

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

Regulamentul Concursului

MateInfoUB

Ediția III, 2023

Cap. I. Generalități

Art. 1. Concursul *MateInfoUB*, ediția III, 2023, este organizat de către Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea din București. Concursul *MateInfoUB* 2023 are două secțiuni (Matematică și Informatică) și două etape (Etapa I și Etapa II).

Art. 2. Concursul se adresează elevilor de clasa a XII-a și absolvenților de liceu cu diplomă de bacalaureat.

Cap. II. Condiții de participare

Art. 3. La Concursul *MateInfoUB*, ediția III, 2023, pot participa elevi ai clasei a XII-a și absolvenți de liceu cu diplomă de Bacalaureat. Aceștia se vor înscrie pe platforma de concurs conform calendarului care va fi afișat.

Art. 4. Un elev/absolvent poate participa la ambele secțiuni sau numai la una dintre ele.

Art. 5. La fiecare etapă rezultatele vor fi făcute publice folosind numele concurenților. Participarea la concurs reprezintă acordul pentru publicarea acestora.

Cap. III. Desfășurarea concursului

Art. 6. Concursul *MateInfoUB* este organizat în două etape: prima etapă se va desfășura online iar a doua etapă se va desfășura cu prezență fizică în incinta Facultății de Matematică și Informatică, Str. Academiei, nr. 14, București.

Etapa I

Art. 7. Prima etapă este organizată online în datele de 13.05.2023, pentru Informatică, și 14.05.2023, pentru Matematică, iar testarea va fi de tip grilă. În această etapă concursul va fi găzduit de o platformă în parteneriat cu *Intuitext*; înscrierea concurenților se va realiza direct prin platformă; aceștia vor primi, la înscriere, o parolă cu care vor putea accesa platforma în ziua concursului. Detaliile privind înscrierea vor fi afișate pe pagina concursului.

Art. 8. Concurenții au obligația de a realiza o filmare care să conțină concurentul (filmare din față) și activitatea de pe calculator (captând imaginea de pe ecran pe toată durata probei);

recomandăm utilizarea software-ului OBS Studio (tutorial: https://sepi.ro/static/tutorial_obs.pdf). Înregistrarea va conține și prezentarea concurentului. După concurs, concurentul va încărca un link la care comisia poate accesa înregistrarea.

Art. 9. Nu este permisă comunicarea cu alte persoane în timpul desfășurării concursului.

Art. 10. În etapa a doua se vor califica în ordinea descrescătoare a punctajelor elevii care au participat la prima etapă. În funcție de media punctajelor realizate, Comisia de concurs va decide numărul concurenților calificați (aproximativ 100 la Matematică și aproximativ 200 la Informatică). În cazul în care concurenții de pe ultimele poziții nu pot fi departajați, comisia de organizare poate decide micșorarea/mărirea numărului de concurenți calificați sau organizarea unei probe de baraj. Dintre concurenții calificați în a doua etapă, maxim 10% la fiecare secțiune pot fi absolvenți ai promoțiilor anterioare.

Descriere pentru Matematică.

Art. 11.

- 1) Timpul de lucru este de 3 ore.
- 2) Testul grilă va avea 24 de itemi, câte 8 pe fiecare nivel de dificultate (ușor/mediu/difícil) și câte 5 variante de răspuns pentru fiecare item. Răspunsurile corecte vor fi notate diferit (5p / 10p/ 15 p) în funcție de categoria de dificultate.

Descriere pentru Informatică

Art. 12.

- 1) Timpul de lucru este de 2 ore.
- 2) Concursul va conține un număr de 20-30 de probleme de dificultăți diferite (ușoară, medie, crescută). Fiecare problemă va primi un punctaj corelat cu dificultatea ei. Concursul va conține aproximativ 50% probleme de dificultate ușoară, 30% probleme de dificultate medie și 20% probleme de dificultate crescută.

Etapa II

Art. 13. La această etapă participă numai concurenții calificați în urma primei etape.

Art. 14. Această etapă va fi organizată cu prezență fizică la Facultatea de Matematică și Informatică în datele de 20.05.2023, pentru Informatică și 21.05.2023, pentru Matematică. Concurenții trebuie să se legitimeze cu cartea de identitate sau carnetul de student/diploma de bacalaureat.

Descriere pentru Matematică

Art. 15.

- 1) La Matematică vor fi probleme cu redactarea rezolvării.
- 2) Testul va dura 3 ore. Subiectul va avea trei probleme (algebră/analiză/geometrie) cu redactarea rezolvării. Fiecare problemă va fi notată cu maxim 100 puncte (câte 10 puncte din oficiu pentru fiecare problemă. Departajarea și atribuirea premiilor se va face în funcție de suma punctajelor obținute de concurenți la această etapă.
- 3) Pot fi premiați 2/3 (două treimi) din concurenții la această etapă. Se acordă premii (I, II și III) și mențiuni. Premiile se acordă, aproximativ, după proporția 1:2:3. Elevii care nu au luat premii, dar au reușit să obțină punctajul maxim la cel puțin una dintre cele trei probleme, vor primi mențiuni.

Descriere pentru Informatică

Art. 16.

- 1) La Informatică, proba va fi sub formă de concurs de programare. Testul va consta în 3-6 probleme și va dura 4-5 ore.
- 2) Corectarea va fi făcută prin testarea automată a soluțiilor trimise de concurenți în timp real folosind sistemul CMS care a fost folosit și pentru organizarea Olimpiadei de Informatică.
- 3) Se va face un clasament și vor fi premiați maxim 2/3 (două treimi) din concurenții la această etapă cu premii I, II, III, sau mențiuni. Premiile și mențiunile se acordă, aproximativ, după proporția 1:1:2:4, cu condiția trecerii pragului minim de punctaj de 20% din punctajul maxim posibil.

Cap. IV. Dispoziții finale

Art. 17. Prezentul regulament poate fi modificat în orice moment, cu aprobarea Comisiei de concurs. Modificările vor fi anunțate pe pagina concursului. Cerințele tehnice suplimentare vor fi anunțate cu cel puțin două săptămâni înainte de desfășurarea primei probe.

Art. 18. Comisia de concurs își rezervă dreptul de a descalifica orice candidat asupra căruia planează suspiciuni rezonabile că a încercat fraudarea concursului.

Art. 19. Rezultatele obținute la concursul *MateInfoUB* sunt **recunoscute pentru admiterea la Facultatea de Matematică și Informatică în 2023 în condițiile metodologiei de admitere.** Premiile/punctajele obținute prin participarea la ambele secțiuni pot fi cumulate.