

BASES II CONCURSO DE PROYECTOS INFORMÁTICOS POR EL 55 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 3 categorías:

- * Categoría A: 2do y 4to ciclo.
- * Categoría B: 6to y 8vo ciclo.
- * Categoría C: 10mo ciclo y EGRESADOS.

- 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.

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 viernes 13 de octubre del 2017, en secretaria de La Escuela de Informática. (Solicitar ficha de inscripción).

Propiedad Intelectual

- 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.

- 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.

- 50 soles al grupo ganador en la categoría A
- 80 soles al grupo ganador en la categoría B
- 100 soles al grupo ganador en la categoría C

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 lunes 16 de octubre y empezará a las 3:00 p.m. en el 3er piso de Informática.

Evaluación

La evaluación del proyecto consta de:

INFORME (30%) (15 puntos)

EXPOSICIÓN Y EVALUACIÓN DE LA DEMOSTRACIÓN DEL SOFTWARE.(70%) (35 puntos)

Del Informe

El informe se entregará en versión física, en un folder manila el día viernes 13 de octubre de 9:00 a.m. a 1:00 p.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 lunes 16 de octubre a las 3:00 p.m. en el 3er piso de Informática.

.La exposición de los proyectos no requiere una vestimenta formal

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