

# ¡Programan victoria! Campeones de México y 2° lugar en Latinoamérica

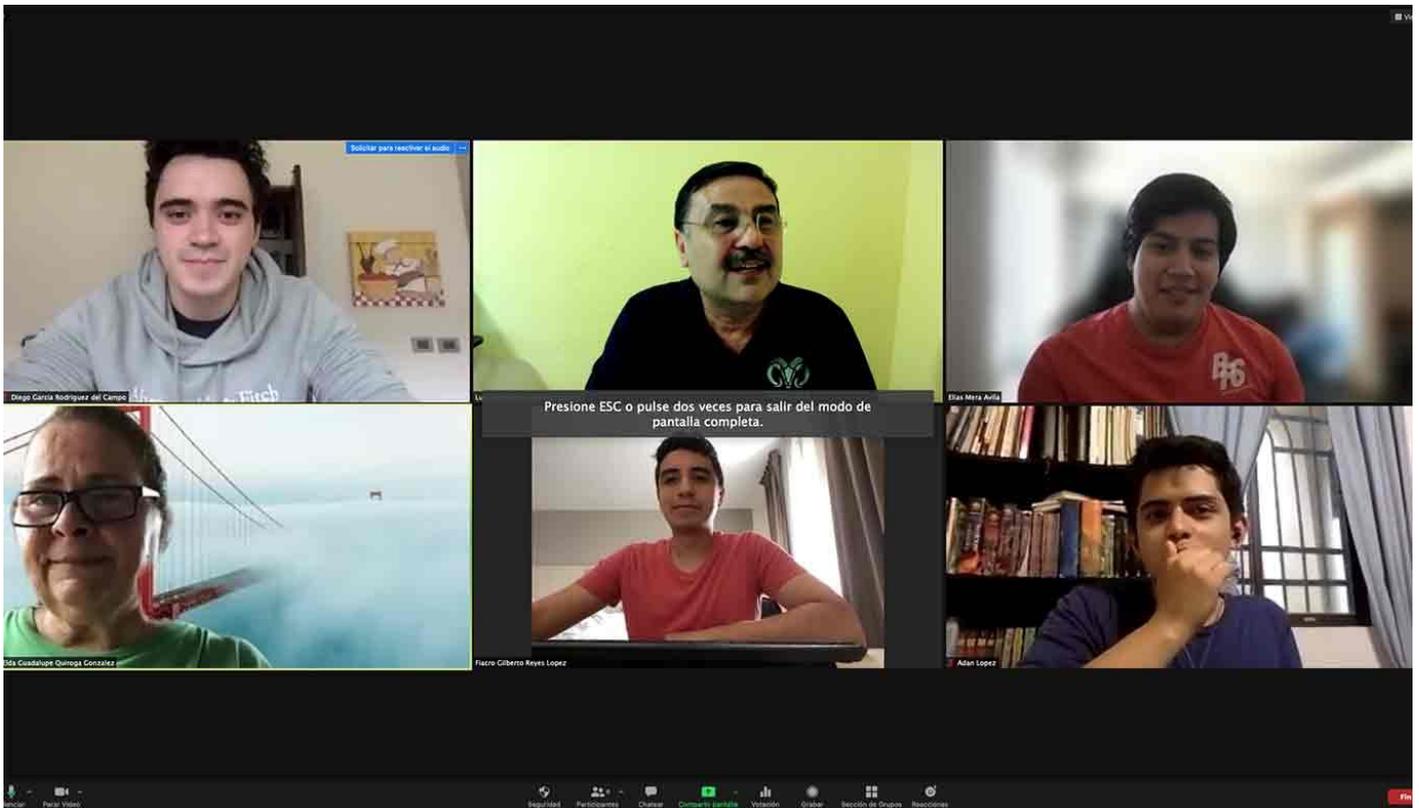


Como un momento **histórico** y sin **precedentes** es como **alumnos del campus Monterrey** describieron su experiencia en la **Competencia de Programación [ACM-ICPC](#)** de la **Región México**.

Ya que fueron seleccionados de entre **300 equipos latinoamericanos** como el **segundo mejor** equipo de programación en **América Latina** y el **primero a nivel nacional** de entre **650 universidades mexicanas**.

**Diego García**, estudiante de la [Ingeniería en Tecnologías Computacionales](#) del campus Monterrey, así como **Adán López**, y **Fiacro Gilberto Reyes**, recién egresados de la misma carrera, conforman al **equipo de programación** que representó al [Tec de Monterrey](#) en esa competencia.

*“Lograr estos resultados era un sueño, **casi una utopía**, nos tardamos un poco en conseguirlo por la pandemia, pero ahorita estamos bien contentos los tres porque lo logramos”,* comentó Adán López.



width="1366" loading="lazy">

Ahora este grupo de jóvenes se prepara para **representar a México** en el **mundial en el continente asiático** el año entrante.

Con este primer lugar nacional el equipo logra un **bicampeonato**, dado que en el **2018** el equipo del campus Monterrey también se hizo acreedor al **Primer Lugar en la competencia regional**.

### **Son 'top' en programación a nivel internacional**

El **Concurso Internacional Universitario de Programación** (ICPC, por sus siglas en inglés) es un evento anual con sede en la [Baylor University](#) de Texas.

Esta competencia es la **principal** en el tema de **programación global** realizada por y para las **universidades del mundo**, fomenta la **creatividad, el trabajo en equipo y la innovación** en la creación de nuevos **programas de software**.

