

**REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION
DE COMPETENCIAS DE LA OLIMPIADA VENEZOLANA DE INFORMÁTICA
(O.V.I) 2015**

**CAPITULO I
DISPOSICIONES GENERALES**

Artículo 1: El presente reglamento establece las normas de selección y procedimientos de evaluación; determina la orientación, planificación y organización del sistema de competencia de la Olimpiada Venezolana de Informática.

Artículo 2: Los y las participantes y demás miembros de los Comités Técnicos de las distintas Instituciones Universitarias participantes, tienen la responsabilidad de garantizar la comprensión y cumplimiento de lo establecido en el presente reglamento.

Artículo 3: Los y las participantes deberán estar inscritos oficialmente en una institución de educación universitaria, en el área de conocimiento de informática o carreras afines, a las cuales representan. Las autoridades directivas de las instituciones universitarias participantes deberán acreditar a los integrantes de los equipos.

Toda disposición que no se encuentre contemplada se refiere a las disposiciones generales de este reglamento.

Artículo 4: No podrán participar como competidores ningún miembro del Comité Local y Nacional de la O.V.I y ningún profesor o profesora perteneciente a un Instituto de Educación Universitaria.

Artículo 5: Cada institución universitaria esta en la obligación de conformar un Comité Local constituido con un máximo de cinco (5) representantes estudiantiles y cinco (5) profesorales (con conocimientos en las áreas de competencia) con la finalidad de organizar la fase de selección interna local y éste debe ser reconocido oficialmente por el Comité Nacional.

**CAPITULO II
DE LOS EQUIPOS**

Artículo 6: Cada institución universitaria participante podrá inscribir un (1) equipo en las diferentes categorías para las áreas de competencia y dos (02) trabajos en el área de la investigación para las competencias de la clasificación nacional.

Artículo 7: Los equipos en las áreas de competencia estarán conformados por no más de tres (03) estudiantes de pregrado y un Profesor Asesor. Los Grupos de Trabajo de Investigación estarán conformados por no más de dos (02) estudiantes o egresados que no excedan de un año de haber culminado y un profesor asesor.

Parágrafo Único:

Cada Institución Universitaria está obligada a organizar a través de su Comité Local su fase de selección interna, dando participación a cualquier número de estudiantes, reportando en los lapsos de tiempo establecidos por el Comité Nacional, las evidencias fotográficas y físicas de dicha jornada.

Artículo 8: Cada institución universitaria participante solo podrá inscribir para la Fase Nacional de la Olimpiada Venezolana de Informática, los equipos que resulten clasificados en las áreas de competencia y trabajos de investigación en la selección de la Fase Local y que no hayan participado en la misma categoría el año anterior.

CAPITULO III

DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 9: El sistema de competencias de las O.V.I garantizará la participación justa y en condiciones de equidad para todas y todos los participantes. Todas las competencias estarán enfocadas en soluciones de problemas de carácter comunitario y educativo fomentando el uso de las nuevas tecnologías orientadas a la independencia tecnológica de Venezuela, mediante la implementación del Software Libre.

Artículo 10: Las competencias en el área de la programación, consiste en resolver tareas de naturaleza algorítmica, demostrando habilidades básicas en el análisis de problemas, además de diseño y conocimiento de algoritmos, habilidades para programar y probar dichas soluciones.

Artículo 11: Los lenguajes de programación a usar, previa supervisión del Comité Nacional en la competencia, son C, Python, C++, Java, PHP, Gambas, y los manejadores de bases de datos MYSQL, PostgreSQL, entre otras herramientas de software libre. Todos los computadores usados en la competencia correrán bajo el Sistema Operativo GNU/Linux. Los compiladores usados serán Gnu Compiler Collection (gcc, g++) y Free Pascal (fpc).

Artículo 12: Herramientas a usar de Arquitectura y Redes

Artículo 13: Se conformará un banco de ejercicios de cada categoría, donde cada institución participante enviará una serie de problemas que especifiquen las entradas y las soluciones correctas correspondientes, y/o con programas que permitan verificar las soluciones en caso de que haya varias correctas.

Los problemas a evaluar deberán ser seleccionados entre los propuestos por las instituciones universitarias participantes y deberán cubrir (si es posible) distintos aspectos comunitarios donde sean aplicable las ciencias de la informática.

Artículo 14: Las faltas en las Fases Local y Nacional de la O.V.I serán regidas por los criterios establecidos por este reglamento.

Parágrafo Uno: Serán consideradas faltas disciplinarias todas aquellas acciones que contravengan los principios éticos, morales y de convivencia; que violen los reglamentos internos de las Instituciones Universitarias participantes.

