

BASES III CONCURSO DE PROYECTOS INFORMÁTICOS POR EL 56 ANIVERSARIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS

Objetivos

- Promover la habilidad, capacidad y creatividad para desarrollar software en los estudiantes de la Escuela de Informática
- Impulsar el autoaprendizaje en los estudiantes de la Escuela de Informática.

Categorías

- El concurso contará con dos categorías:

- * Categoría A: 4to y 6to ciclo.
- * Categoría B: 8vo y 10mo ciclo.

- Los alumnos pueden participar en grupos (máximo de 4 integrantes) o de manera individual.
- Los grupos de trabajo contarán con un líder, el cual estará encargado de inscribir el proyecto.
- Cada proyecto puede tener (no es obligatorio) un profesor responsable como asesor.

Temática

La temática de los proyectos es libre.

No se permitirá la inscripción de los proyectos relacionados o que promuevan la venta de alcohol, venta o recarga de armas, y/o servicios relacionados con actividades ilegales.

Inscripción

Se podrán inscribir hasta el miércoles 17 octubre 2018, en secretaria de La Escuela de Informática.

Propiedad Intelectual

- 1) El proyecto debe ser, en su totalidad, de autoría de los integrantes del equipo de trabajo y su contenido no deberá guardar semejanza, ni parcial ni total, con ningún otro proyecto o publicación, asumiendo, los integrantes del equipo de trabajo, plena y total responsabilidad por la autoría de dicho proyecto.

Cualquier hallazgo de copia, los alumnos detectados serán EXPULSADOS del concurso. En caso sea software propio pero desarrollado para una empresa, debe haber una constancia de que dicha empresa les permite usar el software para el concurso. La Escuela de Informática no se hace responsable por eventuales perjuicios u afectaciones de derechos de autor y/o de propiedad intelectual.

- 2) Los proyectos que usen código fuente bajo licencia GNU/GPL/MIT/BSD parcial o total, no serán considerados plagio, siempre y cuando el producto resultante sea publicado bajo la misma licencia. Bajo ningún concepto, los códigos fuente empleados deben tener conflictos de licencia con el producto final. Cabe destacar, que a pesar de que está permitido el uso de código fuente bajo licencias de free software, no está permitida la copia TOTAL de un proyecto realizado bajo alguna de dichas licencias.

Distinciones y premiación

Todos los participantes obtendrán un certificado de participación.

Los ganadores recibirán los siguientes premios:

100 soles al grupo ganador en la categoría A

200 soles al grupo ganador en la categoría B

Jurados

Los proyectos presentados serán evaluados por un jurado oficial, que estará compuesto por 3 profesores del Departamento de Informática.

Ejecución del concurso

El concurso se realizará el jueves 18 de octubre y empezará a las 3:00 p.m. en el 3er piso de Informática, aula INF 5.

Evaluación

La evaluación del proyecto consta de:

1) Informe: (30%) (15 puntos)

2) Exposición y evaluación de la demostración del software: (70%) (35 puntos)

Del Informe

El informe se entregará en versión física, en un folder manila hasta el día miércoles 17 de octubre de 7:00 a.m. a 9:00 a.m. en la secretaría de la Escuela de Informática

Esquema del Informe

Título

Resumen Ejecutivo

Objetivos

Recursos: Humanos; Materiales; Plataforma tecnológica

Manual de usuario

Recomendaciones para versiones futuras

Bibliografía

De la exposición y evaluación de la demostración del software

Se realizará el jueves 18 de octubre a las 3:00 p.m. en el 3er piso de Informática. La exposición de los proyectos no requiere una vestimenta formal y será en un tiempo máximo de 15 minutos.

Criterios:

Innovación y creatividad

Cumplimiento con los objetivos

Respuesta a situaciones planteadas por el jurado

Sustento teórico

Exposición

Rango de valoración de los criterios:

1: nulo.

2: bajo

3: media

5: alto

7: muy alto

José A. Rodríguez Melquiades
Director de Escuela