

Universidad De Las Fuerzas Armadas ESPE-L

Club De Robótica ESPE-L

Reglamento para la categoría “PROGRAMACIÓN INDUSTRIAL”



CAPITULO 1: DISPOSICIONES GENERALES.

Artículo 1.1 El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento y tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

Artículo 1.2 Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a inscripciones, participación y penalizaciones generales.

Artículo 1.3 Los organizadores del evento se encargarán de proporcionar a los participantes un computador personal con **Labview** y todos sus paquetes requeridos, quedando prohibida la utilización de computadores ajenos a la institución organizadora. Además queda prohibido la utilización de medios de almacenamiento externos como por ejemplo discos duros, CDs, memorias flash, etc.

Artículo 1.4 El presente reglamento es una evolución sujeta a mejoras continuas que toma como referencia reglamentos presentados por las universidades anfitrionas en eventos anteriores y concursos realizados a nivel mundial.

CAPÍTULO 2: DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Artículo 2.1 El concurso de Programación Industrial consiste en resolver una serie de desafíos en un tiempo determinado utilizando las herramientas de programación que brinda el software Labview.

Artículo 2.2 Cada participante deberá resolver el reto demostrando serenidad y respeto en el lugar de trabajo, cualquier acción que comprometa la integridad de los equipos brindados será sancionada con la eliminación directa del participante.

Artículo 2.3 Una vez en el lugar de la competencia, los participantes tendrán un tiempo coherente (determinado por el juez el día del evento). Durante este tiempo los competidores deberán alistar su ambiente de programación en Labview.

Artículo 2.4 Luego del tiempo de preparación, el jurado dará a conocer el primer desafío (problema) que se deberá resolver y que tendrá un tiempo de duración que estará a disposición del jurado calificador. Los participantes que hayan resuelto el problema planteado durante el tiempo establecido pasarán a una siguiente ronda.

Artículo 2.5 A medida que avance el evento se aumentará la complejidad de los problemas solicitados, de igual manera se ira reduciendo los límites de tiempo para la resolución de cada uno de ellos, este proceso se llevará a cabo hasta determinar un ganador.

Artículo 2.6 En caso de que ningún participante cumpla con las especificaciones planteadas en el problema se procederá a calificar el alcance logrado. La calificación del alcance quedará a criterio del jurado calificador y estará en función de la programación realizada, para la misma se tendrán en cuenta factores como: lazos, estructuras, arreglos, gráficas, estética, interfaz gráfica y lógica de programación.

Artículo 2.7 En caso se presente la eventualidad descrita en el Artículo 2.3, el jurado calificador de acuerdo a los puntajes establecidos decidirá el número de participantes que pasarán a la siguiente ronda.

Artículo 2.8 Para que se lleve a cabo una siguiente ronda deberán haber al menos 2 participantes clasificados, en el caso de que exista sólo uno, a este se le declarará ganador de la competencia. El segundo lugar se establecerá de entre aquellos participantes que no lograron resolver el problema en su totalidad, en base a la calificación que asigne el jurado calificador.

Artículo 2.9 En el caso de que existan dos participantes que hayan cumplido el reto planteado, únicamente estos dos pasarán a una ronda final para definir el primero y segundo lugar. En base a la calificación que asigne el jurado calificador.

Artículo 2.10 En el caso de que al jurado calificador se agotará el número de problemas planteados o de ser el caso de que se decidiera plantear un problema como último, el jurado informará a los competidores y la designación de los tres primeros lugares se dará en función del tiempo de culminación y/o de la calificación que asigne el jurado calificador.

Artículo 2.11 Durante el desarrollo de la competencia el jurado informará de manera escrita a los participantes cada uno de los retos, luego de esto existirá un tiempo de 5 minutos para preguntas relacionadas con el planteamiento del problema. Una vez culminado este tiempo ningún participante podrá realizar preguntas ya sea al jurado calificador o a otro participante.

Artículo 2.12 Durante el desarrollo de la competencia los participantes deberán respetar las decisiones y el puntaje que asigne el jurado calificador, cualquier reclamo mal llevado que implique una falta de respeto al jurado o al comité organizador será motivo de eliminación directa del o los participantes implicados.

Artículo 2.13 Una vez finalizado el evento, el jurado publicará entre los presentes el nombre de la carrera y nivel a la que pertenece el ganador de la competencia, de igual manera se publicará los mismos datos para el segundo lugar.