Parágrafo Dos: Serán consideradas faltas académicas todas aquellas acciones que contravengan cada uno de los reglamentos de las categorías de competencias

Las faltas que no estén contempladas en este artículo serán consideradas en las Disposiciones Finales de este Reglamento.

Artículo 15: El método de evaluación de los equipos es a través de la totalización del puntaje obtenido de acuerdo a los instrumentos dicotómicos aplicados en cada categoría. Aquél que obtenga el puntaje más alto y que sea superior o igual al porcentaje establecido para cada una de ellas, será el ganador de la misma. En caso de existir algún empate, estos se definirán según la diferencia del tiempo de entrega, es decir, quién empleó menor tiempo en la solución de la prueba para aquellas categorías que es aplicable. En caso de persistir el empate se considerará ganadores a los equipos involucrados.

Parágrafo Único: Para la categoría de Investigación en sus diferentes modalidades el porcentaje mínimo aprobatorio será del 75%, en las demás el 60% del cien por ciento (100%) evaluable.

Artículo 16: Las competencias en el área de trabajo de investigación se desarrollarán mediante la exposición y defensa (ciclo de preguntas) del mismo, tendrá un tiempo máximo de 45 minutos para cada trabajo. El método de evaluación de los trabajos será a través del puntaje obtenido. Los trabajos ganadores, serán aquellos que hayan obtenido mayor puntaje ante el jurado.

Parágrafo Único: El tiempo máximo estará distribuido en 10 minutos para las interrogantes y 35 min para la defensa del proyecto.

CAPITULO IV DE LA EVALUACION

Artículo 17: En cada una de las áreas de competencias, se le proporcionará a los equipos participantes de:

- 1.-Una computadora personal, la cual se le entregará de manera aleatoria, con el sistema operativo, compiladores y programas autorizados por el Comité Nacional de la O.V.I.
- 2.-Una copia de los criterios de evaluación.
- 3.-Formatos para las aclaraciones o dudas.

4.-Hojas blancas y lápices.

5.-Las indicaciones necesarias para el uso de la red, archivos, password, etc.

6.-En caso necesario una hoja adicional con instrucciones especiales.

Artículo 18: Los ejercicios o problemas deberán ser resueltos con el uso de la herramienta que se les proporcione y los lenguajes de programación oficiales. Los enunciados oficiales de los problemas estarán escritos en idioma castellano.

Artículo 19: Los equipos competidores tienen estrictamente prohibido llevar dispositivos que almacenen información y que puedan introducir en la PC, teléfonos móviles, así como el acceso a internet, y de comunicación con cualquier persona foránea o miembros de otros equipos en el tiempo dedicado a la resolución de los problemas.

Los equipos participantes en la categoría de Trabajo de Investigación deben entregar en el tiempo estipulado por Comisión Nacional, previo a la competencia, un CD o DVD donde se encuentre el proyecto formal, la presentación, el sistema y la Carta de Aprobación del Tutor en físico.

Artículo 20: Los equipos competidores durante la competencia tienen prohibido: fumar, hacer ruido voluntariamente, distraer, molestar, sustituir a otra persona y salirse de la sala de competencia sin autorización del jurado.

Artículo 21: En el marco del tiempo estipulado de competencia, los equipos participantes deberán entregar los resultados en los medios apropiados según la categoría, sin prórroga, la cual será recibida por un representante del Comité Nacional.

Artículo 22: Los problemas o ejercicios están determinados por los criterios de evaluación en cada una de las categorías y una vez concluidas las pruebas serán publicadas las alternativas de soluciones.

Artículo 23: Los trabajos de investigación participantes deben ser producto de la construcción y/o creación de los propios estudiantes, se evaluarán en base a temas o contenidos en la solución de un problema real de las comunidades (Impacto Social, alcance, factibilidad, creatividad, uso del software libre) en lo local, regional o nacional.

Artículo 24: Se considerarán descalificado de la competencia los trabajos de investigación que presenten expresiones inadecuadas, faltas de ortografía o errores graves que impidan la publicación de las páginas, así como aquellas que contengan copias de textos, imágenes y/o sonidos sin la debida cita bibliográfica y que no cumplan con las normas nacionales e internacionales de investigación.

CAPITULO V

DEL COMITÉ DE JURADO

Artículo 25: Es responsabilidad intransferible del Comité Técnico Nacional, la selección de los miembros de los comités de jurado para cada competencia en la Fase Nacional.

