



Rompe tus barreras, confía en tu



Toma el reto, llega más lejos!



¡Es tiempo de trascender!



Libera tu potencial, ¡hay valor en tus
manos!



REPORTE FINAL

MC. Yalú Galicia Hernández, Coordinadora General
Grupo Difusión de Proyectos Académicos y Tecnológicos (D-PAT)

Mayo 2015



Contenido

1. Introducción.....	3
2. Grupo Organizador	5
3. Fepro 2013.....	6
3.1 Programa Fepro 2013	6
3.1 Jurado Externo	9
3.2 Jurado Interno.....	11
3.3 Números de Fepro 2013	12
3.4 Proyectos finalistas.....	13
4. Finanzas y patrocinio	15
4.1 Finanzas	15
4.2 Patrocinadores.....	16
4.3 Descripción de Ganadores y Premios	22
5. Criterios de categorías.....	25
5.1 Categoría Software Básico	25
5.2 Categoría Software Intermedio	26
5.3 Categoría Software Avanzada y Aplicaciones Gráficas.....	27
5.4 Categoría Hardware Básico.....	28
5.5 Categoría Hardware Avanzado	29
5.6 Categoría Ideas Innovadoras	30
5.7 Categoría Libre	31
6. Resultados y conclusiones de Fepro 2013.....	32
Anexo A: Convocatoria	33
Anexo B: Descripción de Proyectos Participantes.....	34



1. Introducción

La Feria de Proyectos, en su sexta edición, Fepro 2013, es tiempo de trascender!, celebrada del 3 al 6 de Septiembre de 2013 en la Facultad de Ciencias de la Computación de la BUAP ha sido sin lugar a dudas, un parte aguas entre los eventos académicos estudiantiles presentados en nuestra Facultad, logrando con éxito su objetivo de empoderar cada vez más a nuestros jóvenes estudiantes, a través de motivar y potenciar su desarrollo académico y tecnológico.

A lo largo de estos 4 días, pudimos apreciar trabajos muy destacados e innovadores que son indicadores del gran potencial que tienen nuestros estudiantes y que esperamos se consoliden y trasciendan, generando oportunidades y beneficios para ellos mismos y nuestra sociedad. Se presentaron 77 proyectos en 8 categorías diferentes, aproximadamente 264 expositores.

Fepro 2013, ha permitido que nuestra Facultad consolide alianzas con diferentes sectores, como el sector empresarial y académico. Esto quedó constatado con la visita y patrocinio de diferentes empresas de talla mundial en el desarrollo de software como: T-Systems, Everis, Intellego, BiConsulting, Contac-us y de empresas poblanas como IDTconsultores y Teslabem (se anexa lista de patrocinadores en Anexo A). La participación de estas empresas fue decidida, muestra de ello fue la presencia del Director de Producción de T-Systems, Ing. Carlos Celaya, en la ceremonia de inauguración¹. Varios directores de nuestras empresas patrocinadoras, dictaron excelentes conferencias para nuestros alumnos (ver programa). Adicionalmente, la consultora multinacional Everis, dedicó un día dentro de Fepro para reclutamiento de nuestros estudiantes y egresados.

En la etapa final de Fepro 2013, se fortaleció la relación con diferentes instituciones educativas, al contar con la participación de distinguidos profesores-investigadores, como jurados en la gran final. Se contó con la participación del INAOE, ITESM, UPAEP, UTP, UVP, UDLAP, en otras. No menos importante, fue la participación de dependencias BUAP, como DAE, DGIE, VIEP, DAC, DAGU, VD (ver lista completa de jurados y patrocinadores). En este punto, es importante destacar el invaluable apoyo de la Dra. Ma. De Lourdes Sandoval Solís, la M.C. Consuelo Molina García, y la ICC Alma Rosa Hernández Enríquez; así como de la Jefatura de Vinculación de nuestra Facultad, encabezada por el M.C. Alfonso Garcés Baez.

Los premios en Fepro 2013, tiempo de trascender! Superaron lo esperado, llegando a un total de \$273, 908.96 pesos distribuido como se muestra en la tabla.

¹ <http://prensafccombuap.wordpress.com/2013/09/07/visita-del-director-de-produccion-de-t-systems-a-la-facultad-de-ciencias-de-la-computacion-buap/>



Premios (Montos)	
Premios (en especie)	\$97,474.00
Premios (Academias, Certificaciones, Cursos)	\$129,160.00
Gran Total	\$273,908.96

El detalle completo de premios, patrocinadores y gastos, se detalla en la sección de finanzas.

Fepro 2013, en su sexta edición, ya no es un sueño, sino un evento “acorde a los tiempos”, como lo indicó el primer director de la Facultad de Ciencias de la Computación, el Mtro. Rafael Rivera:

“Así, tras poco más de tres lustros, el Maestro, Rafael Rivera, confiesa que es impresionante y reconfortante regresar a ésta, su casa, y observar que lo que se planteó hace mucho tiempo se logró, como el caso de la Feria de Proyectos (FEPRO), que en la actualidad es un evento acorde a los tiempos y que, por supuesto, brinda de imagen y dota de reputación a la FCC BUAP. Hoy en día, dieciocho años después, se ve cosechado el fruto del arduo trabajo que a lo largo de los años ha permeado a dicha unidad académica de la máxima casa de estudios del Estado de Puebla. Una Facultad que de forma paulatina ha ganado presencia y reconocimiento en este ámbito y en la región, en la que jóvenes universitarios han visto cristalizados sus sueños de ser ingenieros y licenciados, con las habilidades y competencias necesarias para involucrarse de forma óptima en el mundo laboral.”²

"Los sueños parecen al principio imposibles, luego improbables, y luego, cuando nos comprometemos, se vuelven inevitables."

Cristopher Reeve.

² <http://prensafccombuap.wordpress.com/2013/09/07/primer-director-de-la-facultad-de-ciencias-de-la-computacion-presente-en-la-fepro-2013/>

2. Grupo Organizador

El éxito de Fepro 2013, tiempo de trascender, se debe sin lugar a dudas, al grupo estudiantil organizador: Grupo de **Difusión de Proyectos Académicos y Tecnológicos (D-PAT)**. Este grupo se ha caracterizado por sus habilidades de gestión, vinculación y organización. Siempre abriendo brecha e innovando en beneficio de nuestra Facultad. D-PAT ha contribuido a que nuestra Facultad estreche alianzas de colaboración con diferentes sectores, como el sector empresarial y educativo y con las mismas dependencias de la BUAP, a través de intensas gestiones para lograr patrocinios, organización de talleres y cursos; invitación de conferencistas de alto nivel (Directores, Gerentes) del sector empresarial en temas de interés y vinculación con las empresas para reclutamiento.

En este espacio se reconoce y destaca el excelente trabajo de **D-PAT**. Sin su generosa participación, no sería posible la realización de este proyecto. A continuación se muestran los miembros de D-PAT con sus responsabilidades.





3. Fepro 2014

El slogan de Fepro 2014: ¡Tiempo de Trascender! quedó de manifiesto con la excelente participación de proyectos, jurados y patrocinadores. A continuación, se describen elementos fundamentales que determinaron el éxito de Fepro 2013.

3.1 Programa Fepro 2014

Fepro 2014, se realizó del 3 al 5 de Septiembre del 2014. Durante estos cuatro días se contó con la participación de distinguidos ponentes en tres temáticas principales, adicionales a la tradicional exposición de proyectos y la gran final. Estas temáticas fueron:

- Emprededurismo
- Tecnologías emergentes
- Tecnologías de la Información en la región

Hora	Miércoles 3 de Septiembre Temática:
09:30	Ponencia: Presentación ENACTUS BUAP Ponente: Edgar Rojas Martínez, Javier Martínez Nicolás, Gabriela Sampedro Portillo, Francisco Torres Hoyos Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
10:00	Recepción de expositores
10:15	Ponencia: “De estudiante a empresario” Softlite Ponente: Ing. Manuel Encarnación Ramírez Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
11:00	Inauguración de FEPRO 2014 ¡Cambiando el rumbo!
11:15	Inicio de exposiciones y evaluación de jurados Categorías: <ul style="list-style-type: none">•
11:40	Ponencia: “Transferencia de Tecnología” DITCO Ponente: Dr. Jaime Cid Monjaraz Lugar: Auditorio “Albert Einstein”



14:00	Deliberación de los 5 mejores proyectos por categoría que pasan a la gran final.
17:00 – 21:00	Taller: “Introducción a la animación en 3D” IMAAD Instructor: Ing. Rolando Abinady Munguía Lugar: Laboratorio iLAB

Jueves 4 de Septiembre	
Temática:	
Hora	
9:30	Ponencia: “Desarrollo De Animación Y Modelos 3d Para Oculus Rift” IMAAD-Instituto Mexicano de Animación y Artes Digitales Ponente: Ángel Ricardo Luengas Gómez Tagle, Director Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
10:00	Recepción de expositores
10:10	Ponencia: “Desafíos para un desarrollador web” Alternativa Digital S.A de C.V. Ponente: Lic. Aurelio Cuautle Reyes Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
11:00	Inicio de exposiciones y evaluación de jurados Categorías: •
11:00	Ponencia: “ Business Intelligence & Big Data” BICONSULTING Ponente: Lic. Miguel Capilla Piedras –Socio Director Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
12:00	Ponencia: “Nuevas tecnologías en la empresa” SIBEI Ponente: LCC. Oskar Guarneros V. -Director Lugar: Auditorio “Albert Einstein”
14:00	Deliberación de los 5 mejores proyectos por categoría que pasan a la gran final.
12:00 – 18:30	Taller: “Herramientas para desarrollo Backend” Alternativa Digital S.A de C.V Instructor: Lic. Aurelio Cuautle Reyes -Desarrollador Lugar: Laboratorio de E-Continua
17:00 – 21:00	Taller: “Introducción a la animación en 3D” IMAAD Instructor: Ing. Rolando Abinady Munguía Lugar: Laboratorio iLAB

