

**BASES EXPO SOFTWARE 2023**  
**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON EL MEDIO, ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**  
**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO**

**CAPÍTULO I: ANTECEDENTES GENERALES**

Artículo 1° Objetivo de la Instancia

Uno de los propósitos de la Escuela de Ingeniería Informática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso es fomentar el desarrollo a nivel local y nacional. Con este fin en mente, la escuela organiza de manera periódica un evento conocido como **Expo Software**, el cual tiene como objetivo establecer un vínculo significativo entre los conocimientos técnicos especializados en el diseño de soluciones tecnológicas y las problemáticas contemporáneas que surgen en diversos contextos.

A través de la Expo Software, se busca lograr una mayor interconexión con la comunidad y promover un sentido público de la misión universitaria. Esto se logra mediante la presentación y exhibición de diversos trabajos de software realizados por estudiantes, en adelante **“Proyectos de Software”**, quienes compiten entre sí para destacar en esta plataforma.

La instancia no solo fomenta la interacción entre los conocimientos técnicos y las problemáticas actuales, sino que también fortalece los lazos entre la universidad y la comunidad al exhibir el talento y la innovación de los estudiantes.

Artículo 2° Aspectos Generales

La competencia está regulada por las presentes bases que establecen los procesos de participación, inscripción, desarrollo, evaluación y premiación de la instancia. Por el solo hecho de realizar la inscripción a esta convocatoria, las y los concursantes declaran conocer, comprender y aceptar las bases del presente concurso. Además, son parte de las presentes bases los documentos que se identifican como anexos y documentación complementaria.

Artículo 3° Calendario General

En su edición correspondiente al año 2023, la ExpoSoftware tendrá lugar el viernes 1 de diciembre del presente año. El evento se llevará a cabo de manera presencial en el Edificio Isabel Brown Caces, situado en Avenida Brasil 2241, Valparaíso, Chile. La duración prevista del evento abarcará desde las 9:00 hasta las 14:00 horas.

En concordancia con esta versión, se establece el siguiente calendario general:

- Publicación de bases: martes 12 de septiembre de 2023
- Inducción de bases y respuesta de dudas y consultas por escrito: desde el martes 12 hasta el viernes 10 de noviembre de 2023 hasta las 14:00 horas.
- Inicio de Inscripciones: 13 de noviembre de 2023

- Cierre de Inscripciones: 20 de noviembre de 2023
- Notificación de inscripción admisible: 22 de noviembre de 2023
- Periodo de subsanación de las observaciones de admisibilidad: 26 de noviembre de 2023
- Publicación Equipos en Competencia en página Web: 27 de noviembre de 2023.
- Expo Software 2023: 1 de diciembre de 2023.

## **CAPÍTULO II: CONVOCATORIA**

### Artículo 4° Perfil de los participantes

Podrán participar en la Expo Software 2023 todos los estudiantes regulares de pregrado de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso que estén inscritos a la fecha del evento. Además, podrán participar los estudiantes que se hayan graduado en el año 2023 y que presenten proyectos de software originales de su autoría. Los proyectos deberán ser inscritos dentro del plazo establecido en estas bases.

### Artículo 5° Inscripción

Se realiza una inscripción por equipo, según las siguientes características:

- a. Para realizar la inscripción a la competencia, cada equipo deberá completar el **Formulario Único de Inscripción Expo Software 2023**, en adelante "formulario", que se habilitará en la página web [www.exposoftware.cl](http://www.exposoftware.cl) desde el 13 de noviembre. En este deberá indicar claramente los nombres de los integrantes, sus respectivos programas de estudios que cursan en la PUCV (pregrado y/o postgrado) y el nombre de su Proyecto de Software. **El tope máximo de inscritos por equipo son 6 integrantes.**
- b. El equipo debe seleccionar a un "**Líder de Equipo**" que deberá estar claramente identificado en el formulario. Este puesto actúa como el enlace del equipo con la organización de la exposición y servirá como su representante oficial.
- c. Los equipos deberán adjuntar en el formulario el **logotipo** de su propia autoría del proyecto en formato PNG.
- d. Los equipos deberán adjuntar en el formulario un link de youtube de un video explicativo, de su propia autoría, del proyecto: estilo libre, con **subtítulos** y con una duración máxima de **120 segundos**.
- e. 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° Exposición Stand

- a. Cada uno de los equipos inscritos tendrán un stand en el Patio del edificio Isabel Brown Caces, a modo de exposición con elementos básicos que dispondrá la organización del evento (manteles, mesa, sillas, corriente eléctrica y un pequeño letrero con el logotipo respectivo de cada uno de los equipos inscritos).
- b. Es responsabilidad del equipo garantizar que haya al menos un miembro de su equipo presente en el stand durante todo el transcurso del evento (viernes 1 de diciembre, de 8:00 a 14:00 horas).