Artículo 26: El comité de Jurado estará integrado por personalidades del mundo de la tecnología, la ciencia, y la educación, seleccionadas e invitadas especialmente para cada edición de la O.V.I. Serán miembros permanentes del Jurado los y las profesores especialistas de las instituciones universitarias participantes (siempre y cuando no sean miembros activos del Comité Técnico Nacional u otra instancia de organización de la O.V.I). En condiciones especiales se exhorta a la Institución sede a incorporar los docentes del área de conocimiento necesaria.

Artículo 27: El Comité de jurado en cada competencia estará compuesto por mínimo tres(3) y máximo seis (6) personas, las cuales deberán velar por el cumplimiento del reglamento en su totalidad.

Artículo 28: Los miembros de la comisión de jurado no deberán interactuar con los integrantes de los equipos competidores, mientras no haya concluido la competencia. Estará estrictamente prohibido que les proporcionen algún tipo de información sobre los problemas a resolver. En caso de hacerlo se descalificará al equipo involucrado su participación en la O.V.I. en esa categoría y al profesor involucrado se retirará como jurado de la competencia.

Artículo 29: Si a los miembros de la comisión jurados se les determina que han evaluado de manera subjetiva o con mala intención a algunos de los participantes serán sancionados.

CAPITULO VI

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 30: Cualquier acción de los participantes tanto estudiantes como profesores que atenten contra la integridad de las jornadas de competencia o de los equipos competidores será sancionada con descalificación y/o suspensión

automática.

Artículo 31: Cualquier situación no recogida en este reglamento, asunto especial, disciplinario o de modificación del presente articulado, será decidida por el Comité Técnico Nacional de manera extraordinaria.

Artículo 32: Se exhorta al Comité Técnico Nacional en la figura de la representación Ministerial notificar a las autoridades de las IEU participantes de la O.V.I que el arancel de participación en la misma es de una unidad tributaria (1 U.T.) por participante.

Artículo 33: Los equipos que desean apelar deben consignar 3 U.T., si su apelación procede se le devuelve el dinero. Las apelaciones deben hacerse dos (2) horas después de entregado los resultados.

REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION DISCIPLINA ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR

Fase I: Ensamblaje de equipo

Aspectos a evaluar:

1.1 Colocación adecuada de los componentes.

Componentes funcionales: disco duro, unidad de CD/DVD, memoria RAM, procesador, disipador de calor/ ventilador

Fuente de poder, correcta colocación de los LED's, tarjeta de video

(Los componentes a instalar dependerán de las máquinas a utilizar en las competencias).

1.2 Cantidad de componentes instalados.

1.3 Operatividad de equipo.

Inventario del PC:

1.4 Nombrar los componentes con los que cuenta la máquina.

1.5 Explicar las funciones de cada componente.

1.6 Describir las características de los componentes.

Fase II: Instalación del sistema operativo.

1.1 Configuración del setup (BIOS) de la TM para que el computador inicie desde la unidad de CD/DVD.

1.2 Configuración adecuada de las particiones:

A) Swap (área de intercambio)

B) Menú raíz

C) Home

Nota: El proceso de particionado deberá realizarse de forma manual si es necesario redimensionar una partición existente.

A través de la consola mediante la línea de comando se realizara:

1.3 Crear una clave de Root 1234h o especificada por el jurado técnico.

1.4 Creación de un usuario.

1.5 Creación de un grupo y agregar usuario creado.

1.6 La gestión de archivos y carpetas

1.7 Configuración de la TCP/IP.

Criterios a tomar en cuenta:

1.) Cantidad de componentes descritos

2.) Cantidad de componentes instalados correctamente.

3.) Operatividad del equipo luego de ser ensamblado

4.) Normas de calidad.

Parte I:

1.) Identificación de los componentes adecuado para el ensamblaje del equipo.

2.) Elaboración de un informe descriptivo y explicativo de los componentes.

Parte II:

- 1.) Detección de fallas de hardware.
- 2.) Documentación de las fallas detectadas en las máquinas ensambladas.
- 3.) Métodos para detección de las fallas.
- 4.) Como fue la elección del método.
- 5.) Configuración del TCP/IP por los comando.

Capítulo I Disposiciones Generales

Artículo 1. El presente reglamento tiene por finalidad establecer los parámetros para el desarrollo de las prueba de competencia enmarcadas en la disciplina de Arquitectura del Computador de las Olimpiadas Venezolanas de Informática OVI.

Artículo 2. En I tiempo máximo estipulado para la realización de la competencia será de 8 horas, empezando a las 8:00am y finalizando el primer bloque a las 12:00m y reanudando las actividades a las 2:00pm hasta las 6:00pm, así mismo la fecha se establecerá en el cronograma de competencia. En caso de que la prueba no se culmine en el tiempo estipulado por causas ajenas a nuestra voluntad se alargará el tiempo en 4 horas, quedando el tiempo máximo para la realización de la competencia en 12 horas.