Viernes 5 de Septiembre Temática:	
9:30	<p>Ponencia: "La administración de proyectos como una herramienta de emprendedurismo" CONTACT US Ponente: Ing. Ismael Cárdenas Mondragón Lugar: Auditorio "Albert Einstein"</p>
10:00	Recepción de expositores
10:00	<p>Ponencia: "10 tips para encontrar tu primer empleo y ser feliz en el proceso" BASE 22 Ponente: Ing. Alexzander Arriaga Martinez Ing. Benjamin Aguilar Lugar: Auditorio "Albert Einstein"</p>
11:00	<p>GRAN FINAL Los 5 mejores proyectos por categoría, serán evaluados para obtener uno de los 3 primeros lugares que serán acreedores a algún premio. Los evaluadores serán distinguidos Empresarios, Investigadores, Docentes de otras Universidades y personal de algunas dependencias de la BUAP.</p>
11:00	<p>Ponencia: "Metodologías Ágiles" BIAANI Consultancy Services Ponente: Ing. Gerardo Rogelio Flores Benítez -Desarrollador Lugar: Auditorio "Albert Einstein"</p>
13:30	Deliberación para obtener los 3 mejores proyectos por categoría.
14:30	Ceremonia de premiación. Se presentará a los ganadores de FEPRO 2013.
15:00	Agradecimientos y Clausura FEPRO 2013
16:00	<p>Ponencia: "Desarrolla Aplicaciones con tecnología Microsoft" MICROSOFT Ponente: Ing. Marco Antonio Macias Ayaquica -Gerente de Educación para emprendedores y centros de innovación Microsoft Lugar: Auditorio "Albert Einstein"</p>

17:00	<p>Ponencia: " <i>Desarrolla soluciones en la nube para dispositivos</i>" MICROSOFT</p> <p>Ponente: Ing. Marco Antonio Macias Ayaquica -Gerente de Educación para emprendedores y centros de innovación Microsoft Lugar: Auditorio "Albert Einstein"</p>
--------------	---

3.1 Jurado Externo

La participación del jurado externo, formado por profesionales de diferentes sectores, permitió que nuestros expositores fueran evaluados con una visión diferente a la local y retroalimentados en sus proyectos. Adicionalmente, los comentarios emitidos sobre su formación académica, desarrollo de habilidades, conocimientos, nivel de sus proyectos, nos da elementos para fortalecer las revisiones de los planes de estudios y la pertinencia de nuestros programas educativos.

Cada categoría se evaluó desde tres puntos de vista diferentes:

- Un jurado del sector empresarial,
- Un jurado de alguna institución educativa
- Un jurado de alguna Dependencia de la BUAP.

A continuación se lista el detalle de jurados participantes

Jurado	Empresa/Instituto/Dependencia
Ing. Ismael Cárdenas Mondragón	Director de TI , Contact-Us
Dr. Alejandro Pedroza Meléndez	Investigador - Instituto de Investigación en Ingeniería Biomédica - IIBIO
Dr. Eduardo Ríos Silva	Profesor, FCE – BUAP
M.C. Rafael Rivera	Consultor en Procesos de Evaluación y Acreditación de Programas Educativos
M.C. Hugo Anzaldo Ortiz	Director SIU –BUAP
ICC. Michel Morales Molina	Socio TESLABEM
Dr. José Eduardo Espinosa Rosales	Director de Divulgación Científica - VIEP
M.C. Ulises Gutiérrez Osorio	Pabisán S.A. de C.V.
ICC. Manuel Encarnación Rosario	Consultor, Softlite
Dr. Vittorio Zanella Palacios	Profesor, UPAEP
Dr. José Francisco Martínez Trinidad	Investigador, INAOE
Ing. José Eloy Obregón Ruiz	Biconsulting



MTI Arturo Reyes Fernández	ITESM
ICC. Alejandro Muñoz Mendoza	Computo, DAE- BUAP
LCC. Eder J. Cordero García	Responsable de Innovación Tecnológica, T-Systems
M.C. Arturo Rojas López	Universidad Tecnológica de Puebla - UTP

Jurado	Empresa/Instituto/Dependencia
ICC. Aldo Loranca Meritano	Director, IDTConsultores
M.C. Miguel Ángel Azpiri	SIU –BUAP
Lic. María Concepción Landa	Universidad del Valle de Puebla –UVP
Ing. Israel Paredes Villegas	Director TI, IDTConsultores
M.C María del Carmen Santiago Díaz	Subdirectora de la Modalidad semiescolarizada y a Distancia, DGIE - BUAP
M.C. Alma Ríos Flores	Investigadora, INAOE
LCC. Esther Tlazcani Conde	DGIE -BUAP

3.2 Jurado Interno

Durante la fase de pre-selección o eliminatoria, en Febro 2013 contamos con el gran apoyo de 25 destacados jurados, Profesores-Investigadores de nuestra Facultad.

Grado	Nombre	Categoría
M.C.	Esteban Torres León	Hardware Avanzado
Dra.	Elsa Chavira Martínez	Hardware Avanzado
Mtro.	Rafael Rivera (Externo)	Hardware Avanzado
Dr.	Gabriel Juárez	Hardware Básico
Dr.	Gustavo Rubín Linares	Hardware Básico
M.C.	Nicolás Quiroz Hernández	Hardware Básico
M.C.	Meliza Contreras González	Ideas Innovadoras
Dra.	Etelvina Archundia Sierra	Ideas Innovadoras
Ing.	Jorge Rosete (T-Systems)	Ideas Innovadoras
Dra.	Ma. Concepción Pérez de Celis Herrero	Ideas Innovadoras
Dr.	Manuel Isidro Martín Ortíz	Libre
Dr.	Enrique Colmenares Guillén	Libre
Dr.	Abraham Sánchez López	Libre
M.C.	Carlos Armando Ríos Acevedo	Libre
Dr.	Ivo Humberto Pineda Torres	Libre
M.C.	Marcela Rivera Martínez	Software Avanzado + App Gráficas
M.C.	David Nuñez Ramírez	Software Avanzado + App Gráficas
Dra.	Maya Carrillo Ruiz	Software Avanzado + App Gráficas
Dr	Fernando Zacarías Flores	Software Avanzado + App Gráficas
M.C.	Pedro Bello López	Software Básico
M.C.	Graciano Cruz Almanza	Software Básico
Dra.	Darnés Vilariño Ayala	Software Básico
M.C.	Miguel Rodríguez Hernández	Software Básico
Dr.	Iván Olmos Pineda	Software Intermedio
M.C.	Luis René Marcial Castillo	Software Intermedio



M.C.	Mario Anzures García	Software Intermedio
Dr.	Mario Rossainz López	Software Intermedio

3.3 Números de Fepro 2014

A continuación se presentan algunos números de Fepro 2014.

Categoría	No. de Proyectos	No. de Expositores
Software Básico	12	23
Software Intermedio	16	37
Software Avanzado	21	45
Hardware Intermedio	11	40
Hardware Avanzado	7	18
Total de Proyectos	67	163

A lo largo de los tres días de Fepro 2014, se vieron proyectos que pusieron de manifiesto la iniciativa, calidad, creatividad y conocimiento de nuestros estudiantes, que ya no se limitan a lo aprendido en clase, sino que superan las metas de aprendizaje propuestas por sus profesores. Fue notorio el incremento en la calidad de los proyectos presentados en la categoría de Hardware, inclinándose por aplicaciones que buscan soluciones a problemas de automatización de viviendas (domótica), automatización en la industria, como bandas y brazos mecánicos, también se contó con la participación de brazos mecánicos manipulados desde un smartphone para el uso en la industria y/o educación, hasta los robots rastreadores o seguidores de línea. En las categorías de Software se notó el incremento en el uso de las TIC'S, se presentaron propuestas con áreas de impacto muy marcadas, es decir, video juegos o software con impacto social, software con impacto en la investigación y también los que ya están listos para su comercialización.

Los detalles de cada proyecto, sus integrantes y una breve descripción de este, se muestran en el anexo B.

3.4 Proyectos finalistas

A continuación se presenta un resumen de los proyectos finalistas por categoría.

SOFTWARE BÁSICO		
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes
1	Dragon Ball X	Castellanos Cardona Christian Rey
2	Punto de Venta - Boutique	Luis Sergio Romero Rincón
3	Mate Burbujas	José Luis Estrada Martínez
4	Sistema de administración de tienda de celulares	Juan Antares Perdomo Flández
		Isaías de Jesús Hilerio Cabrera
		Sergio López Hernández

SOFTWARE INTERMEDIO		
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes
1	Fly, Copter, fly: Desarrollo de un Videojuego	Jaime Iván Romero González
2	Sistema Negocio	Víctor G. Morales Murillo
		Damaris A. Pérez Cueto
3	Videojuego de Horror 3D	Miguel Ángel Jara Maldonado
4	Campaña Social de Lectura	Antonio Alfredo Reyes Montero
		Enrique G. Mote Rodríguez
5	Aprendiendo con juegos, plataforma de juegos didácticos para niños.	Lizbeth Alvarado Osorio
		Aldo Rafael Matus Angulo
		Lizbeth Ramos Ramírez
6	Súper Bin	Ana María Romero Corona
		Fernando Popoca Ortiz
		Mirely H. Rojas Terán
		Karen Molina Verona
		Claudia Pineda Morales

SOFTWARE AVANZADO		
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes
1	MéxMov: cambiando el estilo de vida, para evitar problemas ocasionados por el sedentarismo	Alejandro Serrano Mancilla
		Karen Sarahí Ramírez Armendáriz
2	Prototipo Gráfico de Relaciones entre Artículos en la Biblioteca Digital de ACM	Javier Arturo Cervantes Águila
		Jesús Israel Cruz Rojas
3	FOVI	Gloria Ivonne Monarca Pintle
		Arturo Morales Téllez
4	Taxi Movil	Yusel Francisco Alcobas Flores
		Iván Parra Hernández
		Jesús Gerardo Becerra García
		José Manuel Romero Loeza
5	Control de un robot de silla de ruedas a partir de gestos musculares de la cabeza	Roberto Hernández Munive
		Domingo Guzmán Estrada
		Christopher Guarneros Díaz

HARDWARE AVANZADO		
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes
1	Control de una banda transportadora y un brazo robótico en una línea de producción.	Lizbeth Alvarado Osorio
		Aldo Rafael Matus Angulo
		Erick Sevilla Ugarte
		Ana María Romero Corona
2	Sistemas de procesamiento de imágenes y reconstrucción para su visualización basado en un vector rotatorio de Mx1	Cuevas Vede Rodrigo Alberto
		Pastor Julio Cesar
		Contreras López Eduardo
		Alvarado Alejandro
3	Arm-X	Alfredo Carreño Herrera
		Isaías Carrera Ventura
4	BETA & RoboCode	Óscar Manuel Maldonado Márquez
		Adrián Álvarez Galicia

HARDWARE INTERMEDIO		
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes
1	Sensórik-lor	Mónica Canizo Cortés
		Ernesto Cortez Perez
		José Luis Estrada Martínez
		Miguel Ángel Jara Maldonado
2	Sistema para precisar volúmenes de líquido mediante sensores y estadística.	Juan Antonio López Águila
		Sergio de Jesús Huesca Nieva
		Sergio Pérez Benítez
		Rafael Pérez Méndez
3	Interceptor	Geudiel Ramos Abascal
		Miguel Ángel González Chantes
		Erick Cerino Jiménez
		Rigo Cerino Jiménez
		Eliot Moisés González Ruiz
4	Invernadero Automatizado	Basurto Munguía Erika L.
		Cantoran Flores Eduardo
		Martínez Reyes Luis Alfredo
		Melchor Jiménez Jesús Max

4. Finanzas y patrocinio

EL grupo de Difusión de Proyectos Académicos y Tecnológicos (D-PAT), grupo organizador de la FePro, se ha caracterizado por sus habilidades de gestión y vinculación. Con esta capacidad, D-PAT ha contribuido a que nuestra Facultad estreche alianzas de colaboración con diferentes sectores, principalmente el sector empresarial y con las dependencias BUAP, a través de patrocinios, talleres, cursos, reclutamientos y ponencias.

