



100
AÑOS



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

1 9 2 8 - 2 0 2 8

Bases Expo Software 2026

Escuela de Ingeniería Informática
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Junio 2026

ESCUELA DE
INGENIERÍA
INFORMÁTICA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

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**, 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 2025: 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

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 de 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 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. 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 que decidan participar en esta modalidad deberán presentar una investigación académica en formato de poster académico relacionada a las ciencias de la computación, informática o relacionada con algún estudiante de pregrado y postgrado de la Escuela de Ingeniería Informática. Este póster debe reflejar de manera clara y concisa los objetivos, metodología, resultados y conclusiones de la investigación.

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.
- 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).

2.2 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/7cFVuR7aVmx3hVVZ6> desde el viernes 29 de mayo al viernes 12 de junio. El equipo deberá subir el diseño de poster con las características señaladas en el artículo 5, número 2.2, de las presentes bases. **La organización de la ESW se hará cargo de su impresión, una vez registrado en el formulario en forma y tiempos estipulados en las presentes bases.**

Se dispone de un template genérico, a modo de sugerencia, para facilitar la construcción de los póster académicos, en la página web de la escuela en el apartado "Documentos" <https://www.inf.ucv.cl/mi-escuela/documentos/>

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:

- Premio Software – 1er Lugar: \$800.000
Reconocimiento al mejor proyecto de software de la competencia.
- Premio Mejor Proyecto Interdisciplinario: \$400.000
Distinción para el proyecto que destaque por integrar conocimientos y enfoques de distintas disciplinas.
- Premio Póster: \$250.0000
Reconocimiento a la mejor presentación visual y comunicación del proyecto mediante formato póster.
- Premio Ciberseguridad o Inteligencia Artificial: \$300.000
Distinción al proyecto más destacado en alguna de estas áreas tecnológicas.
- Premio Mejor Stand: \$250.000
Reconocimiento al equipo que presente de mejor manera su proyecto durante la exhibición.
- Premio Liderazgo Femenino: \$150.000
Distinción que busca destacar el liderazgo y la participación femenina en el desarrollo de proyectos.
- Premio Mejor Proyecto Estudiantes Secundarios: \$150.000
Reconocimiento al mejor proyecto presentado por estudiantes de enseñanza media.

Anexo 1: Criterios de evaluación, Expo Software

Criterios	Puntuación 4 (Excelente)	Puntuación 3 (Bueno)	Puntuación 2 (Aceptable)	Puntuación 1 (Deficiente)
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 evidencia de ideas originales.	Usa ideas ya conocidas, no hay evidencia de ideas originales.
2. Funcionalidad	El sistema/aplicación / algoritmo funciona muy bien y es posible apreciar claramente la completitud del alcance del producto.	El sistema/aplicación/algoritmo funciona bien y es posible apreciar claramente la completitud del alcance del producto.	El sistema/aplicación/algoritmo funciona bien y es posible apreciar claramente la falta de implementación de algunas funcionalidades del producto.	El sistema/aplicación/algoritmo no funciona bien y es posible apreciar claramente la falta de implementación de algunas funcionalidades del producto.
3. Calidad	Código limpio, bien documentado y modular.	Código bien organizado y mayormente documentado.	Código parcialmente documentado y organizado.	Código desorganizado y difícil de entender.
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 algunas 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/promoción del proyecto.	El sistema/aplicación / algoritmo es presentado con entusiasmo, de manera clara y precisa, utilizando adecuadamente el tiempo establecido.	El sistema/aplicación/algoritmo es presentado con entusiasmo, de manera clara, utilizando adecuadamente el tiempo establecido. Se aprecia preparación y promoción del producto como un todo.	El sistema/aplicación/algoritmo 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/algoritmo es presentado con poco entusiasmo, de manera clara, utilizando el tiempo establecido. Se aprecia una preparación y promoción del proyecto con

			algunos reparos.
--	--	--	------------------

100
AÑOS



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

1 9 2 8 - 2 0 2 8

