



El grupo organizador de la Feria de Proyectos – FEPRO a través de la Facultad de Ciencias de la Computación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

CONVOCAN

A todos los estudiantes de carreras afines al área de Ciencias de la Computación a participar en la 10ª Feria de Proyectos **FePro 2017, ¡Rompiendo Paradigmas!**, que se llevará a cabo **11 y 12 de septiembre de 2017** en el Centro de Seminarios del Complejo Cultural Universitario de la BUAP.

OBJETIVOS

- *Dar soluciones a problemas reales con impacto social, comercial o científico a través de la aplicación de conocimientos científicos y tecnológicos.*
- *Poner a prueba habilidades como creatividad, innovación, comunicación oral y escrita, gestión de proyectos y trabajo colaborativo interdisciplinario.*
- *Identificar e impulsar profesionalmente a universitarios y estudiantes de nivel medio-superior que sean talentosos, mediante su vinculación con los sectores productivo, académico y científico.*

DESCRIPCIÓN

Para **FePro 2017 ¡Rompiendo Paradigmas!** se han definido nueve categorías:

1. **Software Básico**
2. **Software Especializado**
3. **Aplicaciones Web**
4. **Videojuegos**
5. **Aplicaciones Móviles Básicas**
6. **Aplicaciones Móviles Especializadas**
7. **Hardware**
8. **Internet de las Cosas (IoT)**
9. **Junior**

Y tres áreas de impacto:

- **Impacto Social**
- **Impacto Comercial**
- **Impacto Científico**

Los concursantes deberán indicar y justificar en un párrafo breve la categoría y área de impacto en la que participarán al momento de su registro. Ver Anexo.

El concurso está dividido en tres fases:

- **1a. Fase “Aceptación y Confirmación de Categoría” (a partir del 11 de Agosto).**
- **2a. Fase “Exposición General” (11 de Septiembre).**
- **3a. Fase “Sesión de Presentaciones” (12 de Septiembre).**



BASES

1. Podrán participar equipos multidisciplinarios formados por alumnos activos, pertenecientes cualquier institución educativa de nivel superior o medio-superior.
2. Podrán participar equipos con un máximo de 4 integrantes. Cada integrante podrá colaborar en máximo 2 proyectos.
3. El registro de proyectos se realizará a través del sitio <http://fepro.cs.buap.mx/2017>, a partir del 24 de abril y hasta el 24 de junio de 2017.
4. Todo proyecto inscrito deberá pertenecer a alguna de las nueve categorías: **Software Básico, Software Especializado, Aplicaciones Web, Videojuegos, Aplicaciones Móviles Básicas, Aplicaciones Móviles Especializadas, Hardware, Internet de las Cosas (IoT), Junior.**
 - i. Los organizadores se reservarán el derecho de cerrar alguna categoría si existen menos de 5 trabajos registrados.
5. Todo proyecto inscrito deberá especificar y justificar su impacto en el entorno:
 - i. **Social**
 - ii. **Comercial**
 - iii. **Científico**Ver Anexo.
6. Todo proyecto debe ser original, propio y no haber sido presentado en ediciones pasadas de esta Feria de Proyectos - FePro.
7. Todo proyecto debe tener al menos un 80% de avance al momento de su registro y estar concluido para la exposición de proyectos.
8. Todo equipo deberá preparar su material de exposición como equipo de cómputo, carteles, presentaciones, videos, adornos, pruebas o suvenirs que colocaran en el espacio designado por los organizadores del evento.
9. El jurado estará conformado por expertos afines a las categorías; de los sectores productivo, académico y gubernamental. Por lo tanto, su veredicto será inapelable.
10. La feria se llevará a cabo en 2 días:
 - i. Día 1: Exposición general y evaluación de requisitos mínimos.
 - ii. Día 2: Sesión de presentaciones orales ante jurado evaluador.
11. La premiación de cada categoría se realizará el día 2, martes 12 de septiembre, en las instalaciones de la Feria de Proyectos. El número de equipos ganadores estará sujeto a:
 - i. Número de equipos inscritos en la categoría.
 - ii. Nivel de impacto y/o complejidad del proyecto.
12. Se otorgarán acreditaciones a eventos nacionales e internacionales a los proyectos con mayor impacto Social, Comercial o Científico, las cuales se determinarán por un jurado evaluador el Día 1.
13. Cualquier situación no especificada en esta convocatoria será resuelta por el comité organizador de la misma.