4.1 Finanzas

La Feria de Proyectos, FEPRO 2014 ¡Cambiando el rumbo!, realmente superó lo logrado en otras ediciones con respecto a premios y apoyos, como su slogan lo indica, llevó a D-PAT a **“Cambiar el rumbo”**, esto fue evidente en las finanzas. En la tabla siguiente se puede observar el estimado de gastos generales para la realización de FePro:

Ingresos/Egresos

Rubro	Monto
Premios (en especie)	\$72,989.00
Premios (Academias, Certificaciones, Cursos, Acreditaciones)	\$139,006.00
Realización y representación	\$39,122.02
Gran Total	\$251,117.02

Para D-PAT ha sido un reto y gran logro, conseguir el patrocinio para premiar a los tres mejores proyectos de las cinco categorías. La inversión aproximada es de **\$209,889.00 MXN** repartido en los 15 premios, superando por mucho, la calidad de los mismos con respecto a las ediciones anteriores de la Feria. En la siguiente sección se detallan los premios, patrocinios y montos.

En cuanto a gastos de realización y representación: Lonas promocionales, banners, tabloides promocionales, gafetes, constancias, reconocimientos, souvenirs (tazas, lapiceros), botellas de agua, boxes-lunches, comidas, papelería, saldos telefónicos, estacionamiento, gasolina entre otros; se requirió de una inversión aproximada de **\$39,122.02 MXN**.

Alcanzar el gran total de **\$249,011.02 MXN** no sería una realidad sin el apoyo extraordinario de nuestros patrocinadores, entre ellos, empresas de talla mundial, dependencias de la BUAP, la Dirección de la Facultad de Cs. de la Computación, donativos personales y aportaciones de los mismos integrantes del grupo D-PAT.

4.2 Patrocinadores

La Feria de Proyectos, desde su 2da edición, se ha caracterizado por motivar e incentivar a sus participantes con atractivos premios que les sean de herramienta en su desarrollo académico. Este trabajo ha sido un gran reto para diferentes áreas de D-PAT, principalmente el área de **“Finanzas y Patrocinio”**, a quién reconocemos su gran esfuerzo, liderazgo y valioso apoyo.

El Patrocinio se busca bajo “Tres Ejes”, que son los siguientes:

- Patrocinio Líder en Tecnología
- Patrocinio de Dependencias BUAP
- Patrocinio Empresarial PyMEs

Dentro de cada eje de patrocinio existen dos tipos de categorías relacionadas con los diferentes beneficios y oportunidades que se ofrecen al patrocinar a FePro. En general, se promueven beneficios que hagan que FePro sea una plataforma atractiva para promocionar y dar a conocer sus servicios, o bien captar buenos elementos para integrarlos a sus empresas y/o equipos de trabajo.

A continuación detallaremos el apoyo recibido de acuerdo a cada “Eje de Patrocinio” y sus montos:

LIDERES EN TECNOLOGÍA				
Patrocinador	Cant.	Premio	Prec. Unit.	Total
Intellego	1	Dell Intel Inspiron 14, Core i3-3227, 4GB, HD 750GB	\$7,600	\$7,600
T-SYSTEMS	2	IPAD AIR WI-FI 16 GB	\$7,200	\$14,400
BASE 22	1	Teléfono Google Nexus	\$5,200	\$5,200
BASE 22	2	Tarjetas iTunes	\$200	\$400
SIBEI.MX	1	TABLET SYLUS LTB 2014001	\$1,350	\$1,350
BICONSULTING	1	ACADEMICA ABAP	\$75,000	\$75,000
CONTACTUS	1	Cámara digital fujifilm finepix xp30, 14 Mp, gps.	\$1,750	\$1,750
CONTACTUS	1	Tablet android 4.2 de 7" con sintonizador de TV	\$1,800	\$1,800
SOLACYT	3	Acreditaciones a PM 2015	\$1,500	\$4,500
Gran total				\$112,000

DEPENDENCIAS BUAP				
Patrocinador	Cant.	Premio	Prec. Unit.	Total
Rectoría	3	TABLET IPAD 4 WI-FI 16GB BLANCA	\$7,200	\$21,600
Rectoría	62	Cajas de agua	\$54	\$3,348
Rectoría	5	Carpas para cubrir una área de 20*12	\$1,200	\$6,000
VD	1	DISCO EXTERNO SOLIDO (120 GB)	\$1,200	\$1,200
CICE	6	Curso online de herramientas HUGS (Harvard University Global System)	\$800	\$4,800
CICE	6	Taller de modelo de negocios -Canvas	\$800	\$4,800
CICE	****	Pases -1er Festival de la Innovación	****	\$0
CUVyTT	1	IPAD AIR WI-FI 64GB	\$10,999	\$10,999
DAE	150	BOX LUNCH -Desayuno	\$30	\$4,500
VIEP	130	Impresiones de pósters	\$2,552	\$2,552
VIEP	100	Tazas para ponente, jurado, patrocinadores	\$5,394	\$5,394
DGIE	25	Comida jurados	\$250	\$6,250
VEDC	200	Libros	****	0
Vinculación FCC	2	Certificaciones Microsoft	\$4,000	\$8,000
Vinculación FCC	2	Certificaciones Oracle	\$4,000	\$8,000
Vinculación FCC	6	Certificaciones PSP	\$2,500	\$15,000
Vinculación FCC	2	4to Congr. para el Despertar de la Conciencia	1053.00	2106
CSIC	4	Lugares para cursos de Mantenimiento del (NIVEL 1 o 2)	\$600	\$2,400
Gran Total				\$106,940

EMPRESARIAL PyMES				
Patrocinador	Cant.	Premio	Prec. Unit.	Total
TESLABEM	5	Tarjetas arduino one	\$180	\$900
IMAAD- Instituto Mexicano de Animación y Artes Digitales	18	Becar para el Taller "Introducción a la animación en Maya" (instalaciones IMAAD)	\$800	\$14,400
	1	Taller "Introducción a la animación"	****	\$0
	1	Taller "Introducción a la animación" (Gratuito para los estudiantes)	****	0
Gran Total				\$15,300

Agradecemos a la Dirección de nuestra Facultad, la Facultad de Cs. de la Computación, por su apoyo para la realización de esta Feria, no solo económicamente, sino con los espacios físicos e infraestructura, como son: mesas, sillas, monitores, pizarrones, material eléctrico, entre otros. El apoyo económico se detalla a continuación:

FACULTAD DE CS. DE LA COMPUTACIÓN			
Cant.	Material	Prec. Unit.	Total
5	Tablet Nuqleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	\$1,158	\$5,790
8	Lonas (Banners, Promocionales, bienvenida, patrocinio)	\$2,830	\$2,830
52	Playeras para organizadores y staff	\$66	\$3,445
26	Bordado de playeras	\$50	\$1,296.00
100	Impresiones de Gafetes	\$3.00	\$75.00
40	Impresiones de Constancias de Jurados, Ponentes	\$3.00	\$120.00
Gran total			\$13,556.02

Adicionalmente, debido a que D-PAT **no cuenta con ingresos propios**, algunos gastos para la realización y representación, surgen de **patrocinadores amigos**, que de buena voluntad donan a este proyecto en efectivo y/o en especie. Además, D-PAT gestiona la oferta de talleres y cursos extracurriculares, con apoyo de instructores "patrocinadores", que en la mayoría de los casos donan su conocimiento y tiempo, en caso de instructores foraneos, reciben el equivalente a sus viáticos.

En este año, D-PAT organizó durante la Feria cursos y talleres de **"Taller FrontEnd"** (2 talleres), impartido por el Ing. Alex Arriaga Martínez, egresado de nuestra Facultad, quien trajo patrocinio en especie de la empresa donde



actualmente trabaja BASE22. Se impartió el **“Taller BackEnd”**, impartido por el Lic. Aurelio Cuautle Reyes, egresado de nuestra Facultad. **“Curso-Taller 3D - Introducción a la Animación”**, impartido el Ing. Rolando Abinady Munguia Rosales y el Ing. Ing. Ángel Ricardo Luengas Gómez Tagle del IMAAD –Instituto Mexicano de Animación y Artes Digitales. También tuvimos la participación con talleres de por parte de el Ing. Marco Antonio Macias Ayaquica, egresado de nuestra Facultad, quien además de impartir talleres, impartió conferencias dentro de la Feria y obtuvo patrocinio en especie por parte de la empresa donde actualmente trabaja Microsoft. Los talleres son **“Taller Desarrollo de Apps en la nube”** y **“Taller Desarrollo de aplicaciones para Windows Phone”**, ambos como talleres extra-curriculares se ofertaron a través de Educación Continua. A continuación se detallan los ingresos obtenidos por dichos talleres.

Ingresos de Autogestión D-PAT		
Descripción	Duración	Ingreso
Taller FrontEnd	4 hrs.	\$1,700
Taller BackEnd	4 hrs.	\$600
Curso-Taller 3D -Introducción a la Animación	4 hrs.	\$1,403
Taller Desarrollo de Apps en la nube	7 hrs.	\$1,001
Taller Desarrollo de aplicaciones para Windows Phone	7 hrs.	\$1,503
Gran Total		\$6,207

Colocamos aquí los carteles promocionales de los cursos /talleres ofertados.