#### Artículo 7° Pitch

Durante el desarrollo de la Expo Software, se dispondrá de un escenario en el Aula Mayor del Edificio Isabel Brown Caces. En este espacio, además de brindar diversas charlas y actualizaciones vinculadas con la industria informática, se llevará a cabo el evento "**Pitch**": oportunidad en la cual los participantes deberán exponer sus proyectos ante el jurado en un lapso **no excedente de 120 segundos**.

Para asegurar el cumplimiento de este marco temporal, se hará uso de una pantalla equipada con un cronómetro visible para todos los presentes. Este cronómetro será la guía para mantener el respeto por el límite de tiempo asignado a cada exposición. De esta manera, se garantiza que todas las presentaciones tengan igualdad de condiciones y oportunidades en este evento.

Finalizada la exposición, el equipo deberá responder preguntas por parte del jurado sin límite establecido.

#### Artículo 8° Evaluación

Los equipos serán evaluados durante el desarrollo de toda la Expo Software 2023, tanto en el Stand como en el Pitch realizado por un jurado cumpliendo una rúbrica de evaluación (anexo N°1 de las presentes bases).

#### Artículo 9° Jurado

Con el propósito de llevar a cabo la evaluación y determinación de los premios, se establecerá un jurado de acuerdo con los siguientes criterios.

- a. Una vez constituido el jurado, se seleccionará de entre sus integrantes a un "Presidente del Jurado", quien actuará como representante de este cuerpo y participará en las deliberaciones en casos de ajustes, empates o falta de unanimidad.

- b. Los miembros del jurado estarán obligados a realizar las evaluaciones siguiendo las directrices establecidas en las presentes bases y conforme a la rúbrica de evaluación detallada en el Anexo 1.
- c. A cada uno de los miembros del jurado se les asignará una cantidad específica de Proyectos de Software para revisar en los Stands de la Expo Software 2023 durante el tiempo asignado para ello.
- d. Los miembros del jurado deberán estar presentes durante todo el desarrollo de las presentaciones del "Pitch" y las actividades relacionadas.

#### Artículo 10° Premiación

- a. Una vez finalizada la presentación de los Pitch, el jurado se reunirá en privado para llevar a cabo la evaluación destinada a otorgar los premios correspondientes en la Expo Software 2023. El Presidente del jurado se encargará de comunicar a la organización del evento los nombres de los ganadores en las categorías de primer, segundo y tercer lugar. Cabe señalar que estas categorías son exclusivas, es decir, solamente un proyecto será distinguido en cada una de ellas.
- b. Simultáneamente, la entidad organizadora del evento realizará una votación popular a través de sus plataformas de redes sociales para determinar la valoración del público externo a los proyectos presentados por los equipos que participan en la Expo.
- c. Con el fin de fomentar la participación y el liderazgo femenino se incorpora el premio "**Liderazgo Femenino**", el cual se otorgará al equipo mejor calificado cuya líder sea una mujer, según la evaluación de los jurados.
- d. Los premios según cada categoría son los siguientes:
  - Primer Lugar: Gift Card de \$200.000 (doscientos mil pesos chilenos) a cada uno de los integrantes del equipo en la tienda "MacroWeb".
  - Segundo Lugar: Gift Card de \$100.000 (cien mil pesos chilenos) a cada uno de los integrantes del equipo en la tienda "MacroWeb".
  - Tercer Lugar: Gift Card de \$50.000 (cincuenta mil pesos chilenos) a cada uno de los integrantes del equipo en la tienda "MacroWeb".
  - Premio Liderazgo Femenino: Gift Card de \$50.000 (cincuenta mil pesos chilenos) a cada uno de los integrantes del equipo en la tienda "MacroWeb".
  - Premio Votación Popular: Audifonos JBL inalámbricos a cada uno de los integrantes del equipo.

## CAPÍTULO IV: ANEXOS

### Rúbrica de Evaluación

<b>Criterios</b>	<b>Nivel 4</b>	<b>Nivel 3</b>	<b>Nivel 2</b>	<b>Nivel 1</b>
<b>1. Originalidad</b>				
	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.
<b>2. Funcionalidad</b>				
	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
<b>3. Diseño gráfico</b>				
	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.
<b>4. Potencial Impacto en la Sociedad</b>				

	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
<b>5. Presentación/promoción del proyecto</b>				
	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.