

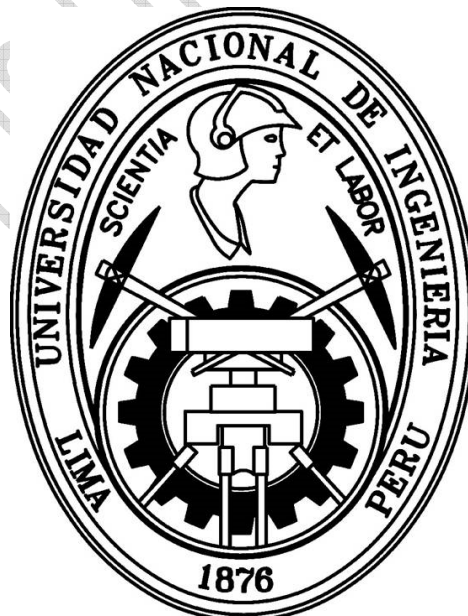
UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

Primer Congreso Regional de Estudiantes de Ingeniería de Sistemas e Informática

Macro Región Lima

BASES DEL CONCURSO DE SIMULACIÓN

Congreso de Estudiantes del 09 al 14 de Noviembre del 2009



Base del Concurso de Simulación Discreta

COREIS 2009

Objetivos

Fomentar el desarrollo de capacidades en un marco de competencia académica, entre los estudiantes asistentes al COREIS 2009, en la rama de la Ingeniería de Sistemas.

Mostrar aplicaciones prácticas en la resolución de problemas mediante la Simulación Discreta.

Organización

La organización estará a cargo del Equipo de Concursos del COREIS Lima 2009, el cual gestionará los aspectos organizativos del evento y seleccionará al jurado calificador.

El Jurado Calificador se encargará del proceso de evaluación de los trabajos presentados y de determinar el resultado y ranking final.

Funciones del equipo de concursos

Difusión del concurso.

Proceso de Inscripción.

Coordinar la habilitación de los ambientes necesarios.

Definir los temas que se presentarán en el concurso.

Velar por el cumplimiento de las normas establecidas en el presente documento.

Elegir el jurado calificador.

Funciones del jurado calificador

Garantizar la transparencia, objetividad e imparcialidad del concurso.

Evaluar las soluciones presentadas por los participantes.

Determinar y anunciar el cuadro de mérito.

El jurado estará conformado por tres expertos en simulación discreta.

Participantes

Requisitos para participar

Ser estudiantes del 1° al 10° ciclo de la carrera de Ingeniería de Sistemas o carreras afines.

Ser participante del COREIS Lima 2009. (Haber pagado el monto de inscripción por el congreso)

Normas de participación

Un equipo estará conformado por máximo dos (2) personas.

Los integrantes de un equipo pueden o no ser de la misma universidad.

Los participantes no podrán portar celulares o cualquier medio de comunicación durante la realización del concurso.

El día del concurso los participantes deberán portar sus documentos de identidad vigente, DNI y Carné Universitario.

Proceso del concurso

El concurso se llevará a cabo en un día. Se planteará un problema de Simulación Discreta que deberá ser resuelto utilizando el programa Arena ó el ProModel.

Los participantes serán llevados al laboratorio donde se les proporcionará el planteamiento del problema y la información necesaria para su resolución, hojas borrador y lapiceros.

Cada equipo tendrá acceso a una computadora, donde se encontrarán instalados los programas: Stella, Arena, Promodel.

El tiempo máximo dado para la resolución del problema será de 4 horas.

Ambiente del concurso

El concurso se desarrollará en el CTIC UNI ubicado dentro de la Universidad Nacional de Ingeniería.

Los laboratorios cuentan cada uno con 24 computadoras.

Cada equipo hará uso de una única computadora durante el desarrollo de la competencia.

Proceso de evaluación

El jurado estará presente durante el desarrollo del concurso y tomará nota del tiempo que cada equipo se tome en resolver el problema. Así como también estará atento al cumplimiento de las normas de participación.

Los trabajos serán evaluados por el jurado al finalizar todos los equipos la resolución del problema planteado o al culminar el tiempo máximo dado.

La evaluación del jurado sólo se sabrá el mismo día del concurso, al culminar la prueba.

Criterios de evaluación

Simulación Discreta

Se evaluará los siguientes ítems:

Definición de entidades, locaciones, variables, atributos, rutas, recursos, arribos.

Coherencia de las distribuciones de probabilidad usadas con el problema planteado.

Definición del procesamiento de la simulación.

Análisis de escenarios.

Generación de estadísticas.

Conclusiones.

Se tomará en cuenta:

Que la entrada de datos haya sido correcta, que no haya sido alterada o manipulada para maquillar resultados.

Que las conclusiones finales respondan las preguntas de interés.

Que las conclusiones sean coherentes con el modelo realizado.

La claridad y lógica en la redacción de las conclusiones.