FrontEnd

Taller Herramientas Profesionales Para Desarrollo Frontend

Este taller está dedicado a todos aquellos desarrolladores frontend que quieran mejorar sus conocimientos y estar al día con las últimas herramientas que ayudarán a su ciclo de trabajo.

En esta sesión maquetaremos un portal de internet desde cero utilizando las siguientes herramientas:

- 1) Preprocesadores CSS: Stylus + nib y LESS
- 2) Framework CSS: Bootstrap 3.x (mobile first)
- 3) Node Package Manager (Node.js)
- 4) Git/Github
- 5) Gulp.js

Datos del Taller

Fecha: 06 de Septiembre
Horario: Sábado de 9:30 a 14:00 hrs.
Duración: 4 horas
Profesor: Alexander Arriaga Martinez
Costo: Gratuito
Cupo Total: 30 Personas
Lugar: Laboratorio de Educación Continua

Perfil del alumno (Pre-requisitos):

- Conocimientos en CSS, HTML y línea de comandos (GNU/Linux, Windows o Mac OSX).
- Se recomienda tener cuenta de Github.
- Ganas de aprender.

FrontEnd

Taller Herramientas Profesionales Para Desarrollo Frontend

Este taller está dedicado a todos aquellos desarrolladores frontend que quieran mejorar sus conocimientos y estar al día con las últimas herramientas que ayudarán a su ciclo de trabajo.

En esta sesión maquetaremos un portal de internet desde cero utilizando las siguientes herramientas:

- 1) Preprocesadores CSS: Stylus + nib y LESS
- 2) Framework CSS: Bootstrap 3.x (mobile first)
- 3) Node Package Manager (Node.js)
- 4) Git/Github
- 5) Gulp.js

Datos del Taller

Fecha: 08 de Septiembre
Horario: Lunes de 9:30 a 14:00 hrs.
Duración: 4 horas
Profesor: Alexander Arriaga Martinez
Costo: \$ 100.00
Cupo Total: 30 Personas
Lugar: Laboratorio de Educación Continua

Perfil del alumno (Pre-requisitos):

- Conocimientos en CSS, HTML y línea de comandos (GNU/Linux, Windows o Mac OSX).
- Se recomienda tener cuenta de Github.
- Ganas de aprender.



Backend

Taller Herramientas para Desarrollo Backend

El desarrollo de aplicaciones web y aplicaciones móviles puede resultar complicado, sin embargo, si contamos con las herramientas adecuadas podemos conseguir reducir la complejidad, así como aumentar nuestra productividad. Ahora parece razonable diseñar aplicaciones web que puedan sustituir incluso las aplicaciones de escritorio más complejas.

1. ¿Qué es el Backend?
 - 1.1 Definición
 - 1.2 ¿Por qué ser un Backend?
2. Herramientas de un Backend
 - 2.1 Lenguaje de Programación
 - 2.2 Base de Datos
 - 2.3 Nube
 - 2.4 Control de versiones
3. Framework Laravel
 - 3.1 Introducción
 - 3.2 Estructura
 - 3.3 Modelo
 - 3.4 Vista
 - 3.5 Controlador
4. Desarrollo vs Producción

Datos del Taller

Fecha: 04 de Septiembre de 2014
Horario: Jueves de 12:00 a 16:30 hrs.
Duración: 4 horas
Profesor: LCC. Aurelio Cuautle Reyes
Costo: \$ 100.00 Alumnos BUAP-FCC
 \$ 200.00 Público en general
Cupo Total: 30 Personas
Lugar: Laboratorio de Educación Continua

Perfil del alumno (Pre-requisitos):

- Conocimientos básicos de programación orientada a objetos.



Curso-Taller

3D

Introducción a la Animación

Evento patrocinado por



Informes e inscripciones:
<http://econtinua.cs.buap.mx>




Taller

Desarrollo de Apps en la nube

Marco Antonio Macías Ayaquica
Gerente de Educación para Emprendedores y Centros de Innovación Microsoft



Inscripciones
<http://econtinua.cs.buap.mx>

Laboratorio de Educación Continua
22 de septiembre
09:00 a 16:00 hrs.



Taller

Desarrollo de aplicaciones para Windows Phone





El total de **ingresos** por donativos se muestra

PATROCINADORES AMIGOS				
Patrocinador	Cant.	Aportación	Total	Total
M.C. Carlos Ríos Acevedo	1	Jardín para comida staff y organizadores	***	\$0
Ing. Alex Arriga Martínez	2	Taller de FrontEnd (durante FEPRO)	***	\$0
Lic. Aurelio Cautle Reyes	1	Taller de BackEnd (durante FEPRO)	***	\$0
Dra. Lourdes Sandoval Solís	***	Comida Staff y organizadores	***	\$1,000
Dra. Lourdes Sandoval Solís	***	Compra de extensiones e impresiones de carteles	***	\$300
M.C. Yalú Galicia Hernández	***	Comida Staff y organizadores	***	\$1,000
M.C. Yalú Galicia Hernández	***	Impresión de tabloides	***	\$512
ICC. Alma R. Hernández Enríquez	***	Coffee Break	***	\$500
Gran Total				\$3,312

El resumen general de patrocinio, se muestra a continuación:

RESUMEN DE PATROCINIO GENERAL	
Rubro	Monto
Líderes en tecnología	\$112,000
Dependencias BUAP	\$106,949
Empresarial PyMES	\$15,300
Facultad de Cs. de la Computación	\$13,556.02
Amigos	\$3,312
Gran Total	\$251,117

En resumen, los gastos generales de la FePro 2014 son los siguientes:

GASTOS	
Rubro	Monto
Gastos en Premios (en especie)	\$72,989
Gastos en Premios (Academias, Certificaciones, Cursos)	\$139,006
Gastos de realización y representación.	\$39,122.02
Gran Total	\$251,117

4.3 Descripción de Ganadores y Premios

Los proyectos ganadores y los premios otorgados por categoría en FePro 2014, se detallan a continuación.

SOFTWARE BÁSICO				
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes	Premio(s)	Patrocinador
1	Mate Burbujas	José Luis Estrada Martínez	Teléfono Google Nexus +2 Tarjetas iTunes	BASE 22
			1 Certificación PSP	Vinculación FCC
			2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en Maya"	IMAAD
2	Dragon Ball X	Castellanos Cardona Christian Rey	IPAD AIR WI-FI 16 GB	T-Systems
			1 pase al 4to Congreso para el Despertar de la Conciencia	Vinculación FCC
			2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en Maya"	IMAAD
3	Punto de Venta - Boutique	Luis Sergio Romero Rincón	1 Tablet Nucleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	FCC
			1 Tarjeta Arduino ONE	TESLABEM
			2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en Maya"	IMAAD

SOFTWARE INTERMEDIO				
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes	Premio(s)	Patrocinador
1	Videojuego de Horror 3D	Miguel Ángel Jara Maldonado	1 IPAD 4 WI-FI 16GB BLANCA	Rectoría
			1 Acreditaciones a PM 2015	SOLACYT
			1 Certificación Microsoft	Vinculación FCC
			1 Curso online de herramientas HUGS (Harvard University Global System)	CICE
2	Campaña Social de Lectura	Antonio Alfredo Reyes Montero	TABLET SYLUS LTB 2014001	SIBEI
			2 Certificación PSP	Vinculación FCC

		Enrique G. Mote Rodríguez	2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en Maya"	IMAAD
3	Sistema Negocio	Víctor G. Morales Murillo Damaris A. Pérez Cueto	1 Tablet Nuqleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	FCC
			1 Tarjeta Arduino ONE	TESLABEM
			2 Certificación PSP	Vinculación FCC
			2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en	IMAAD

SOFTWARE AVANZADO				
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes	Premio(s)	Patrocinador
1	Taxi Movil	Yusel Francisco Alcobas Flores	IPAD AIR WI-FI 64GB	CUVyTT
		Iván Parra Hernández	1 Acreditaciones a PM 2015	SOLACYT
		Jesús Gerardo Becerra García	2 Taller de modelo de negocios -Canvas	CICE
		José Manuel Romero Loeza		
2	FOVI	Gloria Ivonne Monarca Pintle	1 IPAD 4 WI-FI 16GB BLANCA	Rectoría
		Arturo Morales Téllez	2 Curso online de herramientas HUGS (Harvard University Global System)	CICE
			2 Taller de modelo de negocios -Canvas	CICE
3	Control de un robot de silla de ruedas a partir de gestos musculares de la cabeza	Roberto Hernández Munive	1 Tablet Nuqleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	FCC
		Domingo Guzmán Estrada	2 Certificaciones Oracle	Vinculación
		Christopher Guarneros Díaz	1 Tarjeta Arduino ONE	TESLABEM

HARDWARE AVANZADO				
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes	Premio(s)	Patrocinador
1	Arm-X	Alfredo Carreño Herrera	Dell Intel Inspiron 14, core i3 -3227, 4GB RAM, HD 750 GB	Intellego
		Isaías Carrera Ventura	1 Acreditaciones a PM 2015	SOLACYT
			2 Taller de modelo de negocios -Canvas	CICE
2	Sistemas de procesamiento de imágenes y reconstrucción para su visualización basado en un vector rotatorio de Mx1	Cuevas Vede Rodrigo Alberto	Tablet android 4.2 de 7" con sintonizador de TV	CONTACTUS
		Pastor Julio Cesar	2 Curso online de herramientas HUGS (Harvard University Global System)	CICE
		Contreras López Eduardo	1 Certificación PSP	Vinculación FCC
		Alvarado Alejandro	1 pase al 4to Congreso para el Despertar de la Conciencia	Vinculación FCC
3	BETA & RoboCode	Óscar Manuel Maldonado Márquez	1 Tablet Nuqleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	FCC
		Adrián Álvarez Galicia	1 Tarjeta Arduino ONE	TESLABEM
			2 Curso online de herramientas HUGS (Harvard University Global System)	CICE

HARDWARE INTERMEDIO				
No.	Nombre del Proyecto	Integrantes	Premio(s)	Patrocinador
1		Geudiel Ramos Abascal	1 IPAD 4 WI-FI 16GB BLANCA	Rectoría