Cada año, equipos conformados por **tres estudiantes y un asesor** compiten por una clasificación al mundial, para lograrlo primero deben pasar las **eliminatorias** internas por institución.

Posteriormente los seleccionados pasan a las **competencias regionales**, de las cuales se desprenden los **mejores equipos internacionales** que competirán en la final mundial.

*"Obtener estos reconocimientos no fue fácil, requirió de mucho trabajo",* explicó Fiacro Reyes.

El también [Líder del Mañana](#), programa del Tec que **beca al 100%** a alumnos de **alto desempeño** y **compromiso social**, detalló que como equipo llegaban a entrenar cerca de **20 horas a la semana** para este evento.

Durante estos entrenamientos **simulaban exámenes** bajo las mismas condiciones que la competencia real.

“Había días que durábamos hasta **cinco horas** practicando para resolver todos los ejercicios, algo que practicábamos mucho era la comunicación eso era primordial al momento de aportar las ideas”, resaltó el ahora [EXATEC](#).

Placar		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	
1	[ITESM/Monterrey] Legendary Grand Newbies	10 938	-	+	+	+	+	+1 222	-	+2 235	-	+1 124	+	+	-	+
2	[UNAM/FC] PumOMM	10 1048	+	+1 207	+	+	+	X (1)	-	+	+	+	+1 119	+1 91	-	+
3	[ITAM] FoundTheBug.ItsMe	7 804	-	+	+2 137	+1 44	+	-	-	-	-	+	+	+	+	+1 14
4	[UdG/CUCEI] Leones(0,0,0)	7 885	-	-	+	+2 129	+	X (3)	-	+2 239	-	-	+	+1 183	-	+
5	[UP/Bonaterra] UPSolving	7 915	-	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	+1 178	+1 85	+
6	[UCTODCNE] EEE	7 1052	X (7)	-	+	+7 102	+	+	+	+	+	X (3)	+	+6 133	+	+1 14
7	[ESCOM IPN] Cámara Ya Súbelo Así w	6 806	-	X (1)	+	+1 74	+	+	X (1)	-	X (1)	-	+	+5 208	+	+
8	[ESCOM IPN] Escuela Superior de Comedia	6 734	-	X (4)	+1 216	+	+	+	+	-	-	-	+	+	+	+
9	[ITAM] Coachella++	5 431	-	+	+	+1 108	+	+	+	-	-	-	X (3)	+	+	+
10	[UANL] TriAda	5 572	-	X (1)	+	+1 135	+	+	+	-	-	+	+	+	+	+
11	[UCTODCNE] UG + es;	5 603	-	-	+	+2 96	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+4 58
12	[ITESM/Cuernavaca] Los que no vinieron	5 654	-	-	+	+	+1 98	+	+	+	+	+	+	+3 135	-	+2 73
13	[UASLP] Inullptr	4 253	-	-	+	+1 94	X (6)	-	-	-	-	-	X (2)	+	+	+1 22
14	[UdG/CUCEI] The Empire Strikes Back	4 268	-	X (6)	-	+1 34	+1 93	-	-	-	-	-	X (2)	+	+	+
15	[UAA] cagUAA++	4 292	-	-	+	+1 124	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+
16	[ESCOM IPN] Trololololo	4 351	-	-	X (2)	+1 55	+	+	+	-	-	-	+	+	+	+1 35
17	[UP/Bonaterra] PanPanaderos	4	-	-	+	+1	+	X	-	-	-	-	-	+	+	+

width="1366" loading="lazy">

## Tiempo y virtualidad, sus mayores desafíos

Para esta competencia a los participantes se les dieron **14 problemas** los cuales debían contestar en **cuatro horas**.

Para resolverlos los estudiantes tenían que aplicar su conocimiento en **estructura de datos, algoritmos, geometría y teoría de números**, todos en un nivel diferente de **dificultad**.

“De los catorce problemas nosotros **resolvimos diez**, ningún equipo resolvió más de diez, eso nos dio la **victoria a nivel nacional**”, compartió Diego García.

Reconoció que uno de los **mayores desafíos** de la competencia fue el hecho de que fuera **virtual**, ya que puso a prueba su capacidad para **interactuar entre ellos** para alcanzar la respuesta a cada problema.

“Nuestra principal estrategia para ganar fue **conocer bien nuestros tiempos**, eso es lo más importante.

“Comenzamos por resolver los problemas más sencillos y cuando comenzamos a ver los difíciles nos **acoplábamos entre dos o incluso los tres para poder llegar a la solución**”, puntualizó el

estudiante.

Los estudiantes recibieron una **estatuilla** en reconocimiento por la victoria obtenida durante la **Competencia de Programación ACM-ICPC de la Región México**.

### **Reconoce al mejor equipo del país**

Esta victoria es resultado de la combinación de las **fortalezas individuales y del trabajo colaborativo** que hicieron como equipo, señaló el profesor **Luis Humberto González, asesor de los estudiantes**.

*“Desde el **2004** he buscado impulsar esta competencia entre los estudiantes como una forma de mejorar sus habilidades para la resolución de problemas”,* destacó.

Aseguró que la mayor virtud que tienen como equipo es su **compromiso para entablar las metas** y trazar los caminos para llegar a ellas.

*“En ellos tres hay mucho trabajo colaborativo y lo han demostrado una vez más al ser **el mejor equipo de México**”,* dijo.

Seguramente querrás leer: