por cada categoría.**
- Diploma y Trofeo para Segundo Clasificado por cada categoría.**
- Diploma para los participantes cuyos trabajos hayan recibido mención especial.**