	Interceptor	Miguel Ángel González Chantes	2 Cursos de Mantenimiento del (NIVEL 1 O 2)	CSIC-FCC
		Erick Cerino Jiménez	2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en	IMAAD
		Rigo Cerino Jiménez		
		Eliot Moisés González Ruiz		
2	Invernadero Automatizado	Basurto Munguía Erika L.	DISCO EXTERNO SOLIDO (120 GB)	VD
		Cantoran Flores Eduardo	2 Cursos de Mantenimiento del (NIVEL 1 O 2)	CSIC-FCC
		Martínez Reyes Luis Alfredo	2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en	IMAAD
		Melchor Jiménez Jesús Max		
3	Sistema para precisar volúmenes de líquido mediante sensores y estadística.	Juan Antonio López Águila	1 Tablet Nucleo Zinq7lite Modelo QT-W107A18BK	FCC
		Sergio de Jesús Huesca Nieva	1 Tarjeta Arduino ONE	TESLABEM
		Sergio Pérez Benítez	2 Becas para el Taller "Introducción a la animación en	IMAAD
		Rafael Pérez Méndez		

5. Criterios de categorías

5.1 Categoría Software Básico

Esta categoría se enfoca a los proyectos realizados en cursos donde se da una introducción a las diversas técnicas que existen en la computación, y particularmente en la programación, por lo tanto se espera que los participantes se enfoquen en el dominio de la materia en la que hayan desarrollado el proyecto. Los participantes podrán presentar proyectos de los cursos siguientes:



Aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación del proyecto:

1. Debe ser un proyecto terminado.
2. Se tomarán en cuenta diagramas y notaciones creadas por el equipo de desarrollo.
3. Metodología utilizada.
4. Se deberá elaborar un cartel descriptivo del proyecto.
5. Exposición oral.
6. El documento descriptivo, necesario para la inscripción.
7. El dominio de los conocimientos de la materia.
8. Aportes adicionales por cuenta propia y el conocimiento de los mismos.

5.2 Categoría Software Intermedio

Los proyectos de esta categoría están más enfocados a una aplicación de los conceptos en clase, es decir, para qué nos sirven en la vida real los conceptos que se manejan. En otras palabras se tomará en cuenta el contenido adicional en los proyectos además de lo visto en cada materia.

Los participantes presentaron proyectos de los cursos siguientes:



Aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación del proyecto:

1. Debe ser un proyecto terminado.
2. Metodología de desarrollo, incluyendo los diagramas necesarios para la materia, si aplica.
3. Forma de la implementación.
4. Se deberá elaborar un cartel descriptivo del proyecto.
5. Exposición oral.
6. El documento descriptivo, necesario para la inscripción.
7. El dominio de los conocimientos de la materia.
8. Presentación ante el usuario (Interfaces amigables, simplicidad, facilidad de uso, etc.).
9. Creatividad en el proyecto, tomando en cuenta el problema que se intenta resolver y la solución propuesta.
10. Aportes adicionales por cuenta propia y el conocimiento de los mismos

5.3 Categoría Software Avanzada y Aplicaciones Gráficas

Los aspirantes de esta categoría deberán desarrollar proyectos de software donde se tendrá en cuenta en la mayoría la utilidad del mismo, además de la creatividad, entre otros aspectos. El punto a destacar es que en esta categoría se tomará en cuenta la manera en la que fue realizado el proyecto, tanto metodologías como formas de codificación, por poner ejemplos.

Los participantes podrán presentar proyectos de los cursos siguientes:

Inteligencia Artificial	Recuperación de la Información	Compiladores
Minería de Datos	Ingeniería de Software Avanzada	Introducción a los compiladores
Técnicas de Inteligencia Artificial	Ingeniería Web	Optativas de plan Fénix de tipo software

Aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación del proyecto:

1. Debe ser un proyecto terminado.
2. Metodología de desarrollo, incluyendo diagramas, documentos adicionales y material auxiliar en la metodología.
3. Funcionalidad.
4. Forma de la implementación, incluyendo estándares de codificación.
5. Se deberá elaborar un cartel descriptivo del proyecto.
6. Exposición oral.
7. El documento descriptivo, necesario para la inscripción.
8. El dominio de los conocimientos de la materia.
9. Presentación ante el usuario incluyendo estándares de diseño de interfaces.
10. Aportes adicionales por cuenta propia y el conocimiento de los mismos.
11. Creatividad en el proyecto, tomando en cuenta el problema que se intenta resolver y la solución propuesta.

5.4 Categoría Hardware Básico

Los proyectos que procedan de esta categoría son proyectos que demuestran los conocimientos de clase, por lo tanto los aspirantes deberán hacer énfasis en la preparación del marco teórico y los conocimientos que los llevaron a desarrollar dicho proyecto.

Los participantes podrán presentar proyectos de los cursos siguientes:



Aspectos que se tendrán en cuenta para la evaluación del proyecto:

1. Debe ser un proyecto terminado.
2. Conceptos de partida del proyecto. (Marco teórico)
3. Diseño y diagramas.
4. Exposición oral.
5. Se deberá elaborar un cartel descriptivo del proyecto.
6. El documento descriptivo, necesario para la inscripción.
7. Aportes adicionales por cuenta propia y el conocimiento de los mismos.

5.5 Categoría Hardware Avanzado

En esta categoría se esperan proyectos del área de hardware con una aplicación, es decir que partiendo de los conocimientos se desarrolla algún producto que nos ofrezca una utilidad. Los participantes de esta categoría también tendrán en cuenta el aspecto de su proyecto.

Los participantes podrán presentar proyectos de los cursos siguientes:



Aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación del proyecto:



1. Debe ser un proyecto terminado.
2. Conceptos base del proyecto y dominio de los mismos.
3. Diseño y diagramas.
4. Exposición oral.
5. Se deberá elaborar un cartel descriptivo del proyecto.
6. El documento descriptivo, necesario para la inscripción.
7. Estética
8. Creatividad y Utilidad
9. Aportes adicionales por cuenta propia y el conocimiento de los mismos.

5.6 Categoría Ideas Innovadoras

Para esta categoría la idea es presentar sus propuestas para soluciones de problemas, donde se hace la propuesta del uso de un cartel representativo en el que se exponga el problema a resolver, algunas soluciones ya implementadas y la propuesta de solución del equipo, además de algunas ventajas con respecto de las soluciones convencionales, en caso de que existan.

Los participantes podrán presentar proyectos de los cursos siguientes:



Aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación del proyecto:

1. Se tomará en cuenta la idea por encima del producto, es decir, no es necesario terminar un producto, aunque se pueden utilizar prototipos.
2. Planteamiento del problema, se debe tener claro y bien identificado el problema a resolver.
3. Se debe realizar un cartel explicando la idea del proyecto, de manera concisa, escogiendo cuidadosamente la información.
4. La innovación, si lo que se pretende resolver tiene otras soluciones se deben conocer y proponer una nueva solución o cambios a soluciones anteriores demostrando que es más viable.
5. El enfoque o paradigma de la solución.
6. Exposición oral.
7. El documento descriptivo, necesario para la inscripción



5.7 Categoría Libre

En esta categoría podrán participar los equipos presentando proyectos de iniciativa propia, así también como los proyectos de estudiantes de posgrado de la FCC. Los participantes podrán inscribirse a la categoría que deseen tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Complejidad del proyecto
- Herramientas utilizadas
- Metodología utilizada, junto con material auxiliar
- Conocimientos sobre los temas que se manejan en el desarrollo del proyecto.
- El proyecto debe de abarcar más de un área de la computación.
- Exposición oral
- Documento descriptivo, necesario para la inscripción
- Metas de aprendizaje a partir de la planeación y elaboración del proyecto
- Metodología utilizada, junto con material auxiliar
- Funcionalidad

La categoría libre está dividida en 2 subcategorías, libre básico y libre avanzado. Los proyectos serán reclasificados según sea conveniente por el jurado de acuerdo a estos criterios y a otros que ellos consideren convenientes. Se elegirán 10 proyectos finalistas, de los cuales 5 irán a básico y 5 a avanzado, sin embargo los participantes finalistas podrán apelar en caso de que crean que su proyecto no pertenezca a una de las 2 divisiones y requiera revisión para pasar a la otra división. En caso de apelación se formará otro jurado especial para efectuar la revisión, una vez hecha la revisión la decisión será inapelable. Esta apelación únicamente podrá ser solicitada por los equipos finalistas.



6. Resultados y conclusiones de Fepro 2013

La Feria de Proyectos: Fepro 2014, levantando el vuelo!, en su séptima edición, puso de manifiesto, a lo largo de 3 días, la iniciativa, calidad, creatividad, entusiasmo y conocimiento de nuestra comunidad estudiantil. Se hizo evidente que nuestros estudiantes ya no se limitan a lo aprendido en clase, sino que incluso superan las metas de aprendizaje propuestas por sus profesores. Esto fue notorio por el incremento en el número de proyectos en las categorías libres que se enfocan en soluciones a problemas reales, y aplicaciones que incluyen nuevas tecnologías.

Fepro 2014, ha permitido que nuestra Facultad consolide alianzas con diferentes sectores, como el sector empresarial y académico. Esto quedó constatado con la visita y patrocinio de diferentes empresas de talla mundial en el desarrollo de software como: T-Systems, Everis, Intellego, BiConsulting, Contac-us y de empresas poblanas como IDTconsultores y Teslabem (Se anexa lista de patrocinadores en Anexo A). La participación de estas empresas fue decidida, muestra de ello fue la presencia del Director de Producción de T-Systems, Ing. Carlos Celaya, en la ceremonia de inauguración³. Varios directores de nuestras empresas patrocinadoras, dictaron excelentes conferencias para nuestros alumnos (Ver programa). Adicionalmente, la consultora multinacional Everis, dedicó un día dentro de Fepro para reclutamiento de nuestros estudiantes y egresados. Adicionalmente, hacía el interior de la BUAP, se logró el patrocinio de importantes dependencias como Vicerrectoría de Docencia, VIEP, DAGU, Dirección de Aseguramiento de la Calidad, DAE y DGIE entre otras. Estas acciones, permiten que nuestra Facultad sea reconocida hacia el interior y exterior de la Universidad, por el trabajo académico que realiza. En este punto, es justo resaltar el excelente trabajo realizado por el Grupo de Difusión de Proyectos Académicos y Tecnológicos D-PAT en sus diferentes áreas, coordinados por la Dra. Ma. De Lourdes Sandoval Solís, la M.C. Consuelo Molina García, ICC Alma Rosa Hernández Enríquez.

