

ESCUELA DE
INGENIERÍA INFORMÁTICA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

EXPO SOFTWARE

BASES DE PARTICIPACIÓN 2022

1. Información General

La Expo Software 2022 organizada por la Escuela de Ingeniería Informática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso se realizará el miércoles 7 de diciembre de 2022 en modalidad virtual desde las 9.00 a las 14.00 horas. El plazo de inscripción de los equipos a participar en la competencia será desde el miércoles 23 al miércoles 30 de noviembre de 2022.

A continuación, se detallan las bases que regirán el buen desarrollo de la Expo Software 2022.

2. Proyectos y equipos participantes

Pueden participar en la Expo Software 2022 los alumnos regulares de la PUCV que presenten proyectos de software originales y de su autoría que se inscriban dentro del plazo estipulado por estas bases.

Para inscribirse oficialmente en la Expo Software 2022, los equipos deben ingresar a un formulario, en el que deberán rellenar la información requerida, detallada en el cuarto punto de estas bases. El formulario online estará disponible desde el miércoles 23 al 30 de noviembre de 2022 y será difundido a través de nuestras redes sociales (@informatica.pucv) y en la página web www.exposoftware.cl.

Un representante de cada equipo deberá participar en una reunión virtual de coordinación del evento que se realizará el viernes 2 de diciembre de 2022 a las 12 horas.

3. Desarrollo del evento

La Expo Software 2022 se realizará en modalidad presencial en el “Salón de Eventos IBC” (Patio interior del edificio Isabel Brown Caces, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso ubicado en Brasil 2241), desde las 9.00 hasta las 14.00 horas del miércoles 7 de diciembre de 2022. El evento contempla la bienvenida a la actividad, el desarrollo de las presentaciones de los proyectos 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.

4. Inscripción competencia

Las inscripciones para participar en la competencia se realizarán a través de un formulario Google y se recibirán respuestas hasta el miércoles 30 de noviembre a las 23:59 horas. El formulario solicitará información pertinente al proyecto y al equipo que lo desarrolla:

- a. Nombre del proyecto.
- b. Logo del proyecto en JPG o PNG.
- c. Descripción del proyecto.
- d. Integrantes del equipo y sus datos respectivos (nombres, generación y carrera).
- e. Correo de contacto.
- f. Folleto con especificaciones técnicas del proyecto.

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

5. Evaluación

La competencia será evaluada por un jurado 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.

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 completitud del alcance del proyecto.	El sistema/aplicación funciona bien y es posible apreciar claramente la completitud 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/propósito 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/propósito 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/propósito del producto y los elementos gráficos utilizados no potencian mayormente el producto	El diseño está medianamente relacionado al tema/propósito 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 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.

5.2 Presentación y promoción de los proyectos

Para que el público general y el jurado conozca los proyectos participantes antes del evento, en el sitio web estará disponible una galería en el sitio oficial de la Expo Software (exposoftware.cl), con todas las propuestas inscritas en el plazo anteriormente mencionado. Cada software estará acompañado de su logo, descripción, un folleto con especificaciones técnicas del proyecto en formato PDF.

El miércoles 7 de diciembre el evento comenzará a partir de las 9.00 horas y los participantes deberán situarse por grupo en cada uno de los stands a disposición. 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 privado 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 presentar el pitch de su proyecto.

6. Premiación

Al terminar la deliberación del jurado, los organizadores de la Expo Software anunciarán los ganadores. La premiación consistirá de tres lugares y un premio por votación popular, actividad realizada durante la misma jornada de la competencia a través de un formulario Google. Además, se premiará aleatoriamente a algunos de los asistentes del evento para recompensar su participación. Los premios serán:

- Primer lugar: GiftCard comercio establecido.
- Segundo lugar: disco duro externo 2 TB.
- Tercer lugar: parlante externo.
- Votación popular: audífonos on ear bluetooth.
- Sorteo de incentivo a la participación: Polerón PUCV.

Los premios serán entregados presencialmente en la Escuela de Ingeniería Informática PUCV, **a cada uno de los integrantes del equipo ganador** en una fecha y horario acordada.