



Facultad de Ciencias de la Computación Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

CONVOCAN

A todos los estudiantes de educación superior de carreras afines al área de Ciencias de la Computación a participar en la **XVIII Competencia FEPRO 2026, ¡Donde la tecnología da vida a las ideas!**, que se llevará a cabo los días **3 y 4 de septiembre de 2026** en modalidad presencial.

OBJETIVOS

- Promover en las y los estudiantes universitarios el desarrollo de soluciones tecnológicas y científicas, de manera integral, que impacten positivamente a nuestro ecosistema y entorno social.
- Contribuir al desarrollo de habilidades y competencias profesionales, de manera individual y en la comunidad universitaria.
- Identificar e impulsar profesionalmente al talento universitario, mediante su vinculación con los sectores productivo, académico y científico.
- Incentivar en los jóvenes el trabajo colaborativo e interdisciplinario, con el fin de proponer soluciones innovadoras alineadas con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

RESUMEN

FEPRO 2026, ¡Donde la tecnología da vida a las ideas! cuenta con dos CATEGORÍAS (ver *ANEXO A*):

- **Categoría A: Retos vinculados con la Industria**
- **Categoría B: Retos abiertos con Impacto Social (ejes de innovación: Digital y Constructiva)**

Pero ambas, relacionadas con alguna de las siguientes DISCIPLINAS (ver detalle en el *ANEXO-B*):

- **Ingeniería en Computación**
- **Ciencia de Datos**
- **Inteligencia Artificial**
- **Ciberseguridad**
- **Tecnologías de la Información**

Todo proyecto en la categoría **B**. deberá contribuir con alguno de los siguientes ODS (ver descripción general en el *ANEXO C*):

- | | | |
|-------------------------------|---|--|
| 1. Fin de la pobreza. | 7. Energía asequible y no contaminante. | 13. Acción por el clima. |
| 2. Hambre cero. | 8. Trabajo decente y crecimiento económico. | 14. Vida submarina. |
| 3. Salud y bienestar. | 9. Industria, innovación e infraestructura. | 15. Vida de ecosistemas terrestres. |
| 4. Educación de calidad. | 10. Reducción de las desigualdades. | 16. Paz, justicia e instituciones sólidas. |
| 5. Igualdad de género. | 11. Ciudades y comunidades sostenibles. | 17. Alianzas para lograr los objetivos. |
| 6. Agua limpia y saneamiento. | 12. Producción y consumo responsable | |

Al momento de su registro, los competidores deberán seleccionar adecuadamente:

1. Categoría
2. Disciplina

Si se elige **Categoría B**, además de elegir un ODS, también se elegirá un EJE DE INNOVACIÓN, cuyo propósito es identificar claramente el tipo de solución que se le dará al ODS (ver ANEXO C para más detalles):

1. Digital
2. Constructiva

La competencia está dividida en SEIS FASES, descritas a continuación para cada categoría:

FASES - CATEGORIA A:

Fase 1		REGISTRA TU EQUIPO E IDEA
F1.1	Revisión de video y documento de requerimientos del Proyecto/Problema propuesto por la empresa.	del 17 al 03 de abril
F1.2	Registro de participantes y resumen de la propuesta de solución.	
F1.3	Carga de archivos: a. Propuesta Técnica. b. CV y Kardex de participantes. c. OnePage que resuma los puntos más importantes de la propuesta.	
Fase 2		VINCÚLATE CON LA PROBLEMÁTICA
F2.1	Revisión y selección de equipos (06 de abril al 06 de mayo)	del 06 de abril al 11 de mayo
F2.2	Publicación de equipos seleccionados (11 de mayo)	
Fase 3		DESARROLLO, SEGUIMIENTO Y DOCUMENTACIÓN
F3.1	KICK OFF - Reunión (18 al 21 de mayo)	del 18 de mayo al 25 de agosto
F3.2	Mentoría de Empresa a Equipos (25 de mayo al 25 de agosto)	
F3.3	Cargar de archivos: a. Comprobante de pago de la cuota de recuperación. (Preferentemente del 18 al 29 de mayo)	