PROCEDIMIENTO

FASE 1: REGISTRO

- A. **Registro de proyecto.** Considerando al menos 80% de avance del proyecto, se realizará a través del sitio <http://fepro.cs.buap.mx/2017/> del **24 de abril al 24 de junio de 2017.**
- B. **Artículo del proyecto.** Al momento del registro se deberá cargar el archivo del artículo en formato [IEEE](#) con extensión PDF, con una longitud mínima de 2 páginas y máxima de 4.
 - i. El **formato** del artículo será un rasgo importante para aceptación del proyecto.
 - ii. El **contenido** del artículo será un rasgo importante para la evaluación del proyecto.
- C. **Video del proyecto.** Al momento del registro se deberá proporcionar la URL del video que deberá tener una duración máxima de 90 segundos y estar alojado en YouTube, de forma pública. El video debe ser generado con la ayuda de alguna herramienta de edición de video y mostrar la siguiente información:
 - i. Especificación del problema
 - ii. Descripción de la solución



- iii. *Demostración de la funcionalidad*
 - iv. *Diagramas e imágenes explicativas*
- D. **Currículum Vitae.** Al momento del registro, se deberán cargar los CV de cada uno de los integrantes del equipo:
- i. *Se sugiere que la redacción sea en inglés y utilizar el [formato CV](#) propuesto.*
 - ii. *No adjuntar evidencias (como constancias, diplomas, etc.).*
 - iii. *Los nombres de los archivos deben estar formados de la siguiente manera: numero_apellidoPaterno_nombre, donde el número comenzará con 01 para el integrante líder o con mayor participación en el proyecto.*
 - iv. *Los archivos deben estar comprimidos dentro de un archivo ZIP con el nombre del proyecto.*

FASE 2: SELECCIÓN

- A. *El comité de evaluación confirmará y, si es necesario, rectificará la categoría e impacto del proyecto tomando en cuenta la información del ARTICULO y el VIDEO, y considerando:*
- *El impacto de la solución propuesta*
 - *La complejidad del problema*
 - *La metodología y tecnologías utilizadas*
- B. *El comité evaluador seleccionará los proyectos que cumplan con la convocatoria.*
- C. *El comité evaluador publicará la lista de videos para que puedan ser comentados y retroalimentados en el canal YouTube: <https://www.youtube.com/user/FeProBUAP>*
- D. *Los resultados de los proyectos aceptados, la categoría e impacto en el que concursarán, serán dados a conocer **un mes antes** de la exposición a través de:*
- i. *Sitio web del evento ← <http://fepro.cs.buap.mx/2017/>*
 - ii. *Página de Facebook ← [@feprofcc](#)*
 - iii. *Correo electrónico ← fepro@cs.buap.mx*

FASE 3: EXPOSICIÓN

- A. *La presentación del proyecto se llevará a cabo en 2 días:*
- i. *Día 1 (11 de septiembre): Exposición general y evaluación de requisitos mínimos.*
 - ii. *Día 2 (12 de septiembre): Sesión de presentaciones orales ante jurado evaluador.*
- B. *Es responsabilidad de cada equipo contar su material de exposición y presentación para los dos días.*
- C. **Exposición general (Día 1).** *Se expondrá el proyecto al público con el objetivo de recibir retroalimentación por los asistentes. Un comité evaluará que el proyecto cumpla con los requisitos mínimos. Cada equipo deberá:*
- i. *Entregar un archivo con la presentación del día siguiente, en diapositivas de PowerPoint o Prezi (de forma local), al momento del registro.*
 - ii. *Contar con un cartel, siguiendo el formato [IEEE](#) para artículos de investigación. Las dimensiones del cartel no deben exceder de los 90 cm de alto por 70 cm de ancho, debe tener los [logos](#) indicados en el formato. El contenido debe ser conciso; con los elementos necesarios para comprender la importancia del proyecto.*
 - iii. *Mostrar el video del proyecto para que la información necesaria esté disponible en todo momento.*
- D. **Presentación oral (Día 2).** *Se realizarán presentaciones simultáneas en diferentes salas. Se podrá presentar todo el equipo, pero sólo dos representantes (máximo) podrán presentar y defender su trabajo ante el jurado evaluador.*
- i. *La presentación tendrá una duración máxima de 10 minutos con 5 minutos más para resolver preguntas del jurado evaluador.*



- ii. *El jurado evaluador por categoría, formado por especialistas en el área, calificará a los proyectos para obtener a los ganadores de cada categoría.*
- iii. *El comité organizador tendrá listo el equipo de cómputo y el cañón para las presentaciones en cada una de las salas.*

PREMIACIÓN

- *La premiación se llevará a cabo el Día 2 (12 de septiembre), después de la sesión de presentaciones simultáneas.*
- *Se premiará a los mejores proyectos de cada categoría con equipos electrónicos, acordes a la categoría, como: tablets, smartphones, iPads, Xbox, laptops, tarjetas Galileo, etc.*
- *Se otorgarán acreditaciones a eventos internacionales a los mejores proyectos por área de impacto.*

ANEXO

Categorías

1. Software Básico:

Aplicaciones de escritorio con una interfaz gráfica sencilla o incluso de consola/terminal; deben resolver algún problema clásico de programación o matemáticas utilizando estructuras de datos y/o manejo de archivos.