Artículo 3. Para el desarrollo óptimo de la prueba enmarcado en dicha disciplina de la OVI cada delegación debe poseer las siguientes herramientas:

- Destornilladores (estrella, estría y plano) **no imantados.**
- Pulseras anti estática (mínimo 1)
- Pinzas
- Piqueta
- Probador de corriente (tester)

- Probador de fuente de poder.
- Pasta térmica.
- Tornillo para cubierta de case.
- Tornillo para bahías de 5 ¼ y 3 ½
- Tornillos sujetadores de tarjeta madre.
- Brocha, soplador, limpiador de contacto y borrador de goma.

Nota: además la institución sede debe contar con dispositivos de hardware extras funcionales para el desarrollo de la prueba:

- Módulos de memoria Ram.
- Unidades de CD/DVD.
- Disco Duro.
- Fuente de poder.
- Cable sata (datos)
- Cables IDE
- Cable sata (poder)
- Disipadores de calor.

Nota: el comité nacional encargado de la revisión de los computadores para la elaboración de la competencia de arquitectura antes de la prueba deberá entregar un informe con las características de hardware y software de dichos equipos.

Capítulo 2 De los Criterios de Evaluación.

Artículo 4.- Para efectos de considerar las Competencias a evaluar, deberán describirse diferentes escenarios y problemas a resolver, así como las habilidades cognitivas que deberán demostrar los participantes de la prueba en los tres tipos de saberes: Conceptual (saber), procedimental (saber hacer) y actitudinal (ser), las cuales están plasmadas en el Programa Nacional de Formación en Informática.

Artículo 5. La competencia se dividirá en dos evaluaciones, una de tipo práctica y una evaluación de tipo teórica, en las cuales los atletas se desempeñaran para obtener una puntuación dependiendo de sus capacidades y cumpliendo con los criterios de evaluación establecidos en este lineamiento.

Artículo 6. En los criterios a utilizar en las pruebas de competencia que se tomaran en cuenta:

Parte practica de la competencia:

- 1.1 cantidad de componentes instalados correctamente.
- 1.2 operatividad del equipo luego de ser ensamblado.
- 1.3 Instalación del sistema operativo, según sea el caso de estudio.
- 1.4 y las normas de calidad.

Parte Teórica de la Competencia:

- 1.1 Elaborar un informe en donde se describan los componentes con los que cuenta el equipo utilizado en la competencia y se explique la función que realiza cada componente.

Los atletas además de cumplir con los requerimientos deberán:

En la parte practica:

- 1.1 Seleccionar los componentes adecuados para la Tarjeta madre que se suministrara.
- 1.2 Detección de Fallas al momento del ensamblaje o luego del mismo.
- 1.3 Configuración del Sistema operativo,(creación de usuario, grupo y configuración de la conexión a internet, a través de la línea de comandos).

Y en la Parte Teórica:

1.1 Elaborar un informe donde se explique la selección de los componentes utilizados en el ensamblaje del equipo. El informe deberá contener una lista de las fallas encontradas durante o posterior al ensamblaje del mismo y se detallaran las medidas correctivas aplicadas para solventar las fallas.

Artículo 6. Los atletas que ocasionen daños a los equipos utilizados en la competencia deberán informar a sus instituciones de procedencia para que estas tomen las medidas necesarias para la reparación o la sustitución del equipo o los componentes dañados por el atleta.

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERO.- El presente lineamiento entrará en vigor al día siguiente de su aprobación por la comisión técnica nacional de las OVI.

SEGUNDO.- Quedan sin efecto las disposiciones que contravengan o se opongan al presente lineamiento.

TERCERO. Todo computador utilizado en las pruebas debe estar operativo y presentar las mismas características funcionales a nivel de hardware y software.

CUARTO.- Todo lo que no esté previsto en el presente lineamiento, será resuelto por el comité Técnico Nacional.

REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION DE PROGRAMACIÓN

Artículo 1:

En esta área los equipos deberán estar en la capacidad de analizar el problema planteado y presentar soluciones en el lenguaje de programación seleccionado por los competidores.

Artículo 2:

Los ejercicios tendrán una puntuación de acuerdo al instrumento de carácter dicotómico, En caso de existir un empate en 1er, 2do, 3er. lugar se procederá a aplicar una prueba con una duración máxima hasta de una hora. El desarrollo de la prueba se hará en el mismo lenguaje en el que fue realizada la primera.