	b. Reporte técnico de la PoC (Prueba de Concepto) (A más tardar el 25 de agosto)	
Fase 4	PREPÁRATE PARA LE EXPOSICIÓN	
F4.1	Carga video en YouTube con descripción/demostración breve del proyecto.	del 10 al 28 de agosto
F4.2	Carga de Roll-up o Infografía del producto. Se sugiere llevarlo impreso el día de la exposición (Día 1).	
F4.3	Carga de presentación ejecutiva del proyecto (requerida) – Formato Libre o de la empresa.	
Fase 5	EXPOSICIÓN GENERAL Y ELIMINATORIA	
DIA 1	Exposición en stands - Para el público en general y jurados	3 de septiembre
Fase 6	EXPOSICIÓN DE FINALISTAS Y PREMIACIÓN	
DIA 2	Sesión de Presentaciones (en sala cerrada) - Para jurados y empresa.	4 de septiembre

Línea de tiempo Categoría A:



FASES - CATEGORIA B:

Fase 1		REGISTRA TU EQUIPO E IDEA
F1.1	Registro de participantes y asesor (opcional).	del 17 de marzo al 13 de abril
F1.2	Selección de uno de los 17 ODS y una de las 5 disciplinas .	
F1.3	Elegir un Eje de Innovación : Digital o Constructiva.	
F1.4	Carga de archivos: a. Subir documento OnePage b. Kardex o historial académico de los estudiantes	
Fase 2		VINCÚLATE CON LA PROBLEMÁTICA
F2.1	Identificación de una problemática en tu entorno relacionada con el ODS elegido.	del 14 de abril al 6 de mayo
F2.2	Investigación: Acude a fuentes que pueden proporcionarte información.	
F2.3	Definición técnica de la solución.	
F2.4	Carga de archivos: a. Resumen Ejecutivo b. Formato de Asesor	
Fase 3		DESARROLLO, SEGUIMIENTO Y DOCUMENTACIÓN
F3.1	Análisis, diseño y desarrollo del prototipo funcional o versión beta.	del 7 de mayo al 9 de agosto
F3.2	Redacción del artículo técnico.	
F3.3	Carga de archivo: a. Artículo en formato IEEE b. Comprobante de pago de la cuota de recuperación.	
Fase 4		PREPÁRATE PARA LA EXPOSICIÓN
F4.1	Carga video en YouTube con descripción/demostración breve del proyecto con una duración de 90 segundos .	del 10 al 28 de agosto



F4.2	Carga de cartel informativo sobre el proyecto (llevarlo impreso para el día de la exposición).	
F4.3	Carga de presentación ejecutiva del proyecto (opcional) – Formato sugerido en ANEXO C.	
Fase 5	EXPOSICIÓN GENERAL Y ELIMINATORIA	
DÍA 1	Exposición en stands para el público en general y jurados	3 de septiembre
Fase 6	EXPOSICIÓN DE FINALISTAS Y PREMIACIÓN	
DÍA 2	Exposición de proyectos finalistas en stands para el público en general y jurados	4 de septiembre

Línea de tiempo Categoría B:



Nomenclatura

Fepr 2026

Alumnos

B A S E S

1. Todo proyecto inscrito deberá pertenecer a alguna de las 2 categorías: **A. Retos vinculados con la Industria**, **B. Retos abiertos con Impacto Social**. (ver ANEXO A, B y C)
2. Podrán participar **equipos interdisciplinarios** formados por alumnos activos o que concluyen su plan de estudios en 2026, pertenecientes a instituciones educativas de nivel superior. Para poder participar en la categoría de **Retos Vinculados a la Industria**, los equipos deberán considerar las siguientes restricciones:
 - i. En caso de que el equipo esté formado por alumnos de distintas facultades BUAP, al menos dos de los integrantes deberán pertenecer a la Facultad de Ciencias de la Computación BUAP.
 - ii. El equipo firmará una carta compromiso, en la que acepta recibir guía o asesoría por parte de la empresa que propone el problema y a mantener el nivel confidencialidad que la empresa defina, durante el tiempo acordado.
 - iii. En consecuencia, el equipo deberá asistir obligatoriamente de manera presencial o virtual a las reuniones programadas por la empresa o por los organizadores del evento.
3. Para poder participar en la **categoría B: Retos abiertos con Impacto Social – Innovación Digital o Innovación Constructiva** no hay alguna restricción del porcentaje de avance de la carrera de los participantes, pero es importante que el proyecto cumpla con el objetivo del Eje de Innovación (ver ANEXO C). Además, podrán participar **equipos multidisciplinarios de cualquier universidad o institutos de nivel superior**.
4. Todos los participantes deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones.
 - i. Para proyectos de la *Categoría A: Retos vinculados con la Industria*, el número **es de 4 a 5 integrantes**.
 - ii. Para proyectos de la *Categoría B: Retos abiertos con Impacto Social*, el número **es de 1 a 4 integrantes**.
 - iii. Cada integrante podrá participar en máximo **2 proyectos** de la **categoría B** o sólo en **1 proyecto** de la **categoría A**.
 - iv. En caso de postularse a la categoría A y no ser aceptados, el equipo podrá participar en la categoría B.
5. El proyecto debe ser original, propio y no haber sido presentado en ediciones anteriores de **FEPRO**.
6. Al menos un integrante de cada equipo registrado debe asistir a los eventos relacionados con cada una de las fases de FEPRO, los cuales pueden ser: conferencias, talleres o reuniones de trabajo con empresas y organizaciones. Los integrantes de cada equipo serán notificados a través del correo registrado, de la página oficial de FEPRO y de las redes sociales oficiales de FEPRO.
7. Todo proyecto debe estar **concluido para la 4ta. Fase**, ya que se debe proporcionar la URL de un video que muestre el funcionamiento del proyecto.
8. Para proyectos de la **categoría B: Retos abiertos con Impacto Social**, se sugiere **contar con un docente asesor**, mismo que deberá pertenecer a la institución de origen del equipo. Su labor será supervisar el



desarrollo y presentación del proyecto. En caso de contar con asesor, deberá firmar una carta compromiso, misma que deberá enviarse desde la FASE 1, y a más tardar en la FASE 2.

En caso de existir asesor, se otorgarán dos tipos de constancias para ellos:

- i. Constancia de *Asesor Colaborador* de **FEPRO 2026, ¡Donde la tecnología da vida a las ideas!**
- ii. Constancia de *Asesor del Proyecto Ganador FEPRO 2026, ¡Donde la tecnología da vida a las ideas!*
 (si es el caso).

9. El registro de proyectos se realizará a partir del **17 de marzo**, a través del sitio web <https://fepro.cs.buap.mx/2026>, y la FECHA LÍMITE de registro es el **03 de abril de 2026**.

10. La **competencia** se llevará a cabo en 2 días (fase 5 y 6):

- i. Día 1: **Exposición general y eliminatoria**. Exposición general del proyecto ante asistentes al evento y *Jurado evaluador*. Los proyectos finalistas se publicarán en el sitio <https://fepro.cs.buap.mx/2026> y en redes sociales al final del día.
- ii. Día 2: **Exposición de finalistas y premiación**.
 - **Categoría A**. Sesión de presentaciones secuenciales de proyectos finalistas ante el *Jurado Evaluador* (con diapositivas)
 - **Categoría B** (innovación digital y constructiva). Exposición de proyectos finalistas ante el *Jurado Evaluador* y público en general.
 - Posteriormente deliberación y premiación a los primeros lugares de cada categoría.