Los comentarios vertidos por jurados y patrocinadores, sobre la destacada participación de nuestros expositores, el nivel de competencia y la organización del evento, nos animan a seguir trabajando en este proyecto. Adicionalmente, la retroalimentación recibida sobre la formación académica de nuestros estudiantes, el desarrollo de sus habilidades, el nivel de sus conocimientos y proyectos, dan elementos para fortalecer las revisiones en los planes de estudios de la Facultad y la pertinencia de los programas educativos.

Nos vemos en Fepro 2015, Levantando el vuelo!

³ <http://prensafccombuap.wordpress.com/2013/09/07/visita-del-director-de-produccion-de-t-systems-a-la-facultad-de-ciencias-de-la-computacion-buap/>

Anexo A: Convocatoria

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 7ª Feria de Proyectos "FePro 2014" que se llevará a cabo del 3 al 5 de septiembre de 2014 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.

DESCRIPCION

En FePro 2014 "cambiando el rumbo", séptima edición, se considerarán dos categorías: hardware y software, cada una con tres niveles: básico, intermedio, avanzado. El procedimiento del concurso, está dividido en dos fases.

- En la primera fase se efectuará una revisión del artículo del proyecto y el video por un comité de selección. Este comité determinará si el proyecto pasa a la segunda fase y en qué nivel participará.
- En la segunda fase los proyectos seleccionados se presentarán ante un jurado externo en la explanada de la Facultad de Ciencias de la Computación, los cuales determinarán los tres primeros lugares de cada categoría y nivel.

BASES

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://fepr.cs.buap.mx>, del 15 de Mayo al 4 de Julio de 2014. El registro no tiene costo.

4 Todo proyecto inscrito deberán pertenecer a una de las dos categorías: Software o Hardware. Se podrá cerrar un nivel si no hay más de 5 trabajos registrados.

5 Todos los proyectos deben estar totalmente terminados al momento de su registro.

6 Cada equipo seleccionado 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 fepr@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.

7 El Comité de Jurado estará conformado por catedráticos de la Facultad de Ciencias de la Computación e invitados de otras instituciones, su decisión será inapelable.

8 La premiación se realizará el día 5 de septiembre de 2014 en las instalaciones de la feria premiando a los 3 mejores proyectos por cada categoría y nivel.

9 Cualquier situación no especificada en esta convocatoria será resuelta por el comité organizador de la misma.

10 Para cualquier duda, comentario o aclaración favor de enviar un correo a fepr@cs.buap.mx y responderemos lo antes posible.

PROCEDIMIENTO

• Primera fase Registro

- A.Registrar tu proyectos a través del sitio de la feria <http://fepr.cs.buap.mx>, del 15 de Mayo al 4 de Julio de 2014.
- B.Al momento del registro deberás subir un artículo de tu proyecto en formato PDF con una longitud máxima de 3 cuartillas. El artículo debe incluir, al menos, la descripción del problema, la metodología aplicada y las herramientas utilizadas.
- C.Video promocional de tu proyecto, que deberá tener una duración máxima de 90 segundos y estar alojado en YouTube. Al momento del registro, proporcionar la liga del video en el formulario del registro.

Selección

- D. El comité de selección definirá el nivel del proyecto dentro de la categoría tomando en cuenta:
 - La complejidad del problema
 - La metodología aplicada
 - Las herramientas utilizadas

E.Los resultados de los proyectos aceptados y el nivel en el que concursarán serán publicados el día 11 de Agosto de 2014.

F. Los equipos, en caso de inconformidad por el nivel 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

- G. El proyecto debe ser presentado del 3 al 5 de septiembre por al menos un autor del mismo.
- H. 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.
- I. La fecha y horario de la exposición de la categoría y nivel, será publicado días antes de la feria en la página web <http://fepr.cs.buap.mx>.
- J. 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.
- K.El comité organizador de FePro prestará un monitor por cada proyecto inscrito.

Premiación

Se premiará a los 3 mejores proyectos por cada categoría y nivel el 5 de septiembre de 2014.

El primer lugar de cada categoría y nivel obtendrá su pase a concursar a la Primera edición de la Feria de Proyectos Regional, en donde participarán otras instituciones de educación superior del Estado de Puebla, que se llevará a cabo a finales de este año.

Anexo B: Descripción de Proyectos Participantes

SOFTWARE AVANZADO				
No.	NOMBRE DE PROYECTO	NOMBRE DEL EQUIPO	DESCRIPCION	INTEGRANTES
1	Control de un robot de silla de ruedas a partir de gestos musculares de la cabeza	Ichair	Gracias al avance de las interfaces cerebro computadora es posible desarrollar una silla de ruedas controlada por gestos musculares de la cabeza y pensamientos. El sistema a diseñar utiliza un dispositivo comercial que es capaz de registrar impulsos en tiempo real de manera no invasiva. Se describe la implantación de este sistema en un robot de silla de ruedas que ya ha sido desarrollado en proyectos previos, sin embargo aún no se ha explorado cómo controlar el robot en caso de que una persona no pueda mover sus manos e incluso no tenga la capacidad de hablar.	Roberto Hernández Munive
				Domingo Guzmán Estrada
				Christopher Guarneros Díaz
2	Taxi Tour Puebla	TEAM WOLF	Aplicación Movil Para Dispositivos los, Que Ofrece Una Guia Completa Al Turista Que Visita Puebla.	David Guillermo López Vázquez
3	Aplicación de Realidad Aumentada Para Recetas Médicas.	M&M	Muchos tratamientos médicos necesitan que los pacientes tomen medicamentos vía oral para darle seguimiento y que se mejoren, por otro lado el no tomar los medicamentos a tiempo o la dosis correcta puede suponer graves riesgos a la salud, no solo con los medicamentos tradicionales sino también sucede con los medicamentos alternativos, especialmente si estás tomando medicamentos para una enfermedad grave o te estas tratando con varias medicinas. Para ayudar a estas personas que les cuesta trabajo recordar si se tomaron un medicamento, proponemos una aplicación móvil que use la Realidad Aumentada para lograr este fin. Los usuarios de la aplicación podrán agregar cada una de las recetas que se le dieron, indicar el medicamento que van a tomar para saber a qué hora, durante cuantos días y que dosis deben de tomar, además de cada cuanto se debe de dar el recordatorio	Espinosa Chávez Marlene
				Castillo Sánchez Miguel Ángel
4	OrientadoBUAP	Binary Team	Aplicación Web que permite tanto a profesores como alumnos preuniversitarios utilizarla como herramienta de apoyo para obtener orientaciones de habilidades y recomendaciones de las carreras ofrecidas por la BUAP	Rodolfo Aguirre García
				Nayeli Ángel Pérez
5	AstroApp	Binary Team	Aplicación móvil para el aprendizaje de la astronomía de manera sencilla y entretenida.	Nayeli Ángel Pérez
				Rodolfo Aguirre García

6	ProSalud	CyberPro	<p>Hoy en día, Se han desarrollado muchas aplicaciones médicas pervasivas para dispositivos móviles y son ampliamente usadas por diferentes tipos de personas. El uso de teléfonos móviles está adquiriendo más atención en el cuidado de la salud día a día, por ser una forma fácil y cómoda de utilizarlo. Muchas aplicaciones hacen de los teléfonos herramientas útiles para mantener una vida saludable. Sin embargo, es muy común ver a personas con malos hábitos alimenticios y una vida sedentaria que provoca sobrepeso y obesidad. Esta aplicación sirve para aconsejar o recomendar al usuario sobre una alimentación balanceada y generar nuevos hábitos de ejercicio físico. Por tanto, es una aplicación móvil pervasiva que se utiliza para el cuidado de la salud es decir, una aplicación de tipo M-Health. Sin embargo, una recomendación importante a los usuarios de esta aplicación es que deben acudir a especialistas médicos para resolver problemas de nutrición para pacientes con enfermedades genéticas o cardiovasculares.</p>	Josué Flores García
				Rigoberto Torres Rodríguez
7	Sistemas de procesamiento de imágenes y reconstrucción para su visualización basado en un vector rotatorio de Mx1	3C - 1E	<p>Se propone realizar el procesamiento de imágenes y con esto permitimos obtener la información matricial de ella para poder ser enviada de manera inalámbrica a un sistema basado en un vector rotatorio de Led's RGB's de Mx1, el cual realizara la reconstrucción de nuestra imagen que será controlada por una FPGA.</p>	Cuevas Vede Rodrigo Alberto
				Pastor Julio Cesar
				Contreras Lopez Eduardo
				Alvarado Alejandro
8	EduNet	***	<p>EduNet es una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre alumnos y profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.</p>	Iván Molina Pavana
9	Consultas Virtuales	ITI solutions	<p>Consultas Virtuales tiene como objetivo realizar consultas mediante telemedicina con médicos especialistas en pediatría, odontología, cardiología, entre otras. El software se divide en tres áreas. Teleconsultas en zonas rurales Establece puntos de consultas via webcam en zonas rurales, para brindar atención médica de mayor calidad a los pobladores de estas zonas. Hospital Virtual El doctor y el usuario tendrán habilitado un chat, además de un servicio de streaming por medio de la web cam, de esta manera el doctor podrá escuchar y ver los síntomas del paciente, para generar un diagnóstico. MovilHabilitación Los usuarios tendran a su disposición una app que les permita recordar los ejercicios otorgados por el doctor para su rehabilitación.</p>	Antonio Alfredo Reyes Montero
				Enrique Guadalupe Mote Rodríguez