Artículo 3:

En cuanto al paradigma de programación, no debe existir restricción en cuanto a ello, es decir, debe ser permisible la programación estructurada, orientada a objetos y a eventos, la complejidad contemplada en esta área se inspira en fomentar la participación de los estudiantes de los primeros trimestres.

Artículo 4:

El principal aspecto a evaluar es la lógica utilizada por el competidor, inspirado en el enfoque de los PNF (Programas Nacionales de Formación).

Artículo 5: Fases de la Evaluación

Dentro de esta competencia los ejercicios deben adoptar un máximo de exigencia que contemple el uso de los siguientes elementos:

- Entrada y Salida estándar, declaración y manejo de variables.
- Operaciones matemáticas.
- Estructuras de Control (condicionales if, then, else, switch, case, else if).
 - Estructuras Iterativas (ciclos for, while, entre otros).
 - Operaciones con Arreglos (ordenamiento, inserción, eliminación, entre otros).
 - Manejo de archivos.
 - Estructura de datos (pilas, colas, dinámicos)

1 Fase de ejercicios (Codificación en un lenguaje específico)

En esta prueba se originarán de manera aleatoria una lista de 3 ejercicios de acuerdo al siguiente criterio:

- 1 Sencillo (9 am a 12 m)
- 1 Medio (9 am a 12 m)
- 1 Avanzado (2 pm a 5 pm)

Parágrafo único: los tiempos de realización de los ejercicios no son acumulativos.

Artículo 6:

Se debe considerar la contextualización de los ejercicios en el marco de pertenencia y carácter social que rige el PNFI, sin abrir los aspectos técnicos inherentes a la programación.

Instrumento de Evaluación

Marque con una X la valoración que se considere conveniente a cada uno de los indicadores que se presentan. Cero(0) si la característica, aspecto o elemento no está presente, y uno(1) si esta presente.

Nota: Si el programa no puede ser Ejecutado, por cualquier circunstancia, al mismo no se le continuara con la evaluación abajo plasmada y quedara automáticamente eliminado de la prueba.

INSTITUCIÓN:					
EJERCICIO N° 1		0	1	Sub-total	Tiempo
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES					
Se validan los datos de entrada					
Cumple con la completitud de los requerimientos (salida)					
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES					
Se evidencia mensajes en terminología entendible por el usuario					
Hace uso de una adecuada ortografía (máximo 3 errores)					
Se evidencia el uso minimalista de código					
Presenta la declaración de variables mínimas					
Legibilidad del código					
EJERCICIO N° 2		0	1	Sub-total	Tiempo
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES					
Se validan los datos de entrada					
Cumple con la completitud de los requerimientos (salida)					
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES					
Se evidencia mensajes en terminología entendible por el usuario					
Hace uso de una adecuada ortografía (máximo 3 errores)					
Se evidencia el uso minimalista de código					
Presenta la declaración de variables mínimas					
Legibilidad del código					
EJERCICIO N° 3		0	1	Sub-total	Tiempo
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES					
Se validan los datos de entrada					
Cumple con la completitud de los requerimientos (salida)					

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES			
Se evidencia mensajes en terminología entendible por el usuario			
Hace uso de una adecuada ortografía (máximo 3 errores)			
Se evidencia el uso minimalista de código			
Presenta la declaración de variables mínimas			
Legibilidad del código			
		TOTAL PUNTAJE	
		TOTAL TIEMPO	

REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION DE PROGRAMACIÓN WEB

Artículo 1° El presente reglamento regirá las competencias de esta área en el desarrollo de la Olimpiada Venezolana de Informática, en lo que no colida con el reglamento general de la misma.

Artículo 2° Las competencias de programación web están dirigidas a los estudiantes del PNFI y por lo tanto las pruebas se basarán en los contenidos programáticos del PNFI y/o la implementación de Electivas dirigidas al área y consensuado estos contenidos por el Comité Nacional OVI.

Artículo 3° La prueba consistirá en la elaboración de un Sistema en ambiente web en la cual se tomarán en cuenta el Diseño según el patrón dado, el uso de lenguajes y tecnologías libres del desarrollo web, así como el acceso a base de datos.

Artículo 4° En el sistema deberán estar presentes las hojas de estilo en cascada (CSS) y las validaciones necesarias a nivel del cliente.

Artículo 5° Por la complejidad misma del desarrollo web, la base de datos será diseñada por los profesores de Base de Datos. Se le sugiere a los participantes no hacerle ninguna modificación y si lo hicieran es bajo su propio riesgo.