11. Se recomienda tomar en cuenta las siguientes consideraciones para realizar una Exposición y Presentación exitosa:

DIA 1 (EXPOSICIÓN GENERAL):

- Completitud del proyecto.
- Correcto funcionamiento del proyecto (software y/o hardware).
- Equipo de cómputo para la exposición del proyecto, y preferentemente monitor extra.
- Material impreso requerido (cartel, trípticos, tarjetas de presentación, etc.)

DIA 2 (EXPOSICIÓN DE FINALISTAS):

- Equipo de cómputo.
- Para equipos de la **categoría A**.
 - Preparar una presentación con diapositivas y un *speech* de máximo 10 minutos.
 - Tener listo un video que muestre el funcionamiento del proyecto, como medida de prevención ante posibles fallos inesperados del software o hardware.
 - Designar uno o más presentadores, y quien gestione el cambio de diapositivas.

NOTA: Se evaluará la forma de presentar su producto o solución.

- Para equipos de la **categoría B**.
 - Completitud del proyecto.
 - Correcto funcionamiento del proyecto (software, hardware o ambos, según corresponda).
 - Equipo de cómputo para la exposición del proyecto, y preferentemente monitor extra.



- Material impreso **requerido** para la exposición (cartel), y material opcional (trípticos, tarjetas de presentación, souvenirs, etc.)
- 12. Los equipos deberán permanecer presentes y preparados para presentar su proyecto, desde el inicio del evento y hasta que éste concluya, los DÍAS 3 y 4 de septiembre del 2026 (consultar programa).
- 13. El **jurado estará conformado por expertos afines a las categorías o a las disciplinas**; pertenecientes a los sectores productivo, académico y/o gubernamental. Su veredicto será inapelable.
- 14. La **premiación de cada categoría** se realizará el DÍA 2 (4 de septiembre del 2026) en una ceremonia simbólica a la que podrá asistir el público en general, en el horario designado según el programa del evento. El número de equipos ganadores estará sujeto a:
 - i. Número de equipos inscritos en la categoría.
 - ii. Nivel de impacto y complejidad de los proyectos participantes.
- 15. Se otorgarán **acreditaciones a eventos Nacionales e Internacionales** a los proyectos con mayor impacto *social*.
- 16. El comité organizador se reservará el derecho de **cerrar** alguna categoría si existen menos de **3** proyectos registrados.
- 17. En caso de que el proyecto quede dentro de los primeros lugares, a cada integrante del equipo se le otorgará una constancia de ganador y un premio especial (cursos, certificaciones, licencias, espacio en la nube, etc.).
- 18. Se cobrará una cuota única de recuperación por ALUMNO, el pago deberá realizarse antes del 14 de agosto.

Kit → **\$290** (doscientos noventa pesos M.N.):

- *Playera FEPRO*
- Cilindro de agua (conmemorativo).
- Constancia de participación digital.
- Constancia de proyecto/equipo ganador, si es el caso.
- Acceso a networking con empresas patrocinadoras y competidores.

La cual se podrá realizar a través del Sistema de pagos referenciados de la BUAP

<https://sipago.buap.mx/>

Cualquier situación no especificada en esta convocatoria será resuelta por el comité organizador.

DETALLES DEL PROCEDIMIENTO

FASE 1: REGISTRA TU EQUIPO Y SU IDEA

Crea una cuenta y registra tu idea a partir del **17 de marzo**, a través del sitio

<https://fepr.cs.buap.mx/2026>, y la FECHA LÍMITE de registro es el **03 de abril de 2026**.



Al registrarte, deberás proporcionar la siguiente información:

1. **Nombre** del proyecto, para ambas categorías.
2. **Integrantes** del equipo (con Kardex Simple de alumno activo).
3. **La categoría en la que deseas participar** (ver ANEXO A).
 - a. Si eliges la categoría A., deberás elegir un problema vinculado con la industria.
 - b. Si eliges la categoría B., deberás elegir un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS)
4. **Disciplina** relacionada (ver ANEXO B).
5. **Eje de Innovación** para categoría B (ver ANEXO C).
 - a. Digital
 - b. Constructiva
6. **Sinopsis** de la solución.

