



Bases Expo Software 2026

Escuela de Ingeniería Informática
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Junio 2026



BASES EXPO SOFTWARE 2026
UNIDAD DE VINCULACIÓN CON EL MEDIO, ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
JUNIO 2026

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES GENERALES

Artículo 1° Objetivo de la Instancia

El propósito de la Expo Software es fomentar un vínculo significativo entre los conocimientos técnicos especializados en diseño de soluciones tecnológicas y las problemáticas contemporáneas. La Expo busca fortalecer los lazos entre la universidad y la comunidad, mostrando el talento y la innovación de los estudiantes.

Artículo 2° Aspectos Generales

La competencia se regirá por las presentes bases, que establecen los procesos de participación, inscripción, desarrollo, evaluación y premiación. Al inscribirse, los participantes declaran conocer y aceptar estas bases.

Artículo 3° Calendario General

La Expo Software 2026 se llevará a cabo el **jueves 18 de junio de 2026**, en modalidad presencial en el edificio Isabel Brown Caces de la PUCV, de **9:00 a 14:00 horas**. A continuación, se detalla el calendario:

- a) Publicación de bases: viernes 29 de mayo
- b) Inscripciones: desde el viernes 29 de mayo al viernes 12 de junio de 2026
- c) Expo Software 2026: jueves 18 de junio de 2026.

CAPÍTULO II: CONVOCATORIA

Artículo 4° Perfil de los Participantes

Podrán participar **estudiantes regulares** de pregrado, postgrado e investigadores de la PUCV que presenten proyectos de software originales y trabajos de investigación en formato de póster académico.

Artículo 5° Modalidad de Participación

En esta versión 2026 existirán dos modalidades: vía presentación de software y vía de presentación de Póster Académico. Cada grupo podrá optar por una o ambas modalidades, según su preferencia. La participación en ambas **no** es obligatoria.

1. Modalidad Presentación de Software:

1.1 Aspectos Generales

Los equipos que decidan participar en esta modalidad deberán presentar un proyecto original de software que plantee la solución de alguna problemática debidamente identificada, el cuál será evaluado mediante:

- a) Stand: Cada equipo inscrito tendrá un stand en el Patio del edificio Isabel Brown Caces, con elementos básicos proporcionados por la organización (stand y un letrero con pedestal). Es responsabilidad de cada uno de los equipos en competencia asegurar al menos la presencia de un miembro del grupo en el stand durante todo el evento.
- b) Pitch: Cada equipo presentará su proyecto frente al jurado en un máximo de 120 segundos. Tras la presentación, el jurado podrá hacer preguntas sin límite de tiempo. Según las necesidades del evento, la organización de la Expo Software 2025 en conjunto con el Jurado, podrá elaborar una preselección de proyectos de Software que participarán en el Pitch en vista y consideración la presentación de stands y desempeño de los grupos durante la instancia.

1.2 Inscripción:

La inscripción será por equipo. El formulario de inscripción estará disponible en la página web y en nuestras redes sociales con el enlace: <https://forms.gle/pTkzFfjs8DgK7o4x8> desde el viernes 29 de mayo al viernes 12 de junio de 2026. El equipo deberá completar la siguiente información:

- a) Nombre del proyecto
- b) Nombre de la entidad externa (si es que aplica)
- c) Sigla de la Asignatura en donde se desarrolló el proyecto (si es que aplica)
- d) Logotipo en formato PNG o JPG
- e) Descripción del proyecto
- f) Nombres, carreras y generación de los integrantes
- g) Correo de contacto
- h) Video explicativo de máximo 120 segundos en YouTube con subtítulos
- i) Todo alumno que no figure debidamente inscrito en un equipo vía el presente formulario queda **automáticamente fuera de la competencia y premiación.**

Si es que la organización de la Expo Software lo considera necesario, existirá un plazo extraordinario que será informado vía redes sociales.

