



# LLAMADO A PROBLEMAS

## O! SanSi - Informática 2024

Fecha límite de entrega de problemas: **20 de septiembre del 2024**

El Comité Científico de la O!Sansi área Informática invita a la comunidad de competidores y ex-competidores de informática competitiva a proponer problemas para las Olimpiadas 2024 en las categorías Bufo y Puma.

Los problemas deben cumplir con el diseño de algoritmos de forma correcta y eficiente. Las entradas y salidas deben ser sencillas (no obligatorias pero sí recomendadas). Los problemas pueden ser desde sencillos hasta difíciles siguiendo una presentación creativa y entendible.

Los problemas deben indicar las condiciones básicas de manera que sean entendibles por la mayoría de los competidores, que muestren la aplicación de algoritmos en problemas de la vida cotidiana y de desarrollo humano (en el campo de lo computacional como apoyo al esfuerzo en tareas de esfuerzo cognitivo humano y tareas difíciles de realizar para humanos). Se admiten problemas con estrategias eficientes así como aquellas que presenten una estrategia eficiente. Se debe considerar efectividad en tiempo de uso de CPU así como uso de memoria.

Las tareas propuestas pueden ser de entrada/salida, tradicional en programación competitiva, así como problemas que no requieren entrada tradicional y sin embargo producen una salida producto de un cómputo o son de naturaleza reactiva.

El contenido de conocimiento de programación que debe cumplir un problema de la olimpiada se encuentra detallado en la convocatoria de la olimpiada en <https://www.ohsansi.umss.edu.bo/docs/informatica.pdf>.

Las condiciones que debe cumplirse en un problema son:

1. El problema debe ser nuevo, no haberse utilizado en ninguna otra actividad de programación competitiva (competencias, entrenamientos, cursos, talleres, etc.)
2. El problema no debe estar publicado, en consecuencia debe ser únicamente de conocimiento del autor o autores (una vez enviado al Comité Científico de la Olimpiada, este será de conocimiento del mismo únicamente)



3. El problema debe ser posible de resolver en el periodo de duración de la prueba por los estudiantes competidores
4. La descripción del problema debe estar redactada sin ambigüedades, entendible. La redacción debe ser clara y sencilla.
5. El problema debe ser creativo y original.

El Contenido enviado al Comité Científico debe ser el siguiente:

1. El problema propuesto en formato PDF (formato preferible pero no obligatorio) que incluye ejemplos, imágenes que ayudan a comprender el problema.
2. Breve explicación de la solución indicando el algoritmo y estrategia más eficiente.
3. Nombre completo, correo electrónico, país, afiliación del autor.
4. Implementación de la solución en C++
5. Datos de prueba (test data) o ideas para generar los test data

Los autores autorizan y otorgan los derechos de uso exclusivo del material presentado hasta el 31 de octubre del 2024. Los autores garantizan que los requerimientos y condiciones de esta entrega de problema se cumplen de acuerdo al llamado, y este material no será divulgado de manera alguna a terceros hasta la conclusión y cierre del evento en la fecha arriba indicada.

El problema presentado debe mantenerse en estricta confidencialidad hasta la finalización y cierre del evento.

Una vez que el Comité Científico selecciona los problemas para el evento, los autores recibirán una notificación de que su problema ha sido seleccionado y será parte de la competencia.

Los problemas no utilizados en la presente competencia pueden ser seleccionados en la competencia del próximo año, en ese caso se preguntará al autor si su problema presentado aún se mantiene en estricta confidencialidad y cumple las condiciones de originalidad y nuevo.

Todo el contenido debe enviarse a través del formulario para entrega de problemas en <https://forms.gle/cTnBdcV8FvbDiZaY8>