Documento OnePage en formato digital, que plasme en una sola página tamaño Carta o A4 la siguiente información:

Categoría A

- ✓ Nombre del proyecto
- ✓ Sinopsis o descripción breve
- ✓ Disciplina relacionada, la misma que se seleccionó al momento del registro.
- ✓ Imagen o diagrama alusivo
- ✓ Frase de impacto o eslogan.
- ✓ Características únicas o diferenciadores

Ejemplo:

Nombre del proyecto		FEPR 2026
Imagen	Sinopsis	Disciplina relacionada
	Frase de impacto	Características únicas

Categoría B

- ✓ Eje de innovación
- ✓ Nombre del proyecto y Eslogan
- ✓ Logo del ODS seleccionado
- ✓ Justificación
- ✓ Arquitectura y/o Diseño Visual
- ✓ Sinopsis o descripción breve
- ✓ Características únicas o diferenciadores

Ejemplo:

Innovación Digital		BUAP	2 ODS
AGRO-MERCADO DIGITAL (AMD): LA RED DE ABASTO INTELIGENTE Conectando cosechas locales con mesas comunitarias de forma justa y eficiente. Transformamos la logística alimentaria en prosperidad rural, garantizando abasto fresco y residuos cero.			
Descripción de la Solución (Sinopsis) Problema: Viviendas autoconstruidas en zonas rurales sufren temperaturas extremas debido a deficiencias térmicas, afectando la salud y elevando el gasto energético de las familias. Solución: MURO-TERRA es un panel modular eco-amigable con tecnología IoT y energía solar integrada. Regula pasivamente la temperatura interior gestionando el flujo de aire, mejorando la habitabilidad de forma económica y fácil de instalar (DIY).		Diferenciadores e Innovación (Listado de Valor) • Eficiencia: Aumenta la eficiencia térmica del hogar en un 60%, reduciendo costos energéticos. • Tecnología: Incorpora Sensores IoT autónomos alimentados por energía solar. • Costo: Solución de muy bajo costo para comunidades vulnerables gracias al uso de materiales reciclados locales y fabricación comunitaria.	

Para los equipos que cuenten con un asesor, podrán descargar de la página oficial de FEPR el formato de registro de asesor para cargarlo en la FASE 2.

FASE 2: VINCÚLATE CON LA PROBLEMÁTICA

Categoría A. Retos vinculados con la industria (del 06 de abril al 11 de mayo).

Para vincularse con este tipo de retos, deberás tomar en cuenta lo siguiente:

- Estar atento(a) a las indicaciones de los organizadores de FePro 2026.
- Tener disponibilidad de horario para poder reunirte con la empresa, ya sea de forma presencial o virtual.
- Organizarte con tu equipo para poder acudir a reuniones y estar al tanto de noticias e indicaciones.
- Mantener una comunicación asíncrona con el responsable de la empresa a cargo de darle asesoría o guía al equipo.
- Realizar y cargar una “Propuesta Técnica” con base en el formato definido por cada empresa. A más tardar el **03 de abril**.
- Cada integrante deberá cargar su CV, cuyo formato será definido por FePro. A más tardar el **03 de abril**.
- Los resultados se darán a conocer a partir del **11 de mayo en la página oficial de FePro, redes sociales y se notificará a los equipos seleccionados por correo electrónico**.

Categoría B. Retos con Impacto Social (del 14 de abril al 6 de mayo).