Artículo 6° La duración de la prueba está regida por lo establecido en el reglamento general de la OVI. La evaluación de la misma se hará por medio de un Instrumento dicotómico que contemplará de manera individual la ponderación de cada uno de los aspectos a evaluar.

Artículo 7° Una vez entregado el ejercicio se procederá a la lectura del mismo y se darán 10 minutos para preguntas sobre el contenido de la prueba, después de los cuales se declara formalmente iniciada la prueba y no se admitirán preguntas sobre la misma.

Artículo 8° El uso de cualquier medio de almacenamiento no está permitido durante la competencia y la violación a esta norma causará la descalificación del equipo.

Artículo 9° El desconocimiento de estos reglamentos no exime de su cumplimiento.

REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION

DE REDES

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- El presente Lineamiento tiene como propósito orientar el proceso relativo a las pruebas de competencia, con base en las disposiciones contenidas en la carta fundamental y el Reglamento OVI.

Artículo 2.- Se requiere que el participante cuente con conocimientos previos en el área de redes y de las normas ISO que aplique para el desarrollo del mismo.

Artículo 3.- Las Pruebas de Competencia se ajustarán a los procedimientos y condiciones que estos Lineamientos determinen y a las disposiciones aplicables del Reglamento al que se hace referencia en el artículo primero.

Artículo 4.- Corresponde al Comité Técnico Nacional de la OVI determinar el área de redes que pueden ser presentadas mediante Pruebas de Competencia, de mutuo acuerdo con los Jurados responsables del Programa correspondiente.

CAPÍTULO II

PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE PRUEBAS DE LA COMPETENCIA

Artículo 5.- El procedimiento a seguir en relación con la Prueba de Competencia deberá ajustarse a los siguientes requisitos:

Según el caso de estudio los participantes realizarán lo siguiente:

- a) Decidirán la clase de direccionamiento IP a utilizar.
- b) Justificar el tipo de medio de conexión utilizado el método del diagrama.
- c) Justificar la topología física y lógica del diagrama.
- d) Una selección óptima de materiales y equipos que cubra el costo especificado.
- e) Se tomara en cuenta la factibilidad económica, operativa y técnica.
- f) Establecer los criterios de evaluación que se consideran para que el evaluado apruebe el área de redes, el porcentaje mínimo de aciertos y la escala de calificación, según lo establece el Reglamento de la OVI.

Artículo 6.- Para efectos de considerar las Competencias a evaluar, deberán describirse diferentes escenarios y problemas a resolver, así como las habilidades

cognitivas que deberán demostrar los participantes de la prueba en los tres tipos de saberes: Conceptual (saber), procedimental (saber hacer) y actitudinal (ser), las cuales deben ser acordes a las señaladas en el PNF Informática a la que pertenece el área de redes.

Artículo 7.- La Prueba de Competencia se realizara en Fase Teórica (un caso de estudio de diseño de una red) y Fase Practica (un pool de errores de hardware). En la evaluación práctica se trabajará obligatoriamente en la plataforma GNU/Linux.

Parágrafo Uno: La prueba de competencia se realizará basándose en el contenido de PNFI de la unidad curricular Modulo Redes.

Parágrafo Dos: previo a la aplicación de la prueba, los miembros del comité técnico nacional se reunirá con el jurado evaluador para la revisión del instrumento, los resultados y la norma de referencia que aplique.

Artículo 8.- Para efecto de competencia del modulo redes se realizara en 2 fases:

La Fase Teórica: se basara en el diseño de una red LAN que permita la conexión entre 4 edificios o más, utilizando el software (por definir).

La Fase Práctica:

Fase Final: Se le entregarán 2 computadoras por grupo las cuales deben ser conectadas utilizando un switch y conectados puntos a punto (sin el Switch) inalámbrica o cableada. Los participantes detectaran y corregirán fallas, esta fase será en ambiente de consola.

Parágrafo Único: En la fase los participantes construirán los cables necesarios según el caso, se deberán realizar un reporte técnico de fallas clasificadas y documentada.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

PRIMERO.- El presente lineamiento entrará en vigor al día siguiente de su aprobación por la comisión técnica nacional de la OVI.

SEGUNDO.- Quedan sin efecto las disposiciones que contravengan o se opongan al presente lineamiento tal como se estipula en el artículo 14 del reglamento general.

NORMATIVA PARA LA CATEGORIA DE BASE DE DATOS
CAPÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- El presente Lineamiento tiene como propósito orientar el proceso relativo a las pruebas de competencia, con base en las disposiciones contenidas en el Reglamento OVI.