2. Modalidad Póster Académico:

2.1 Aspectos Generales:

Los equipos, conformados por un máximo de tres integrantes, que decidan participar en esta modalidad deberán presentar una investigación académica en formato de póster. Podrán participar estudiantes de pregrado y/o postgrado de la Escuela de Ingeniería Informática, así como también quienes hayan finalizado sus estudios durante el año 2025.

La investigación deberá estar vinculada a un proyecto de investigación o a un artículo académico en el que los participantes hayan colaborado como coautores, o bien corresponder a un trabajo que estén desarrollando o hayan desarrollado en el marco de un seminario, proyecto de título o actividad académica equivalente.

El póster deberá comunicar de manera clara y concisa los objetivos, la metodología, los resultados y las conclusiones de la investigación, procurando evidenciar su relación con las ciencias de la computación, la informática o áreas afines de la Escuela de Ingeniería Informática.

2.2 Características del Póster:

- Dimensiones: El póster debe tener un tamaño de 60 centímetros de ancho por 100 centímetros de alto, en formato vertical. Se dispondrá de un template en la página web en formato PPT para su descarga y edición.
- Contenido:
 - Título de la investigación.
 - Nombres de los autores y afiliación institucional.
 - Introducción y objetivos.
 - Metodología utilizada.
 - Resultados y discusión.
 - Conclusiones.
 - Referencias bibliográficas.
 - Logos institucionales (si aplica).

2.3 Inscripción:

La inscripción será por equipo vía formulario de inscripción que estará disponible en la página web y en nuestras redes sociales con el enlace: <https://forms.gle/sEKYD6CGxwA9hWzd8> desde el viernes 29 de mayo al viernes 12 de junio de 2026. El equipo deberá subir el diseño de póster con las características señaladas en el artículo

5, número 2.2, de las presentes bases.

La organización de la Expo Software dispondrá de un template genérico, a modo de sugerencia, para facilitar la construcción de los póster académicos.

Todo alumno que no figure debidamente inscrito en un equipo vía el presente formulario queda **automáticamente fuera de la competencia y premiación.**

CAPÍTULO III: COMPETENCIA

Artículo 6° Jurado.

El jurado estará compuesto por un académico de la Escuela de Ingeniería Informática, un representante de una empresa externa y un representante del ecosistema de innovación PUCV, con posibilidad de incluir un invitado especial.

Artículo 7° Evaluación:

El jurado evaluará los proyectos según los criterios descritos en el Anexo 1 de las presentes bases (Ver: Anexo I: “Criterios de Evaluación, Expo Software”).

Artículo 8° Premiación

Los premios serán anunciados al finalizar el evento tras la evaluación general del jurado. Las categorías y premios son:

1. Mejor Proyecto de Software:
2. Mejor Proyecto Interdisciplinario
3. Mejor Póster Académico:
4. Mejor Stand:
5. Premio Liderazgo Femenino (proyecto liderado por una mujer).:
6. Mejor Proyecto de Ciberseguridad o IA.

Anexo 1: Rúbrica de evaluación · Mejor Proyecto de Software

Esta rúbrica evalúa la calidad integral del software presentado, considerando su originalidad, funcionamiento, desarrollo técnico, impacto y comunicación mediante pitch o presentación.

