



Bases Concurso de Programación ANEM-AMAT

Introducción

Desde la Asociación Nacional de Estudiantes de Matemáticas, conjuntamente con la Asociación de Estudiantes de Matemáticas y Estadística de la Universidad de Granada, en adelante respectivamente ANEM y AMAT, realizamos un Concurso de Programación.

El concurso consiste en la resolución de una serie de problemas en equipo empleando alguno de los lenguajes establecidos en las presentes bases. Dicho concurso se llevará a cabo el día 29/12/2022 a las 17:00 horas de manera virtual, a través de una plataforma creada a tal efecto.

La participación está dirigida al estudiantado de matemáticas, teniendo prioridad en caso de cubrirse las plazas aquellos equipos que tengan algún integrante que sea miembro de la ANEM o de AMAT. A continuación se desarrollan las bases del concurso:

Bases

1. Para poder participar en el Concurso de Programación de la ANEM y AMAT, el Concurso en adelante, será necesario ser estudiante de Grado, Máster o Doctorado de Matemáticas, Estadística o Ciencia de Datos de alguna universidad española. También podrán participar aquellos estudiantes que cursen dobles grados o Programas Conjuntos de Estudios Oficiales (PCEOs) en los que al menos una de las titulaciones sea de estos ámbitos.
2. La inscripción al Concurso se realizará a través del siguiente formulario: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJeYvcs08Vvv6bwoPK94xs5MLdAsR5yvnNQ6d_xO3tnA_BjA/viewform?usp=share_link debiendo rellenar los nombres y apellidos de los miembros del equipo, DNI/NIE de los mismos, sus estudios y un correo electrónico de contacto. La inscripción permanecerá abierta hasta el 22/12/2022 a las 23:59, no aceptándose inscripciones más tardías.
3. Se podrá participar de forma individual o en equipos formados por un máximo de 3 integrantes, que podrán pertenecer a distintas Universidades.
4. El Concurso se realizará íntegramente de forma telemática a través de la plataforma <https://www.hackerrank.com/>. Una persona de cada equipo deberá registrarse en la misma para poder participar. Se comunicará a los equipos el funcionamiento de la plataforma y los pasos para emplearla por correo electrónico.
5. Durante el desarrollo del concurso los equipos podrán consultar cualquier duda o problema con la organización a través de un canal de Discord creado para tal efecto.
6. La participación estará limitada a un máximo de 40 equipos, teniendo prioridad aquellos en los que al menos uno de los integrantes sea miembro de la ANEM o de AMAT.



7. Habrá un tiempo máximo de 90 minutos para resolver los problemas. Cada problema llevará asociada una puntuación positiva si la respuesta es correcta, no contabilizándose si es incorrecta.
8. El equipo ganador será quien obtenga más puntos al final de los 90 minutos o, en caso de empate, el equipo que haya finalizado en el menor tiempo.
9. La plataforma donde se desarrolla el concurso comprobará de forma automática a través de una serie de casos si las soluciones son correctas.
10. Los integrantes del equipo podrán comunicarse entre ellos, de hecho, se recomienda encarecidamente, así como buscar información que les pueda ser de ayuda para resolver los problemas. No obstante, no podrán comunicarse con otros equipos o personas ajenas al concurso, lo que será motivo de descalificación.
11. Quedará terminantemente prohibido el uso de inteligencias artificiales como GPT3 para la resolución de los problemas, siendo motivo de descalificación. Los miembros de la organización se reservan el derecho de revisar el código y/o entrevistar a los participantes con este fin.
12. No podrán participar en el Concurso aquellas personas que hayan participado en la selección de problemas ni los miembros de la Junta Directiva Ampliada de la ANEM.
13. Los lenguajes de programación admitidos son los siguientes:
 - C
 - C++
 - C++ v.14
 - Python3
 - R
 - Java v.8
14. No se podrán emplear paquetes o librerías que no sean los establecidos por defecto a través de la plataforma.
15. La ANEM se reserva el derecho de modificar estas bases de forma previa al Concurso, debiendo comunicar tal hecho a los participantes.
16. Los datos que se recaben con objeto de la participación en el Concurso se tratarán conforme a la Política de Protección de Datos de la ANEM, pudiéndose además publicar en las RRSS de la ANEM el nombre del equipo, su Universidad y los integrantes en caso de resultar premiados. La Política de Protección de Datos de la ANEM puede consultarse aquí: <http://www.anem.es/archivos/media/2022/09/PoliticaProteccionDatosANEM.pdf>
17. Cualquier duda relativa a las presentes bases podrá consultarse al correo actividades@anem.es, comprometiéndose a dar respuesta en un plazo máximo de 3 días hábiles. Asimismo, habrá una persona de la organización en una sala virtual durante todo el Concurso para resolver cualquier duda, problema o incidencia que pueda surgir.

Premios

Primer premio: 90€ en libros relacionados con las matemáticas a decidir por el equipo.

Segundo premio: 60€ en libros relacionados con las matemáticas a decidir por el equipo.



Desde la publicación del resultado del Concurso los equipos dispondrán de un plazo máximo de un mes para indicar por correo electrónico a actividades@anem.es los libros que solicitan.