Artículo 2.- La prueba de Competencia es aquel instrumento encargado de determinar el grado de conocimiento del participante en el área específica del saber, la cual se ajustará a los procedimientos y condiciones que determinen las disposiciones aplicables del Reglamento al que se hace referencia en el artículo primero.

Artículo 3.- Corresponde al Comité Técnico Nacional de Base de Datos (CTNBD) de la OVI determinar los módulos de base de datos que pueden ser presentadas mediante Pruebas de Competencia, previa aprobación de la Junta Directiva Nacional OVI.

Artículo 4.- Es responsabilidad de la Junta Directiva Nacional junto a la CNTBD y la Institución sede, garantizará con anticipación el hardware y el software necesarios para la ejecución de la prueba.

CAPÍTULO II
ELABORACIÓN, VALIDACIÓN Y SELECCIÓN DE PRUEBAS PARA EL BANCO DE DATOS Y EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA OVI

Artículo 5.- El comité local es el encargado de elaborar las pruebas con sus posibles soluciones para ser enviadas a la CTNBD y deben ser originales que permitan resolver problemas de tópicos enfocados dentro de un contexto social.

Artículo 6.- El Comité Local enviará a la CTNBD las pruebas en los lapsos establecidos por la Junta Directiva Nacional OVI.

Artículo 7.- Las Pruebas elaboradas deberán ajustarse al instructivo anexo, elaborado por la CTNBD y aprobado por la Junta Directiva Nacional.

Artículo 8.- La CTNBD es la encargada de validar las pruebas enviadas por las comisiones locales en base al cumplimiento del artículo anterior.

Artículo 9.- La CTNBD se ajustará al cronograma elaborado por la Junta Directiva Nacional.

Artículo 10.- Si la prueba no cumple con los requisitos exigidos en los artículos anteriores, la CTNBD le enviará las observaciones pertinentes al comité local para su corrección y reenvío según el cronograma elaborado por la Junta Directiva Nacional.

Artículo 11.- Si las correcciones no son enviadas o no cumplen con los requisitos exigidos, se procederá de acuerdo a lo establecido en el reglamento disciplinario.

Artículo 12.- La CTNBD y la Junta Directiva Nacional en reunión pública con los representantes locales de Base de Datos seleccionará al azar la prueba que se aplicará en la competencia.

Artículo 13.- La prueba seleccionada será reproducida y resguardada por la Junta Directiva Nacional.

Artículo 14.- La CTNBD está en la obligación de publicar la información necesaria

para la realización de la prueba, como lo son: Claves de Acceso, Usuarios, Permisologías, entre otras, suministradas por la institución sede.

CAPÍTULO II ASPECTOS A EVALUAR

Artículo 15.- La CTNBD establecerá los criterios de evaluación que se consideren, para que el evaluado apruebe el Modulo de base de datos.

Artículo 16.- La competencia se realizará en dos etapas. En la primera etapa se evaluará la parte de modelado conceptual y en la segunda etapa el desarrollo lógico y físico del modelo conceptual obtenido en la primera etapa.

Parágrafo Único: Si al momento de la corrección del modelo conceptual no cumple con los criterios establecidos, no se realizará la evaluación de la segunda etapa.

Artículo 17.- La duración de cada etapa de la competencia se determinara por la CTNBD de la OVI y aprobado por la Junta Directiva Nacional.

Artículo 18.- Es responsabilidad de la CTNBD, la Comisión Técnica Nacional de Jurados y la Junta Directiva Nacional, nombrar los profesores que conformaran el JURADO OBSERVADOR para esta categoría, de conformidad con el reglamento general.

Artículo 19.- Los JURADOS OBSERVADORES que participan en la ejecución de la competencia son los encargados de controlar el tiempo de duración de la misma, de acuerdo a los lineamientos emanados de la CTNBD de la OVI.

Artículo 20.- El total de puntaje obtenido por cada equipo, es el resultante de los puntos obtenidos en la primera y segunda etapa.

CAPÍTULO IV LA COMPETENCIA

Artículo 21.- La CTNBD deberá entregar y leer detenidamente la prueba, así como las indicaciones específicas y aclaratorias necesarias para su entendimiento. Los participantes dispondrán de diez (10) minutos para comprensión y aclarar dudas de cada caso, una vez culminado este lapso comenzará la competencia.

CAPÍTULO V COMISIÓN DE EVALUACIÓN PARA LAS PRUEBAS DE COMPETENCIA

Artículo 22.- Es responsabilidad de la CTNBD, la Comisión Técnica Nacional de Jurados y la Junta Directiva Nacional, nombrar los profesores que conformarán el JURADO EVALUADOR para esta categoría, de conformidad con el reglamento general.