10	Servimsa WMS	Equipo Servimsa	Warehouse Management System SERVIMSA es un sistema creado para controlar y asegurar el proceso logístico que presta la empresa SERVIMSA a su cliente Volkswagen de México con el fin de tener rastreabilidad del material desde el momento en que toma posesión de éste hasta el momento en que entrega en los diferentes puntos de uso. Este control se realizará mediante folios que se generarán durante los diferentes módulos del proceso y que identificarán al material para su monitoreo.	Alejandro Bonilla Cruz
				Oscar Sanchez Vargas
11	SERVIMSA SHEP	EQUIPO SERVIMSA	SHEP es un sistema creado para evaluación del personal, intervienen usuarios de Calidad, Recursos humanos, gerentes de área y jefes inmediatos. Este proceso de evaluación actualmente se hace en papel, los cuales son almacenados en carpetas, la finalidad del sistema es tener un control electrónico de estos documentos, el cual facilitará el proceso de evaluación y tendrá alertas para que los usuarios evalúen a su personal con respecto a los tiempos que están establecidos; y algo fundamental el ahorro de papel. El sistema está basado en las normas ISO TS 16949 y VDA.	Oscar Sánchez Vargas
				Alejandro Bonilla Cruz
12	MéxMov: cambiando el estilo de vida, para evitar problemas ocasionados por el sedentarismo	MéxMov	MéxMov es una plataforma web que nos permite interactuar con las personas de tal manera que conozcan los riesgos del sedentarismo, como evitarlo y una serie de actividades para mantenerse activo, tratando de cambiar su estilo de vida.	Alejandro Serrano Mancilla
				Karen Sarahi Ramírez Armendariz
13	FingerCH	Soft Riders	Aplicación para pasar asistencia mediante huella digital a los trabajadores de alguna empresa, local o establecimiento, con control de horarios, pago por jornada y verificación de presencia aleatoria, ésta última garantiza que los trabajadores se mantengan en su puesto.	Ana Jazmin Gil Pérez
				Rodrigo Ignacio Spesia Ruíz
				Isaías Carrera Ventura
				Azael Ortega Valdovinos
14	Denuncia Ciudadana de Daños en infraestructura de la ciudad de Puebla	INSILICO	Proyecto "BumpAlert" Denuncia Ciudadana de infraestructura como el artículo esta mencionado la solución del problema que hemos planteado y realizado una gran parte, entonces mencionaremos detalles técnicos: Nuestro equipo conformado por: Altamirano Cabrera Diego José Luis Crisóstomo Sánchez Villa Limón Maximiliano todos alumnos de la facultad Ciencias de la Computación Se trata de una Aplicación Móvil: -Desarrollado para Android. Aplicación WEB que es el panel administrativo del administrador: -HTML, JQuery, PHP y Web Services •Base de datos: – MySQL Sobre la metodología ágil de desarrollo: Para este sistema el uso SCRUM como metodología de desarrollo, tomando en cuenta	Altamirano Cabrera Diego
				José Luis Crisóstomo Sánchez
				Villa Limón Maximiliano

			la forma en cómo se trabaja como equipo nos ha ayudado bastante.	
15	Prototipo Gráfico de Relaciones entre Artículos en la Biblioteca Digital de ACM			Javier Arturo Cervantes Águila
				Jesús Israel Cruz Rojas
16	FOVI	Minish	El sistema diseñado tiene como objetivo ser una herramienta de apoyo para clínicas que se dediquen a tratar fobias, utilizando como tecnología la realidad virtual, este sistema presenta múltiples ambientes donde se puede sumergir a la persona en la realidad virtual para tener un ambiente controlado y así poder ir realizando acercamientos a la fobia que se esté tratando.	Gloria Ivonne Monarca Pintle
				Arturo Morales Téllez
18	Tell me	sin nombre	Aplicación móvil que controla la la PC a través de comunicación inalámbrica usando reconocimiento de voz.	Gustavo Castillo Santos
19	Alerta Puebla	sin nombre	El objetivo principal del sistema es permitir a la ciudadanía que ya sido víctima de un asalto compartir su problema con personas que han vivido lo mismo dentro de la ciudad. Esto impactara en muchos sectores de la comunidad ya que podrá existir una comunicación activa de zonas inseguras, y logrando un análisis de los datos. Capturados por las personas al momento de realizar su denuncia en el sistema. El sistema cuenta con mapas, noticias de los asaltos recientes, y gráficas con estadísticas de los acontecimientos.	Paola Guadalupe Pileño Flores
				José Luis Crisóstomo Sánchez
				Teódulo Pérez Vásquez
20	EVADOC	Angelverde	Herramienta para evaluar docentes diseñada para estudiantes	Ángel de Jesús Alvarado Vázquez
21	Taxi Móvil	EnterWare	TaxiMovil es una aplicación móvil desarrollada para Android, es una simple y sencilla app de la nueva era en desarrollo para dispositivos móviles que te permite pedir un taxi en cualquier momento del día te encuentres donde te encuentres, es una solución segura y eficaz para personas que buscan nuevos canales de comunicación cuando la telefonía por voz ya no es la única opción.	Yusel Francisco Alcobas Flores
				Iván Parra Hernández
				Jesús Gerardo Becerra García
				José Manuel Romero Loeza

SOFTWARE AVANZADO				
No.	NOMBRE DE PROYECTO	NOMBRE DEL EQUIPO	DESCRIPCION	INTEGRANTES
22	Alfabetización con un enfoque tecnológico	Edusistemas	Edusistemas está desarrollando un software de apoyo a la alfabetización de adultos con el fin de que la manera de alfabetizar sea de manera tradicional y pueda participar la tecnología con las personas que aún siguen siendo excluidas en nuestra sociedad, participen y desarrollen habilidades nuevas (para ellos), sean independientes colaboren y participen de manera activa junto con los que los rodean. desarrollado en lenguaje Java, pretendemos crear un plus en la alfabetización	Francisco Javier Torres Hoyos
				Luis Javier Reyes Sarmiento
				Naerobi Esther Sánchez Rodríguez
				Angelica López Cisneros
23	Sistema de inventario para el control de un almacén	iBinary's	El sistema "control para el almacén" ofrece una gestión para controlar la administración de un inventario, en esta caso se enfoca a la dependencia "SECRETARIA DE TURISMO", así, con la ayuda de este sistema evitamos reducir costos en diferentes áreas de trabajo ya que con los errores manuales se llegaría a pérdida de ganancias.	Martín Paredes Vázquez
				Germán Gutiérrez Hernández
24	Dragon Ball X	Dragon Ball	Videojuego de peleas compuesto por personajes del anime "Dragon Ball Z", donde los combates se realizan en ambientes conformados por plataformas...	Castellanos Cardona Christian Rey
25	SIPUV	ITI solutions	Sistema de Inventario y Punto de Venta (SIPUV), como su nombre lo indica es un software capaz de llevar un sistema inventarial, además de administrar las ventas generadas día a día. El sistema actualmente se encuentra enfocado a Tiendas de Regalo.	Antonio Alfredo Reyes Montero
				Enrique Guadalupe Mote Rodríguez
26	Punto de Venta - Boutique	Kraken's Company	Software dedicado a la venta y manejo de inventario.	Luis Sergio Romero Rincón
27	Servicios GP-Página Web	Factory Codes	Página web realizada a la empresa Servicios GP	Luis Sergio Romero Rincón
28	Aprendiendo a Programar	Dev-Web	Aprendiendo a programar Es una plataforma web que busca apoyar a los estudiantes con sus materias proporcionando: Material, vídeos, cursos e información. Ayudando a los estudiantes de nuevo ingreso (primordialmente) de ciencias de la computación de la BUAP en el área de programación básica, buscando ser una herramienta de apoyo para las materias llevadas en la carrera. Además de familiarizar a estos con los servicios dados en la facultad y relacionarlos con la comunidad estudiantil.	Castillo Aguilar Tayde Areli,
				Cano Huerta Sergio
				Cassabal Camacho María Cristina
				Cassabal Camacho María Verónica

29	Mate Burbujas	Dirus	Es un videojuego educativo tipo puzzle para niños a nivel primaria para dispositivos móviles con sistema android, con la intención de ejercitar las habilidades matemáticas como alternativa a ejercicios convencionales en papel, aprovechando las nuevas tecnologías y promoviendo el desarrollo de videojuegos en México. El jugador podrá manipular números dentro de burbujas y realizar operaciones como suma, resta, multiplicación y división. No pretende sustituir a un profesor sino respaldar lo aprendido en clase y motivarlos a tomar nuevos retos.	José Luis Estrada Martínez
30	6 Pack Gambling	Xc90-Tech	Una aplicación de 6 juegos de azar realizada en la interfaz gráfica de Java en que el usuario prueba su suerte en uno de los juegos	David Gil Mejía
31	Sistema de administración de tienda de celulares	Blue Team	Pagina web para la administración de tienda de celulares, desarrollada en lenguajes PHP, CSS, Javascript y HTML, Servidor Apache y base de datos en MySQL.	Juan Antares Perdomo Flández
				Isaías de Jesús Hilerio Cabrera
				Sergio López Hernández
32	Videojuego en unity	Aesir	Videojuego multi-person shooter en 3D desarrollado en Unity	Ignacio Irving Morales Montiel
33	Generador de logins			

SOFTWARE AVANZADO

No.	NOMBRE DE PROYECTO	NOMBRE DEL EQUIPO	DESCRIPCION	INTEGRANTES
34	RedFCC	RedFCC	RedFCC es un proyecto que nació dado los problemas respecto a la difusión de información en la Facultad de Ciencias de la Computación y que por medio del almacenamiento y visualización de datos presentar resultados que el usuario busque de una publicación explícitamente de noticias, eventos y avisos entre otros sobre la facultad.	Lecona Lara Aletvia Anaid
				Marcelino Flores José Arturo
				Osorio Martínez Edgar Jair
				Sánchez Hernández Andrea Estephany
35	Fly, Copter, fly: Desarrollo de un Videojuego	Game Inc.	Fly, Copter, fly es un videojuego para Android y PC basado en el popular Flappy Bird, pero que trata de deshacerse de los elementos frustrantes y garantizar una mejor calidad de juego integrando elementos propios sin quitarle la simplicidad que lo caracteriza.	Jaime Iván Romero González
36	Minimops	Imix Studios	Minimops es un juego para móviles en 3D, este es un juego tipo plataforma al estilo de flappybird y una combinación de otros juegos, algo importante para crear un juego es la	Miguel Angel Castillo Sánchez
				Marlene Espinsa Chavez

			creación de los niveles que el jugador deberá de librar para pasar a un nivel con una mayor complejidad. Crear niveles no es una tarea fácil, ya que en muchas ocasiones al volver a jugar el juego uno se encuentra con que siempre juegas el mismo nivel, para solucionar esto proponemos crear los niveles dinámicamente usando algoritmos genéticos para lograr esto, y poder darle al juego un mayor dinamismo y diversión.	Víctor Hugo Machorro Velasquez
37	SISTEMA NEGOCIO	VyD	Software administrativo y comercial, que ayuda al buen manejo de una PYME, debido a que controla todo lo que se ha comprado y/o vendido durante ese día, ese mes ó hasta ese año.	Morales Murillo Víctor G. Pérez Cueto Damaris A.
38	Super Bin	Animatrix	Videojuego realizado usando el motor de videojuegos llamdo shiva.	Fernando Popóca Ortiz Mirely h. Rojas Terán Karen Molina Verona Claudia pineda morales
39	Credencial Virtual BUAP	OnlyOneSOFT	La "Credencial Virtual BUAP" surge por la necesidad de tener a la mano los servicios básicos de identificación, asimismo con el poder de pagar algunos servicios en nuestra institución, esto último ayudado por la tarjeta de débito que se nos proporciona al entrar a la Universidad, lo cual podemos explotar y ayudar en tramites al estudiante, todo esto desde un teléfono inteligente, (Smartphone), por su penetración que este tiene con los estudiantes y complementada por la credencial tradicional, pero con incursión de un chip de NFC (Near Field Communication).	Giovanni Campos Salazar Ivan Pérez Vázquez
40	Animación DEMENZ	SAVE	En esta animación parece que algo está mal con el mundo, algo que no sabemos explicar, no es un virus, no es malaria, no es enfermedad conocida, es algo que hace que la gente cambie de una manera que no podemos detener	Miguel Angel Rodriguez Romero, Misael Morales Urbano, Fernando Cuatzo Mones