Para vincularse con este tipo de retos, deberás tomar en cuenta lo siguiente:

- Investigar cuáles son y de qué tratan cada uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), cuya información puede ser consultada en:
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Identificar las **metas específicas para el ODS seleccionado**.
- Identificar una problemática relacionada con alguno de los ODS, misma que debe estar presente en tu contexto familiar, escolar, laboral o social, ya sea a nivel local, estatal o nacional. Es decir, ¡Apropíate de una problemática que quieras resolver!
- Acude a fuentes que puedan darte más información, las cuales pueden ser: 1) documentos, 2) asociaciones, 3) expertos o docentes.
- Define una propuesta de solución, basada en tus conocimientos y habilidades técnicas relacionadas con alguna de las cinco disciplinas propuestas: Ingeniería, Inteligencia Artificial, Tecnologías de la Información, Ciencia de Datos, Ciberseguridad.
- **Asesor** (opcional). Si se cuenta con asesor, éste deberá ser registrado en tiempo y forma. Para esto se tendrá que cargar una imagen o archivo PDF correspondiente al formato de registro previamente descargado desde el ANEXO C.

FASE 3: DESARROLLO, SEGUIMIENTO Y DOCUMENTACIÓN

Para continuar con el registro de tu proyecto, accede con tu cuenta al sitio <https://fepr.cs.buap.mx/2026/> desde el 7 de mayo y carga dos archivos:

1. El **comprobante de pago** de la cuota.

Comprobante de pago de la cuota de recuperación. Se deberá capturar la referencia bancaria (una por cada pago) y cargar un PDF que incluya la ficha bancaria, generada a través del sistema de pago referenciado de la BUAP <https://sipago.buap.mx/> y el comprobante de pago, de cada uno de los integrantes del equipo.

¡IMPORTANTE!: El pago de cuota no obliga al comité organizador a la aceptación del proyecto, ya que deberá cumplir con todas las especificaciones de la convocatoria. Tampoco asegura el pase a la final, ya que esa es decisión del jurado evaluador; Tampoco es reembolsable.

2. El **documento informativo del proyecto** (según la categoría del proyecto):
 - **Categoría A.** Reporte técnico de la “Prueba de Concepto” desarrollada en esta fase.
 - **Categoría B.** Artículo en formato IEEE que represente el proceso de investigación, análisis, diseño y desarrollo del prototipo o producto final versión *beta* + Resumen ejecutivo

Tanto el **formato** como el **contenido** del **documento** (*reporte o artículo*) serán bien considerados en la rúbrica de evaluación del proyecto por parte del Jurado.

FASE 4: PREPÁRATE PARA LA EXPOSICIÓN

Para concluir el registro, accede con tu cuenta al sitio <https://fepr.cs.buap.mx/2026/> hasta el **28 de agosto** y sube lo siguiente:

Cartel (Categoría B) o Material Publicitario (Categoría A). Se deberá cargar el archivo con extensión PDF, con un formato abierto. Como restricción se debe agregar el logotipo del evento y opcionalmente de la Facultad de Cs. de la Computación.



Video del proyecto. Se deberá proporcionar la URL del video, con 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:

- Descripción breve del problema (textual o narrada)
- Descripción breve de la solución (textual o narrada)
- Demostración completa del funcionamiento

NOTA: Revisa el guion en la guía del participante.

ATENCIÓN CATEGORIA B

PREVIO a la competencia (3 y 4 de septiembre) se realizará lo siguiente:

Verificación de proyectos. El comité evaluador confirmará la participación del proyecto, siempre y cuando se cumpla con las especificaciones o requisitos de la convocatoria.

Confirmación de categoría. El comité de evaluación confirmará y, si es necesario, se rectificará la categoría del proyecto tomando en cuenta la información del ONEPAGE, ARTÍCULO y VIDEO del proyecto. Es posible que se hagan recomendaciones al proyecto antes de ser aceptado.

Aceptación de proyectos participantes. El estatus de los proyectos aceptados, y su categoría, serán enviados al correo electrónico de los integrantes registrados a partir del **13 de agosto** del presente año (3 semanas antes). El estatus del proyecto, categoría y observaciones también podrán ser consultados directamente en el sitio de registro a partir de la misma fecha.