Artículo 23: El JURADO EVALUADOR aplicará el instrumento de evaluación previamente elaborado por la CTNBD y aprobado por la Junta Directiva Nacional quienes totalizaran los resultados obtenidos.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente Lineamiento entrará en vigor al día siguiente de su aprobación por el Comité Académico Nacional de la OVI.

SEGUNDO.- Quedan sin efecto las disposiciones que contravengan o se opongan

al presente Lineamiento.

TERCERO.- Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la Junta Directiva Nacional de la OVI.

REGLAMENTO DE SELECCION Y EVALUACION DE PROTOTIPO Y EDUMÁTICA:

DE LOS PROYECTO:

Art. 1: Serán contempladas para la participación aquellas investigaciones cuyos resultados sean el desarrollo, implementación y/o la automatización, de software y/o herramientas tecnológicas para la mejora de procesos en todos los niveles, desarrollados por estudiantes de carreras largas y cortas de informática, Sistemas, Computación y carreras a fines.

Parágrafo Único: Los prototipos se clasifican en:

g) Software Educativos (Edumática).

h) Sistemas de información automatizada.

i) Automatizaciones enmarcadas en otras áreas a fines.

Art. 2: El prototipo según sea la Clasificación debe ser de tipo primero de serie en primer modelo a escala completo, también llamado software piloto.

Art. 3: Las investigaciones a ser presentadas por los equipos deben ser entregados en la fechas estipuladas por el Comité Nacional sin prórroga alguna. La entrega estará compuesta por:

1. Presentación de la investigación.
2. Carta de aprobación por el tutor local.
3. Software.
4. Archivo txt donde se describa la plataforma de funcionamiento del software. (Herramientas para su correcta ejecución)
5. *Un documento pdf.* Descriptivo de la investigación, contenido de:
 1. Título del proyecto.
 2. Equipo Desarrollador.
 3. Componentes empíricos: Objetivo General, Objetivo Específico, Planteamiento del Problema, Justificación y Alcance.
 4. Componentes Metodológicos: Tipo de Investigación, Justificación, Técnicas e Instrumentos Aplicados
 5. Resultados de la Investigación:
 1. *Producto Resultado de la Investigación* (Software), según la metodología de desarrollo aplicada en la investigaciones desarrollar la descripción del producto.
 2. En la descripción del producto se deben considerar detallar:
 1. Dominio.
 2. Requerimientos.
 3. Estructuración de los datos.
 4. Arquitectura de desarrollo.
 5. Plataforma de desarrollo.
 6. Plataforma de funcionamiento.

- 7. Manual de usuario, sistema e instalación
- 8. Innovación.
- 3. Conclusiones y Recomendaciones.
- 6. Portafolio de avances de la investigación firmados por el tutor a partir de la selección del proyecto en las locales.

Art. 4: El producto debe ser desarrollado estrictamente con herramientas libres.

Art. 5: El sistema debe contener los créditos, ayudas de sistemas, los logos de la OVI.

DE LOS PARTICIPANTES:

Art. 6: Los participantes inscritos deben presentar la investigación debidamente uniformados, bien sea con uniforme OVI o de la Institución a la que representan, así como también deben defender exactamente los estudiantes inscrito en las olimpiadas, con acepción de aquellos casos ajenos a la voluntad del participante.

Art. 7: Los cronogramas deben respetar el cronograma realizado por la comisión para la defensa, es decir deben estar al momento de ser llamados para la defensa de no estar presente en ese momento se le dará una máximo de 10 min a partir de dicho llamado de no presentarse en ese tiempo será descalificado automáticamente.

DE LAS EVALUACIONES.

Art. 8: Los resultados serán publicados al finalizar las jornadas de defensa.

Art. 9: Las apelaciones deben ser realizadas única y exclusivamente después de la publicación de los mismos teniendo un máximo de dos horas para entregar la misma luego de la publicación.

Art. 10: El Cronograma de defensa será publicado al inicio de la jornada, donde se colocara el día y la hora de defensa de cada equipo.

Art. 11: La exposición será realizada con un mínimo de 45 min y un máximo de 60 min, y el lenguaje implementado debe ser técnico.

DISPOSICIONES FINALES:

Art12: El desconocimiento de este reglamento no exime su incumplimiento.

Art13: Todos las demás observaciones no tomadas en cuenta en los artículos de este documento serán llevadas a consideración por el Comité Nacional.

Aprobado en la Asamblea General de la O.V.I realizada en la ciudad de San Felipe Estado Yaracuy el día 20 de Junio del 2013