Criterios	Puntuación 4 (Excelente)	Puntuación 3 (Bueno)	Puntuación 2 (Aceptable)	Puntuación 1 (Deficiente)
1. Originalidad e innovación	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas, ingeniosas y presentan un valor diferencial claro frente a soluciones existentes.	El producto demuestra cierta originalidad. Integra algunas ideas nuevas o combinaciones útiles que complementan lo ya conocido.	Usa ideas mayormente conocidas, con poca evidencia de elementos originales o diferenciadores.	Usa ideas ya conocidas y no evidencia originalidad ni innovación en la propuesta.
2. Funcionalidad y completitud	El sistema, aplicación o algoritmo funciona correctamente, es estable y permite apreciar claramente la completitud del alcance del producto.	El sistema, aplicación o algoritmo funciona bien y cubre el alcance general del producto, con detalles menores pendientes.	El sistema, aplicación o algoritmo funciona parcialmente; se aprecia la falta de implementación de algunas funcionalidades relevantes.	El sistema, aplicación o algoritmo no funciona adecuadamente y faltan funcionalidades esenciales para comprender el producto.
3. Calidad técnica y desarrollo	La solución evidencia decisiones técnicas coherentes, arquitectura adecuada, buen uso de datos, seguridad, usabilidad y tecnologías pertinentes.	La solución presenta una calidad técnica adecuada, aunque algunas decisiones, componentes o justificaciones podrían profundizar.	La solución presenta debilidades técnicas, decisiones poco justificadas o aspectos de desarrollo incompletos.	La solución evidencia baja calidad técnica, falta de estructura o escasa comprensión del desarrollo realizado.
4. Potencial impacto en la sociedad	El producto responde plenamente a una necesidad actual, identifica claramente usuarios o beneficiarios y proyecta un impacto positivo relevante.	El producto responde en gran medida a una necesidad actual y presenta un impacto positivo potencial.	El producto responde sólo parcialmente a una necesidad actual y su impacto no queda suficientemente claro.	El producto no responde claramente a una necesidad actual o no evidencia un impacto relevante.
5. Presentación y pitch del proyecto	El proyecto es presentado con entusiasmo, claridad y precisión, utilizando adecuadamente el tiempo establecido y respondiendo sólidamente a las preguntas.	El proyecto es presentado de manera clara y ordenada, utilizando adecuadamente el tiempo y respondiendo en general a las preguntas.	El proyecto es presentado con claridad parcial o preparación limitada; algunas respuestas del equipo son incompletas.	El proyecto es presentado con poca claridad, bajo dominio o uso inadecuado del tiempo establecido.

Puntaje máximo: 20 puntos.

Anexo 2: Rúbrica de evaluación · Mejor Stand

Esta rúbrica evalúa la calidad del montaje, comunicación, demostración e interacción del equipo con el público y el jurado durante la Expo Software.

Criterios	Puntuación 4 (Excelente)	Puntuación 3 (Bueno)	Puntuación 2 (Aceptable)	Puntuación 1 (Deficiente)
1. Diseño visual y organización del stand	El stand presenta una organización clara, atractiva y coherente con la identidad del proyecto. Usa adecuadamente recursos visuales, gráficos y materiales de apoyo.	El stand está bien organizado y comunica la identidad del proyecto, aunque podría mejorar en atractivo visual o disposición de recursos.	El stand presenta una organización básica, pero la información no siempre se comunica de forma clara o atractiva.	El stand carece de organización, presenta escasos recursos visuales o no permite comprender adecuadamente el proyecto.
2. Claridad en la comunicación del proyecto	El equipo explica el problema, la solución, los usuarios y el impacto del proyecto de manera clara, sintética y comprensible para distintos públicos.	El equipo comunica adecuadamente el proyecto, aunque algunos aspectos podrían explicarse con mayor claridad o profundidad.	La explicación es parcialmente clara, pero presenta vacíos para comunicar el propósito, alcance o valor de la solución.	El equipo no logra explicar con claridad el problema, la solución o el valor del proyecto.
3. Demostración e interacción con el público	El stand incorpora una demostración funcional, dinámica o interactiva que permite al público comprender y experimentar la solución propuesta.	El stand presenta una demostración adecuada del proyecto, aunque con interacción limitada o algunos aspectos poco desarrollados.	La demostración es básica o poco fluida y permite comprender solo parcialmente el funcionamiento del proyecto.	No existe una demostración clara del proyecto o la interacción con el público es insuficiente.
4. Dominio del equipo y respuesta a preguntas	Los integrantes demuestran dominio técnico y conceptual del proyecto, respondiendo con seguridad, precisión y claridad al jurado y asistentes.	El equipo responde adecuadamente las preguntas, aunque con algunos vacíos menores en aspectos técnicos o conceptuales.	El equipo responde de manera parcial, con dudas o falta de precisión en algunos aspectos relevantes del proyecto.	El equipo evidencia escaso dominio del proyecto o no logra responder adecuadamente a las preguntas.
5. Creatividad y experiencia del visitante	El stand genera una experiencia memorable, creativa e innovadora, motivando la participación del público y destacándose frente a otras propuestas.	El stand incorpora elementos creativos o diferenciadores, aunque podrían potenciarse para mejorar la experiencia del visitante.	El stand presenta pocos elementos creativos o diferenciadores, generando una experiencia limitada para el público.	El stand no presenta elementos creativos, innovadores ni una experiencia significativa para el visitante.