FASE 5: EXPOSICIÓN GENERAL Y ELIMINATORIA

Indicaciones generales. La exposición del proyecto se llevará a cabo, el jueves 3 de septiembre de 2026 en los horarios previamente publicados, a través de la plataforma designada para este evento.

Material de exposición. Es deber de cada equipo estar presentes desde el inicio de las presentaciones de su categoría, listos con su material de presentación (cartel, video, software, etc.).

Evaluación y selección de finalistas. El Jurado Evaluador será presentado al inicio de la exposición, hará preguntas al finalizar y finalmente hará su evaluación de forma individual. Cada equipo deberá:

- a. Considerar 10 minutos (máximo) de presentación y 5 minutos para preguntas.
- b. Definir a los representantes del equipo que presentarán y defenderán su trabajo ante el jurado evaluador formado por expertos en el área.
- c. Contar con al menos un cartel impreso que incluya el logo del evento. Opcionalmente se pueden apoyar con material audiovisual.

- d. Exponer la parte teórica del proyecto como: motivaciones, objetivos, retos, solución, etc.
- e. Mostrar el proyecto en funcionamiento o en caso de problemas técnicos la parte del video, enviado en la Fase 3, donde se aprecie el funcionamiento completo.
- f. Contestar las preguntas del jurado.
- g. Los proyectos finalistas, se darán a conocer el mismo 3 de septiembre a partir de las 17:00 hrs, a través de la página y medios oficiales de FEPRO 2026, ***¡Donde la tecnología da vida a las ideas!***

FASE 6: EXPOSICIÓN DE FINALISTAS Y PREMIACIÓN

Presentación, para Categoría A. Se llevará a cabo el día 4 de septiembre con una dinámica DISTINTA a la del día anterior. Se realizarán presentaciones secuenciales (con diapositivas) en una sola sala, en bloques de 3 equipos finalistas que resolvieron el mismo problema, especialmente dirigida al Jurado Evaluador.

Exposición, para Categoría B. Se llevará a cabo el día 4 de septiembre con la MISMA dinámica a la del día anterior. Es decir, exposición de proyectos al Jurado Evaluador y al público en general.

Selección de ganadores. Se llevará a cabo el día 4 de septiembre, al finalizar la ronda de presentaciones, el jurado se reunirá a puerta cerrada para deliberar y seleccionar a los ganadores de la categoría evaluada.

- La premiación se llevará a cabo minutos después de finalizar la conferencia magistral. Con la premiación se dará cierre al evento.
- Se premiará a los mejores proyectos de cada categoría con una constancia de ganador y un premio especial (cursos, certificaciones, licencias, espacio en la nube, etc.) para los integrantes del equipo.
- Se otorgarán acreditaciones a eventos nacionales o internacionales a los mejores proyectos por área de impacto.
- En caso de que un equipo haya obtenido un premio y no esté presente al momento de la premiación, perdería su derecho a éste.

A t e n t a m e n t e Comité Organizador

18ª. Competencia Feria de Proyectos - FEPRO 2026, ***¡Donde la tecnología da vida a las ideas!***

Facultad de Ciencias de la Computación Benemérita
 Universidad Autónoma de Puebla 14 sur esq. San Claudio
 S/N Col. San Manuel Puebla, Puebla.
 Tel: 229 5500 Ext. 7200

Fepro 2026 Seguimiento
 WhatsApp community

- | | | |
|------------------------|---|---|
| ○ Sitio web del evento | ← | https://fepro.cs.buap.mx/2026/ |
| ○ Página de Facebook | ← | @feprofcc |
| ○ Correo electrónico | ← | contacto.fepro@gmail.com |
| ○ Canal de YouTube | ← | https://www.youtube.com/user/FeProBUAP |

