

ESCUELA DE
INGENIERÍA INFORMÁTICA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

ExpoSoftware 2021 Bases de participación

**VINCULACIÓN CON EL MEDIO
ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO**

AGOSTO, 2021

1. Información General

La Expo Software 2021 organizada por la Escuela de Ingeniería Informática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso se realizará el **viernes 10 de diciembre de 2021** en modalidad virtual desde las 9.00 a las 14.00 horas. El período de inscripción de los equipos a participar en el evento y competencia será desde el **11 de octubre al 10 de noviembre de 2021**.

A continuación, se detallan las bases que regirán el desarrollo de la Expo Software 2021.

2. Proyectos y equipos participantes

Pueden participar en la Expo Software 2021 los **alumnos regulares de pre y post grado** de la PUCV que presenten proyectos de software originales (productos software y/o aplicaciones) y de su autoría que se inscriban dentro del plazo estipulado por estas bases.

Para inscribirse oficialmente en la Expo Software 2021, los equipos deben registrar un formulario, en el que deberán rellenar la información requerida, detallada en el punto 4 de estas bases. El formulario online estará disponible desde el **11 de octubre de 2021** y será difundido a través de nuestras redes sociales (@informática.pucv).

Un representante de cada equipo deberá participar en una reunión virtual de coordinación del evento que se realizará el **lunes 22 y/o 29 de noviembre de 2021** a las 12 horas.





3. Inscripción competencia

Las inscripciones para participar en la competencia se realizarán a través de un formulario Google. Las inscripciones comienzan el **11 de octubre** y se recibirán respuestas hasta el **10 de noviembre** a las 18.00 horas. El formulario solicitará información pertinente al proyecto y al equipo que lo desarrolla:

- Correo de contacto.
- Nombre del proyecto.
- Descripción del proyecto.
- Logo del proyecto en JPG o PNG.
- Nombre y RUT de los integrantes
- Carrera o programa
- Nombre de la entidad externa (empresa, organización, o institución) con quien el equipo se encuentra trabajando (si aplica).
- Sigla de la asignatura en donde se realizó el proyecto (si aplica)

Una vez inscritos, los organizadores del evento se comunicarán con los grupos participantes para entregar más información y solicitar algunos recursos adicionales necesarios para el sitio web.

4. Desarrollo del evento

La Expo Software 2021 se realizará en modalidad virtual a través de una plataforma digital, desde las 9.00 hasta las 14.00 horas del **viernes 10 de diciembre de 2021**. El evento contempla la bienvenida a la actividad, el desarrollo de las presentaciones de los proyectos (en modalidad de pitch) realizada por los participantes y charlas asociadas al evento principal.

Los participantes de cada proyecto tendrán un horario determinado para **presentar su proyecto frente al jurado**, el que será comunicado previo al evento y quedará estipulado en la programación.

Para participar como espectador de la Expo Software, habrá un proceso de inscripción propio para recibir información relacionado al evento y también se informará el enlace de acceso a través de los medios oficiales de la Escuela de Ingeniería Informática PUCV (redes sociales, sitio web y correo).



5. Evaluación

La competencia será evaluada por un jurado con experiencia en el área de desarrollo de proyectos y/o desarrollo de productos software. El jurado estará conformado por un académico de la Escuela de Ingeniería Informática de la PUCV, un representante de una empresa de desarrollo de software y un representante de la Dirección de Incubación y Negocios de la PUCV. Este comité examinará los proyectos de software y, luego de un proceso de deliberación, determinará un ganador.

5.1 Evaluación por categoría de pre y post grado

Los proyectos presentados se evaluarán por el mismo jurado en dos categorías distintas:

- Proyectos presentados por alumnos regulares de pregrado
- Proyectos presentados por alumnos regulares de postgrado (magíster y doctorado)

Para ambas categorías rigen los mismos criterios de evaluación presentados en el punto 5.2. de estas bases.

5.2 Criterios de evaluación

Todos los proyectos presentados por los participantes serán **evaluados** de acuerdo con su originalidad, funcionalidad, diseño gráfico, impacto en la sociedad y presentación/promoción. Estos criterios son detallados a continuación.