Puntaje máximo: 20 puntos.

Anexo 3: Rúbrica de evaluación · Mejor Póster Académico

Esta rúbrica evalúa la pertinencia, claridad, rigurosidad y comunicación visual de investigaciones presentadas en formato de póster académico.

Cráterios	Puntuación 4 (Excelente)	Puntuación 3 (Bueno)	Puntuación 2 (Aceptable)	Puntuación 1 (Deficiente)
1. Pertinencia y aporte de la investigación	La investigación es altamente pertinente para ciencias de la computación, informática o áreas afines, y evidencia un aporte académico, tecnológico o aplicado claro.	La investigación es pertinente y presenta un aporte relevante, aunque podría explicitar con mayor claridad su contribución.	La investigación presenta una relación general con el área, pero su aporte académico o aplicado no queda suficientemente claro.	La investigación tiene baja pertinencia con el área o no evidencia un aporte claro.
2. Problema, objetivos y contexto	El póster presenta de manera clara y coherente el problema, la motivación, los objetivos y el contexto de la investigación.	El póster comunica adecuadamente el problema y los objetivos, aunque algunos elementos podrían estar mejor articulados.	El problema u objetivos se presentan de manera parcial, poco precisa o con escasa contextualización.	El póster no comunica claramente el problema, los objetivos o el contexto de la investigación.
3. Metodología y rigor académico	La metodología está claramente descrita, es pertinente para los objetivos y evidencia rigurosidad en el desarrollo de la investigación.	La metodología es adecuada, aunque algunos procedimientos, instrumentos o etapas podrían describirse con mayor detalle.	La metodología es básica o presenta vacíos que dificultan comprender cómo se desarrolló la investigación.	La metodología es insuficiente, poco clara o no se relaciona adecuadamente con los objetivos.
4. Resultados, discusión y conclusiones	Los resultados se presentan de forma clara, ordenada y respaldada por evidencia. La discusión y conclusiones son coherentes con los objetivos y la metodología.	Los resultados y conclusiones son adecuados, aunque podrían profundizar más en la interpretación o discusión de los hallazgos.	Los resultados se presentan de manera parcial o poco clara, y las conclusiones tienen relación limitada con la evidencia.	Los resultados son insuficientes, confusos o no permiten sustentar las conclusiones.
5. Diseño, síntesis y comunicación visual	El póster presenta un diseño claro, equilibrado y legible. La información está bien sintetizada e integra adecuadamente gráficos, tablas, imágenes, referencias y logos si corresponde.	El póster es claro y legible, aunque podría mejorar en distribución visual, síntesis de información o uso de recursos gráficos.	El póster presenta problemas de legibilidad, exceso de texto o una organización visual poco equilibrada.	El póster es difícil de leer, está desorganizado o no cumple adecuadamente con las características formales solicitadas.

Puntaje máximo: 20 puntos.

100
AÑOS



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

1 9 2 8 - 2 0 2 8

