

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla Facultad de Ciencias de la Computación

CONVOCAN

A todos los estudiantes y egresados de la Facultad de Ciencias de la Computación a participar en la 8ª Feria de Proyectos **FePro 2015, ¡Levantando el vuelo!**, que se llevará a cabo del 2 al 4 de septiembre de 2015 en la explanada de la Facultad de Ciencias de la Computación.

OBJETIVOS

- Aplicar los conocimientos adquiridos en el área de Ciencias de la Computación a problemas reales.
- Potenciar las habilidades de nuestros estudiantes como la creatividad, la innovación, la comunicación oral y escrita, el trabajo colaborativo, gestión de proyectos, entre otras.
- Vincular a nuestros estudiantes con el sector productivo.

DESCRIPCIÓN

En **FePro 2015 ¡Levantando el vuelo!**, octava edición, se considerarán seis categorías:

- **Aplicaciones móviles**
- **Videojuegos y multimedia**
- **Aplicaciones Web**
- **Software Básico**
- **Robótica**
- **Internet de las cosas IoT**

Y tres áreas de impacto:

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

Los concursantes deberán indicar en qué categoría y área de impacto participarán al momento de su registro. Ver anexo.

El procedimiento del concurso, está dividido en tres fases.

- **Primera fase “Evaluación, Ratificación ó Rectificación de Categoría” (3 al 7 de Agosto):**
Se efectuará una revisión del artículo y el video del proyecto por un comité de evaluación. Este comité **ratificará o rectificará** la categoría y el impacto del proyecto. Seleccionará los



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Computación



proyectos que cumplan con la convocatoria para pasar a la siguiente fase. Fecha de Notificación de resultados: 13 y 14 de agosto.

- **Segunda fase “Exposición de Proyectos” (2 y 3 de septiembre):** Los proyectos seleccionados expondrán en su categoría, ante un jurado interno en la explanada de la Facultad de Ciencias de la Computación. El jurado determinará los 5 mejores proyectos por categoría que pasarán a la gran final.
- **Tercera fase “Gran Final” (4 de septiembre):** Los finalistas expondrán ante un jurado externo integrado por representantes de las siguientes áreas: Empresas de TIC’s, Academia/Investigación, Dependencias BUAP. Este jurado determinará tres primeros lugares de cada categoría, los cuales serán premiados. El dictamen del jurado será inapelable.

B A S E S

1. Podrán inscribirse alumnos activos pertenecientes a diferentes facultades de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, con proyectos multidisciplinarios y en cuyo equipo participe al menos un alumno de la Facultad de Ciencias de la Computación.
2. Podrán participar con proyectos en forma individual o por equipo con un máximo de 4 integrantes. Cada participante tiene la posibilidad de inscribir hasta 2 proyectos diferentes.
3. El registro de proyectos se realizará a través del sitio de la feria <http://fepro.cs.buap.mx>, del **1 de Junio al 10 de Julio de 2015**. El registro no tiene costo.
- 3.1 Todo proyecto inscrito deberá pertenecer a una de las seis categorías: **Aplicaciones móviles, Videojuegos y multimedia, Aplicaciones Web, Software Básico, Robótica e Internet de las cosas IoT**. Se podrá cerrar una categoría si no hay más de 5 trabajos registrados.
- 3.2 Todo proyecto inscrito deberá determinar también su impacto, que puede ser: **Social, Comercial o Científico**. Ver anexo.
4. Todos los proyectos deben de tener al menos un 80% de avance al momento de su registro y estar concluidos en la exposición de proyectos.
5. Cada equipo debe llevar su propia computadora para la segunda fase. En caso de necesitar material o equipo adicional, favor de mandar una solicitud especificando el mismo al correo fepro@cs.buap.mx con el nombre y categoría del proyecto. Se notificará vía correo electrónico si fue posible conseguir el material, pero de no hacerlo se deberá conseguir por cuenta propia.
6. El Jurado externo estará conformado por catedráticos y/o egresados de la Facultad de Ciencias de la Computación, invitados de otras instituciones, empresarios en TIC’s, su decisión será inapelable.
7. La premiación se realizará el día 4 de septiembre de 2015 en las instalaciones de la Feria de Proyectos, premiando a los 3 mejores proyectos por cada categoría.



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Computación



8. Cualquier situación no especificada en esta convocatoria será resuelta por el comité organizador de la misma.
9. Para cualquier duda, comentario o aclaración favor de enviar un correo a fepro@cs.buap.mx y responderemos lo antes posible.

PROCEDIMIENTO

● Primera fase

Registro

- A. Registrar tu proyectos a través del sitio de la feria <http://fepro.cs.buap.mx>, del **1 de Junio al 10 de Julio de 2015**.
- B. Al momento del registro deberás subir el artículo de tu proyecto en formato [IEEE](#) en extensión PDF, con una longitud máxima de tres cuartillas. El formato está disponible en la página del evento.
- C. Video promocional de tu proyecto, que deberá tener una duración máxima de 90 segundos y estar alojado en YouTube, en forma pública. Proporcionar la liga del video en el formulario del registro.

