Bases OIG 2023

O Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades públicas galegas, a Universidade da Coruña (UDC), a Universidade de Santiago de Compostela (USC) e a Universidade de Vigo (UVigo), organiza a Olimpíada Informática Galega 2023, que dá acceso á XXVII Olimpíada Informática Española (OIE).

O obxectivo da Olimpíada Informática Galega, destinada a estudantes de secundaria, bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é a promoción do coñecemento e das vocacións nesta disciplina, tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da xuventude.

1. Participantes

A participación na Olimpíada Informática Galega 2023 realízase de xeito individual. Pódense inscribir estudantes de centros públicos, concertados e privados de Galicia matriculados durante o curso académico 2022/2023 nalgún curso da ESO, bacharelato ou ciclos formativos de grao medio, sempre que non teñan superados os 20 anos de idade o 1 de xullo de 2023.

2. Data e lugar de realización da proba

A Olimpíada Informática Galega 2023 terá lugar o venres 10 de febreiro de 2023 pola tarde de xeito presencial na Facultade de Informática da Universidade da Coruña (coa colaboración da Escola Superior de Enxeñaría en Informática da Universidade de Vigo e da Escola Técnica Superior de Enxeñaría da Universidade de Santiago de Compostela), coa seguinte axenda preliminar:

16:00 h Recepción de estudantes en cada sede e acceso ás aulas.

16:15 h Benvida por parte do comité organizador e presentación da Olimpíada

16:45 h Entrega de credenciais de usuario/a e conexión á contorna de desenvolvemento da proba

17:00 h Inicio da proba

20:00 h Fin da proba

20:15 h Acto de clausura, incluíndo a resolución do xurado

3. Pre-inscrición e inscripión final

O estudantado interesado en participar debe realizar unha pre-inscrición a través do formulario habilitado na web da OIG (oig.gal) antes das 23:59 horas do día 15 de decembro de 2022.

O número máximo de participantes na OIG 2023 será de 36. No caso de que o número de que o estudantado inscrito supere ese número, haberá unha proba clasificatoria previa á celebración da OIG

2023 para seleccionar ao estudantado participante final. Neste caso, a data e método de selección daranse a coñecer o luns 19 de decembro.

Unha vez determinado o estudantado participante final, este terá que realizar unha inscrición previa á OIG 2023 na que será requisito indispensable enviar unha autorización asinada polo pai, nai ou titor/a legal, en caso de estudantes menores de idade, para a participación na OIG 2023 seguindo un modelo que será facilitado ás personas inscritas.

4. Desenvolvemento da proba

A proba consistirá na resolución de seis problemas nun prazo de tres horas. Cada problema deberá resolverse mediante unha linguaxe de programación que permita automatizar a súa resolución. Permítese o uso de C++, Python ou Java.

Os/as estudantes deberán realizar a proba cun ordenador facilitado pola organización dotado coa contorna de programación necesaria para a programación nas tres linguaxes (é dicir, incluirá os compiladores e aplicacións de desenvolvemento necesarias). Desde ese ordenador accederase á plataforma para o envío das solucións (xuíz *online*) a través dunha ligazón URL e credenciais de acceso que se facilitarán ao inicio da proba.

A contorna de desenvolvemento da proba non terá conexión externa a internet; só se poderá acceder ao xuíz *online*. Si estarán dispoñibles manuais e documentación das linguaxes C++, Python ou Java.

Os/as estudantes poderán introducir na proba unha folla con información que lles sexa de utilidade para a súa realización (exemplos de códigos, por exemplo). A folla, que pode estar escrita polas dúas caras, será selada pola organización ao inicio da proba. Durante o desenvolvemento desta facilitaráselles un bolígrafo e follas en branco, tamén seladas pola organización, a modo de apoio para a resolución dos problemas.

5. Clasificación final e premios

A clasificación estará determinada polo número de problemas correctamente resoltos de cada participante e non será pública ata a resolución do xurado ao remate da Olimpíada. As persoas participantes si poderán coñecer en todo momento durante o desenvolvemento da proba o número de problemas que levan resoltos correctamente, pero non o número de problemas resoltos polos/as restantes participantes.

A solución enviada por un/ha participante para un problema considerarase correcta se coincide co resultado correcto para o conxunto de entradas definidas previamente polo equipo organizador da Olimpíada. Se falla algún caso de entrada, a solución considerarase incorrecta. Nese caso, o/a participante poderá volver enviar novas solucións para ese problema ata que algunha sexa correcta mentres o concurso non remate. Non haberá penalización ningunha por enviar solucións incorrectas.

A clasificación final estará determinada polo número de problemas correctamente resoltos unha vez remate a proba ás tres horas. En caso de empate a número de problemas ben resoltos, terase en conta

o tempo necesario para acadar ese número de problemas ben resoltos, de modo que quedará por diante na clasificación o/a participante que antes resolvese o seu último problema que deu lugar ao empate.

As persoas que acaden os dous primeiros postos na clasificación da OIG 2023 poderán participar na Fase Nacional da OIE 2023. As organizacións da OIE e da OIG correrán cos gastos de viaxe e aloxamento. Do mesmo modo, as catro mellores persoas clasificadas da Fase Nacional poderán participar na International Olympiad of Informatics 2023, que se celebrará en Hungría.

Adicionalmente, e grazas ás entidades patrocinadoras do evento, haberá premios para algúns dos seguintes postos na clasificación, ademais de para a mellor programadora muller e para o/a mellor participante da ESO.

Con posterioridade á celebración da OIG 2023 organizarase un acto de entrega de premios, cuxa data e lugar se comunicarán ás persoas premiadas coa suficiente antelación.