

Convocatoria



Concurso Estatal de Programación - Universidad Tecnológica Fidel Velázquez

La Universidad Tecnológica Fidel Velázquez, a través de la División Académica de Tecnologías de la Información, convoca a las instituciones de educación media superior y superior del estado a participar en el encuentro de programadores más importante de la región.

1. Perfil del Participante

Podrán participar alumnos inscritos en instituciones públicas del estado, organizados en equipos de 3 integrantes máximo e Indivisamente. Se busca talento con capacidad de análisis, trabajo bajo presión y dominio de algoritmos.

2. Sede del Evento

La Gran Final se llevará a cabo de manera presencial en los Laboratorios de Cómputo de la UTFV, ubicados en el municipio de Nicolás Romero.

3. Categorías de Competencia

• División Dragón (Nivel Superior): Estudiantes de TSU e Ingeniería, estudiantes con bachillerato y carrera técnica en programación.

4. Lenguajes y Evaluación

El concurso se registrará bajo estándares internacionales de programación competitiva. Los equipos podrán utilizar:

- C / C++
- Java
- Python

Criterio de Desempate: En caso de igualdad en número de problemas resueltos, el ganador se determinará por el tiempo de resolución y el número de intentos fallidos (penalizaciones).

La penalización se calcula sumando los minutos transcurridos desde el inicio hasta el envío correcto, más 20 minutos extra por cada envío incorrecto previo.

5. Cronograma de Actividades

Actividad	Fecha	Lugar
Registro de Equipos	Del 5 al 15 de marzo	Por confirmar
Sesión de Orientación	17 de marzo	Zoom /Meet
Competencia Estatal	26 de marzo	Instalaciones de la UTFV
Ceremonia de Premiación	26 de marzo (18:00 hrs)	Auditorio UTFV

6. Beneficios y Premios

- Primeros Lugares: Premios en especie (gadgets tecnológicos), trofeos y kits de identidad UTFV.
- Segundo Lugar: Premio en especie (gadgets tecnológicos, Disco M.2).
- Tercer lugar : Reconocimiento oficial avalado por la Secretaría de Educación y la UTFV.

Proceso de Inscripción

Los coordinadores o capitanes de equipo deberán realizar el registro en: <https://www.codedragons.site/#registro>

Descripción del Evento: Dragón Hack & Code 2026

El Code Dragón es el certamen de programación competitiva más ambicioso organizado por la Universidad Tecnológica Fidel Velázquez (UTFV). Este evento nace como un espacio de alto rendimiento diseñado para reunir a las mentes más brillantes del estado en el ámbito del desarrollo de software y la algoritmia

A diferencia de un hackatón tradicional enfocado en prototipos, este concurso se centra en la programación pura y la resolución de problemas. Bajo un formato de presión controlada, los participantes deben enfrentarse a una serie de desafíos lógicos que ponen a prueba no solo su conocimiento de sintaxis en lenguajes como Python, C++ o Java, sino también su capacidad de abstracción y trabajo en equipo.

Reglas Operativas del Concurso

1. Composición de los Equipos

- Integrantes: Generalmente equipos de 1 a 3 personas. (Parejas es lo ideal para fomentar el trabajo colaborativo).
- Elegibilidad: Estudiantes inscritos legalmente en el nivel medio superior.
- Asesor: Cada equipo debe contar con un profesor responsable, aunque este no podrá ayudarlos durante la competencia.

2. Entorno Técnico y Lenguajes

Es fundamental definir qué herramientas pueden usar para evitar ventajas injustas.

- Lenguajes permitidos: C++, Java y Python.
- Recursos: Un solo computador por equipo (Proporcionado en la Sede). No se permite el acceso a internet ni a dispositivos externos (celulares, USB).
- Material de apoyo: Se permite material impreso (libros, manuales o "hojas de notas"), pero nada en formato digital.

3. Dinámica del Concurso

- Duración: Entre 3 horas.
- Cantidad de problemas: De 5 a 8 problemas de distinta dificultad (desde "imprime un saludo" hasta algoritmos de búsqueda o de ordenamiento).

- Evaluación: Se utiliza un Jurado conformado por 5 docentes del Área. Los cuales calificarán automáticamente al recibir el código.

4. Sistema de Puntuación (Criterios de Desempate)

El estándar más aceptado es el siguiente:

- Problemas resueltos: Gana quien tenga más problemas aceptados (AC).
- Tiempo (Penalización): En caso de empate en problemas, gana quien lo hizo en menos tiempo.

o La penalización se calcula sumando los minutos transcurridos desde el inicio hasta el envío correcto, más 20 minutos extra por cada envío incorrecto previo.

5. Código de Ética y Conducta

- Prohibición de Plagio: Cualquier intento de copiar código o comunicarse con otros equipos resulta en descalificación inmediata.
- Comportamiento: No se permite realizar ataques de denegación de servicio (DoS).

Ejemplo de Tabla de Evaluación

Equipo	Problemas Resueltos	Tiempo Total (Penalización)
"Los Binarios"	5	450 min
"Code Masters"	5	510 min
"Hello World"	4	300 min

¡Súmate a la experiencia!

Escanea el Qr para registrarte



<https://forms.gle/hXhKsakEnihMXQGS6>