Selección

- D. El comité de evaluación ratificará ó rectificará la categoría e impacto del proyecto, tomando en cuenta:
 - La complejidad del problema
 - La metodología aplicada
 - Las herramientas utilizadas
- E. El comité de evaluación seleccionará los proyectos que cumplan con la convocatoria.
- F. Los resultados de los proyectos aceptados, la categoría e impacto en el que concursarán, serán publicados los días **13 y 14 de Agosto de 2015**.
- G. Los equipos, en caso de inconformidad por la categoría e impacto asignado, podrán apelar entregando al comité organizador una carta de solicitud y justificación de su apelación. De proceder la apelación, el proyecto será evaluado nuevamente por un jurado externo nombrado por el comité organizador. Su veredicto será inapelable.

● Segunda fase

Exposición del proyecto

- H. El proyecto debe ser presentado, en su categoría, del **2 al 3 de septiembre** por la mayoría de los autores del mismo, de acuerdo a la programación del evento.



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Computación



- I. Se deberá presentar un cartel con información relevante para la exposición, 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.
- J. La fecha y horario de la exposición de la categoría, será publicado días antes de la **Feria de Proyectos** en la página Web <http://feopro.cs.buap.mx>.
- K. El comité organizador asignará un espacio (mesa) en la explanada de la FCC, a cada proyecto inscrito para su presentación, en donde los expositores podrán instalar su equipo y material necesario.
- L. El comité organizador de FePro prestará un monitor por cada proyecto inscrito.
- M. El jurado evaluador interno por categoría, formado por profesores y egresados de la Facultad de Ciencias de la Computación, determinará los cinco proyectos que pasan a la gran final, que se realizará el día **4 de septiembre de 2015** en la explanada de la Facultad de Ciencias de la Computación.
- N. El jurado evaluador externo por categoría, formado por académicos e investigadores de otras instituciones, empresarios en Tecnologías de la Información y funcionarios de la BUAP, determinará los tres primeros lugares de la categoría.

Premiación

Se premiará a los 3 mejores proyectos por cada categoría el 4 de septiembre de 2015.

El primer lugar de cada categoría obtendrá su pase a concursar a la Primera edición de la **Feria de Proyectos Regional**, en donde participarán otras instituciones de educación superior, que se llevará a cabo a principios del siguiente año.

A N E X O

Categorías

- **Videojuegos y multimedia:**

Aplicaciones interactivas utilizando sistemas de graficación y técnicas de decisión, complejas.

- **Aplicaciones móviles:**

La interfaz principal de la aplicación se presenta a través de dispositivos móviles, aun cuando haya elementos externos que funcionen en otras plataformas (como un servidor).

- **Aplicaciones Web:**

La interfaz principal de la aplicación se presenta a través de un navegador, haciendo uso de Internet o Intranet para conectarse a un Servidor Web.

- **Software básico:**

La interfaz principal de la aplicación utiliza una consola/terminal como medio de comunicación con el usuario, o interfaces de usuario sencillas y fáciles de implementar.



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Computación



- **Robótica:**

Aplicaciones o dispositivos que se utilizan en la programación, el diseño y/o la construcción de robots o drones.

- **Internet de las cosas IoT:**

Internet de las cosas es un concepto que se refiere a la interconexión digital de objetos cotidianos con internet. En un sentido técnico, es la integración de sensores y dispositivos en objetos cotidianos que quedan conectados a Internet a través de redes fijas e inalámbricas. Esto requiere de sistemas que sepan captar su ambiente de ejecución y adaptarse a él en forma dinámica.

Algunos ejemplos de proyectos son los que van orientados a automatizar una vivienda, que integran la tecnología en los sistemas de seguridad, gestión energética, bienestar o comunicaciones, entre otros.

TIPOS DE IMPACTO

- **Impacto social**

El desarrollo del proyecto implica un beneficio para la comunidad a corto, mediano o largo plazo.

- **Impacto económico**

El desarrollo del proyecto implica un incremento en la capacidad de adquisición de recursos, bienes o servicios, de forma personal, empresarial, regional o nacional. Para poder afirmar que va a existir una ganancia es necesario que el costo de desarrollar el proyecto sea menor que el beneficio que se espera obtener del mismo.

- **Impacto científico**

El desarrollo del proyecto llenará algún vacío de conocimiento; a partir de los resultados podrán generalizarse principios más amplios; la información obtenida va a servir para revisar, desarrollar o apoyar una teoría; ofrece la oportunidad de explorar detalladamente un fenómeno o ambiente; o puede servir como base para obtener nuevas ideas, recomendaciones o hipótesis para otros estudios.



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Computación