Criterios	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1
1. Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo presenta el uso de algunas nuevas ideas que complementan lo ya conocido.	Usa algunas ideas ya conocidas, hay poca casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas ya conocidas, no hay evidencia de ideas originales.
2. Funcionalidad	El sistema/aplicación funciona muy bien y es posible apreciar claramente la complejidad del alcance del proyecto.	El sistema/aplicación funciona bien y es posible apreciar claramente la complejidad del alcance del proyecto.	El sistema/aplicación funciona bien y es posible apreciar claramente la falta de implementación de algunas funcionalidades del producto	El sistema/aplicación no funciona bien y es posible apreciar claramente la falta de implementación de algunas funcionalidades del producto
3. Diseño gráfico	El diseño está totalmente relacionado al tema/proósito del producto, los elementos gráficos utilizados presentan un tamaño adecuado, son de alta calidad y aumentan el interés o el entendimiento del usuario.	El diseño está relacionado al tema/proósito del producto, los elementos gráficos utilizados presentan un tamaño adecuado y aumentan el interés o el entendimiento del usuario.	El diseño está relacionado al tema/proósito del producto y los elementos gráficos utilizados no potencian mayormente el producto	El diseño está medianamente relacionado al tema/proósito del producto y los elementos gráficos utilizados no potencian mayormente el producto.
4. Potencial Impacto en la Sociedad	El producto responde plenamente a necesidades actuales de la sociedad y tiene un impacto positivo en ésta.	El producto responde en gran medida a necesidades actuales de la sociedad y tiene un impacto positivo en ésta.	El producto responde en a ciertas necesidades actuales de la sociedad y no tiene un claro impacto en ésta.	El producto no responde claramente a alguna necesidad actual de la sociedad y no tiene un impacto relevante en ésta.
5. Presentación del y/o promoción del proyecto	El sistema/aplicación es presentado con entusiasmo, de manera clara y precisa, utilizando adecuadamente el tiempo establecido. Se aprecia una muy buena preparación y promoción del proyecto como un todo.	El sistema/aplicación es presentado con entusiasmo, de manera clara, utilizando adecuadamente el tiempo establecido. Se aprecia preparación y promoción del proyecto como un todo.	El sistema/aplicación es presentado con mediano entusiasmo, de manera clara, utilizando el tiempo establecido. Se aprecia una preparación y promoción del proyecto sin reparos.	El sistema/aplicación es presentado con poco entusiasmo, de manera clara, utilizando el tiempo establecido. Se aprecia una preparación y promoción del proyecto con algunos reparos.

5.3 Presentación y promoción de los proyectos

Para que el público general y el jurado conozcan los proyectos participantes antes del evento, se contará con una galería en el **sitio web oficial** de la Expo Software (exposoftware.cl), con todas las propuestas inscritas en el plazo anteriormente mencionado. Entre el **15 y 30 de noviembre** cada equipo participante deberá enviar información relacionada con su proyecto. Dicha información se solicitará vía correo electrónico y consiste en: logo, descripción, un folleto con especificaciones técnicas del proyecto en formato PDF y un video explicativo (duración máxima de 2 minutos).

El **viernes 10 de diciembre** el evento comenzará a partir de las 9.00 horas y los participantes deberán conectarse en la sala principal del evento para presentar sus proyectos, en el orden estipulado en la programación. Los equipos dispondrán de un tiempo máximo de 120 segundos para realizar un **pitch frente al jurado**. Posteriormente, los jurados podrán hacer preguntas a los equipos para conocer más detalles o aclarar dudas.

Una vez realizadas todas las presentaciones, el jurado se reunirá en una sala diferente para deliberar y evaluar los proyectos a través de un formulario que sólo los miembros del comité tendrán disponible.

Todos los integrantes de los equipos deben estar presentes el día de la Expo Software para realizar el pitch de su proyecto.

6. Premiación

Al terminar la deliberación del jurado, los organizadores de la Expo Software anunciarán los ganadores. La premiación estará dividida en las dos categorías mencionadas en el punto 5.1. de estas bases.





6.1 Premiación categoría de pregrado

La premiación consistirá en **tres lugares y un premio por votación popular**. La premiación se realizará durante la misma jornada de la competencia. Los premios serán:

- Primer lugar: Tablet de 8-10" pulgadas, WIFI, 2-4 GB de RAM y 32GB de almacenamiento
- Segundo lugar: Disco duro externo de 2 TB
- Tercer lugar: Parlante portátil
- Votación popular: Audífonos headset y batería externa

Los premios son para cada integrante del equipo ganador. Esto es, si un equipo gana el primer lugar, cada integrante del equipo recibe como premio un Tablet.

Además, **cada equipo que participe** presentando un proyecto de software en el evento recibirá un certificado de participación emitido por la Escuela de Ingeniería Informática y una giftcard de Steam ® (un **certificado y giftcard** para cada integrante del equipo).

Los premios serán entregados presencialmente en la Escuela de Ingeniería Informática PUCV en una fecha y horario acordado con los ganadores.

6.2 Premiación categoría de postgrado

La premiación consistirá en **tres lugares** y la premiación se realizará durante la misma jornada de la competencia. Los premios serán:

- Primer lugar: Tablet de 8-10" pulgadas, WIFI, 2-4 GB de RAM y 32GB de almacenamiento
- Segundo lugar: Disco duro externo de 2 TB
- Tercer lugar: Parlante portátil

Cada equipo que participe presentando un proyecto de software en el evento recibirá un **certificado de participación** emitido por la Escuela de Ingeniería Informática.

Los premios serán entregados presencialmente en la Escuela de Ingeniería Informática PUCV en una fecha y horario acordado con los ganadores.



ESCUELA DE
INGENIERÍA INFORMÁTICA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
AV. BRASIL 2241, VALPARAÍSO

Fono: (32) 227 4173

www.inf.ucv.cl