2. Software Especializado:

Aplicaciones con una interfaz gráfica elaborada que emplee conceptos de usabilidad y se haya usado Ingeniería de Software para su desarrollo. Deben resolver algún problema complejo de la ciencia o la industria utilizando estructuras de datos abstractas, análisis estadístico, análisis de datos, técnicas de IA, cómputo distribuido/paralelo o consumo e implementación de servicios en la nube.

3. Aplicaciones Web:

Aplicaciones que sean ejecutables sobre cualquier navegador Web y que implementen el modelo de comunicación cliente-servidor mediante una interfaz usable. Deben ofrecer algún tipo de servicio en línea que resuelva algún problema relacionado con las TIC. Todo esto mediante la combinación de Tecnologías Web e Ingeniería Web.

4. Videjuegos:

Aplicaciones interactivas que involucren la implementación de un sistema con ambientes gráficos (2D o 3D), ejecutables sobre PC, consolas o dispositivos móviles; deben atrapar a los usuarios en conflictos estructurados aplicando el concepto de jugabilidad. Deben hacer uso de herramientas especializadas como APIs, SDKs, Frameworks o Engines de videojuegos.

5. Aplicaciones Móviles Básicas:

Aplicaciones sencillas ejecutables sobre dispositivos móviles (smartphones, tablets, iPads o smartwatches); que demuestren el uso apropiado de herramientas especiales para el desarrollo de este tipo de aplicaciones. Deben representar claramente la idea de una propuesta novedosa y puede contar con una interfaz simple pero funcional.

6. Aplicaciones Móviles Especializadas:

Aplicaciones robustas ejecutables sobre dispositivos móviles (smartphones, tablets, iPads o smartwatches); con conexión a internet y a bases de datos. Deben ofrecer alguna solución novedosa que justifique su utilidad móvil, por lo que pueden consumir servicios Web y deben contar con una interfaz intuitiva y funcional.



7. **Hardware:**

Entidades físicas que sean multifuncionales y reprogramables que involucren la aplicación de conocimientos en electrónica, mecánica y programación; deben solucionar algún problema complejo o realizar alguna tarea específica con cierto grado de dificultad.

8. **Internet de las cosas IoT:**

Aplicaciones o dispositivos complejos que permitan la interconexión digital de objetos cotidianos con Internet; deben integrar sensores inteligentes conectados a Internet a través de redes fijas o inalámbricas, por lo que se requiere la implementación de un sistema que perciba su ambiente de ejecución y se adapte a él dinámicamente. Por ejemplo, automatización de viviendas, sistemas de seguridad, gestión energética, bienestar o comunicaciones, entre otros.

9. **Junior:**

Proyectos tecnológicos que involucren conocimientos computacionales (software y/o hardware) para la solución de algún problema del entorno social, científico o económico, y que sean desarrollados por estudiantes activos de nivel medio-superior; preferentemente asesorados por un docente o investigador de la misma institución.

Tipos de Impacto

- **Impacto social:**

Es el efecto positivo que produce el proyecto en la calidad de vida de la población a nivel local, estatal, nacional o internacional. Los resultados pueden ser apreciados a corto, mediano o largo plazo.

- **Impacto comercial:**

Es el efecto positivo que produce el proyecto sobre los ingresos y egresos de una o más personas, una empresa o una institución. Por lo que siempre debe ser mayor la magnitud o grado de beneficio obtenido que el costo de desarrollo del proyecto.

- **Impacto científico:**

Es el efecto positivo que produce el proyecto para la ciencia de forma universal. Por lo que la información presentada y los resultados obtenidos serán útiles para cualquier persona que los consulte y servirán como base para nuevas ideas y otros estudios.

Informes:

Tel: 2 29 55 00 Ext. 7204 y 7200

Correo electrónico: fepro@cs.buap.mx y contacto.fepro@gmail.com

Página oficial: <http://fepro.cs.buap.mx/>

Síguenos en nuestras redes sociales:

Facebook Fan Page: <https://www.facebook.com/feprofcc/>

Facebook grupo FEPRO: <https://www.facebook.com/groups/FEPRO/>

Instagram: **Feria de Proyectos**

Twitter: **@FePro_**

Youtube: **FeProBUAP**