41	Total Gym	***	En la actualidad vivimos en un mundo rodeado de tecnología que nos permite realizar nuestras actividades cotidianas de forma más fácil, cómoda y rápida. Desde dispositivos como computadoras, tabletas o Smartphones que nos permite organizar prácticamente todas nuestras actividades desde ocio hasta actividades profesionales. Por otra parte si podemos organizar prácticamente todo desde la comodidad de nuestros dispositivos. La finalidad de este proyecto es desarrollar una aplicación multimedia orientada a equipos de cómputo que nos permita conocer información de los ejercicios más comunes que se realizan en un gimnasio desde la ejecución, hasta el equipamiento necesario para realizarlo, además de poder realiza la gestión de diversas rutinas con base en diferentes tipos de entrenamientos esta gestión se realizara de manera personalizada para cada usuario según sus avances o necesidades que el considere necesarios.	Israel Abraham Guzmán Solorzano
42	Aplicación de filtros digitales artísticos sobre video.	ARPA	El procesamiento digital de imágenes permite filtrar imágenes con varios métodos. En este trabajo se hace énfasis en el uso de filtros puntuales y regionales, operadores morfológicos, detectores de borde y técnicas de falso color, a partir de los cuales se obtienen imágenes modificadas y estas se combinan de forma que las imágenes resultantes sean atractivas visualmente para los usuarios. Todos los filtros son programados desde el acceso al pixel y se aplican sobre cinco secuencias de video en tiempo real, lo cual requiere cierta optimización de recursos dado que los filtros ocupan muchas operaciones. A partir de estas secuencias de video, el usuario va armando su propia imagen modificada sobre un video de su rostro al combinar los filtros disponibles para que al final pueda guardar una fotografía o mandarla a imprimir.	Abner Quiroz Clemente
				Aldair González Sánchez
				Brenda Itzel De La Rosa Ortiz
				Yeudiel Solis Meza
43	Ingles Facilito	newbie developers (1 pase)	Pagina para el aprendizaje del idioma ingles de una manera didactica y personalizada.	Jose Luis Sánchez Arenas
				Miguel Hernández Ramos
44	Videojuego de Horror 3D	Team Palooza	Se presenta un proyecto donde se crea un videojuego de horror en tercera dimensión utilizando una técnica de inteligencia artificial. Creando todos los componentes necesarios para construir un ambiente de horror así como un juego que sea interesante y atractivo.	Miguel Ángel Jara Maldonado
45	Videojuego con unity (Dim)	Dim	es un videojuego desarrollado con javascript, blender y unity, el personaje principal es una hormiga que deberá llevar una semilla a su hormiguero.	Rene Iván Limón Chacón

46	Sistema de Gestión Micro-Empresarial	****	Las tecnologías utilizadas para el desarrollo de este sistema, en resolución del problema planteado en el artículo que se ha enviado. Es una aplicación de escritorio que se ejecuta bajo la plataforma Windows, en la cual se lleva a cabo la parte administrativa del sistema que está desarrollada en la tecnología .NET. Toda la información esta almacenada en una Base de datos, sobre la misma tecnología .NET, SQL Server. Se cuenta con una aplicación móvil que se comunica a través de Servicios de Internet conocidos como Web Services, que permite el acceso a la Información almacenada, que en esta aplicación contiene un panel administrativo específico.	Eusebio Aquino Eric
				Quintana López María Martha
				Villa Limón Maximiliano
47	Comik	CK	Es un espacio web para compartir y leer comics contando con un buscador y lector de comics que además busca fomentar la cooperación y uso de una cultura libre.	Miguel Ángel Vázquez Gayosso
				Daniel Hernández Dovali
48	Campaña Social de Lectura	ITI solutions	Campaña Social de Lectura busca promover la lectura haciendo uso de las tecnologías que gran parte de la sociedad actualmente dispone. Mediante el uso de dispositivos móviles se propone fomentar en cualquier momento esta acción. El proyecto se divide en 2 áreas. Publico Se implementarán ciertos en donde a través de códigos QR, el usuario pueda descargar libros a su celular o tableta. Privado Nuestra campaña pone a disposición un modo hogar, en el cual App recomienda lecturas de una duración aproximada de 15 minutos a los usuarios.	Antonio Alfredo Reyes Montero
				Enrique Guadalupe Mote Rodríguez
49	Aprendiendo con juegos, plataforma de juegos didácticos para niños.	Ctrl+A	Plataforma de juegos online para niños con contenido educativo, permitirá mejorar la absorción de conceptos importantes para nivel preescolar mientras juegan y compiten por los primeros puestos del 'Ranking'. Los primeros juegos ofrecidos serán Memorama y Juego de Secuencias, luego se definirán otros juegos para ofrecerlos en el sitio.	Lizbeth Alvarado Osorio
				Aldo Rafael Matus Angulo
				Lizbeth Ramos Ramirez
				Ana Maria Romero Corona

HARDWARE AVANZADO				
N.	NOMBRE DE PROYECTO	NOMBRE DE EQUIPO	DESCRIPCIÓN	INTEGRANTES
1	Control de una banda transportadora y un brazo robótico en una línea de producción.	***	Se diseñó e implementó el hardware y el software para controlar una banda transportadora y un brazo que manipulara los objetos sobre la misma.	Lizbeth Alvarado Osorio Aldo Rafael Matus Angulo Erick Sevilla Ugarte Ana Maria Romero Corona
2	Sistema de seguridad para el hogar	Los flip-flop's	El sistema de seguridad para el hogar que se presenta cuenta con bloqueos de puerta y ventanas controlado mediante una contraseña correcta ingresada en el teclado matricial. Cuenta con sensores que sirven para detectar intrusos, alarma y luz exterior de noche.	Pérez Aguirre Rafael Espinoza Diyarza Carlos Alberto Hernández Vicenttín Eddgar Alejandro
3	Invernadero Automatizado	***	***	Palacios Díaz Sandra Luz Basurto Munguía Erika L. Cantoran Flores Eduardo Martínez Reyes Luis Alfredo
4	fenixcopter	fenixcopter team (4 pases al 1er festival)	Es Un Cuadricopter Construido Principalmente De Un Armazón De Madera Muy Delgada, Lleva Cuatro Motores Brusles O Sin Escobillas, Una Placa Base Llamada Arduino Uno, Speed Controls, La Programacion Se Ha Hecho En El Mismo Software Del Arduino, La Interesante De Este Proyecto Tanto Como La Inversion En Tiempo Obtenida En El Nos Lleva A Querer Creerlo Mas Y Llegar Mas Lejos Con El Y A Seguir Trabajando Mucho Ms Con El .	Melchor Jiménez Jesús Max OCTAVIO RAMIREZ RODRIGUEZ Edmundo Vázquez Rodríguez Jesús Fernando Lechuga Flores

5	Sistemas de procesamiento de imágenes y reconstrucción para su visualización basado en un vector rotatorio de Mx1	3C - 1E	Se propone realizar el procesamiento de imágenes y con esto permitimos obtener la información matricial de ella para poder ser enviada de manera inalámbrica a un sistema basado en un vector rotatorio de Led's RGB's de Mx1, el cual realizara la reconstrucción de nuestra imagen que será controlada por una FPGA.	Oswaldo Alejandro León García
6	ROBOT MÓVIL TERRESTRE AUTO-ADAPTABLE PARA RECONOCIMIENTO Y RECOLECCIÓN DE OBJETOS.	3 Robots y un Niño (3 pases al 1festival)	Robot Auto-Adaptable el cual sea capaz de cumplir ciertas tareas según el ambiente donde se encuentre, para así facilitar la interacción robot y humano. Obedeciendo tareas específicas y evadiendo aquellas otras para las que no es capaz sin causar algún daño.	Cuevas Vede Rodrigo Alberto
				Pastor Julio Cesar
				Contreras Lopez Eduardo
				Alvarado Alejandro
7	Arm-X	RoboSapiens	Brazo Robotico controlado por bluetooth Diseñar, fabricar y programar un brazo robótico. El brazo robotico se basa en la utilización de servomotores conectados a un microcontrolador PIC18F4550 ese interpreta las señales vía bluetooth por una aplicación diseñada en C#,a través de esta aplicación el usuario se encarga de mandarle las posiciones de los servomotores de dos formas,manual y programado en la que cada una de ellas actúa de forma diferente para el funcionamiento de este, este microcontrolador es el encargado de mandarle las señales a los servo motores para que estos las ejecuten y así se produzca el movimiento del brazo.	Abril González Gonzále
				Alfredo Carreño Herrera
				Isaías Carrera Ventura

HARDWARE INTERMEDIO

N.	NOMBRE DE PROYECTO	NOMBRE DE EQUIPO	DESCRIPCIÓN	INTEGRANTES
8	Control de una banda transportadora por visión artificial	TechnoElectronics	El proyecto se enfoca en la detección de objetos que pasan a través de una banda transportadora, mediante un sistema empotrado utilizando una cámara, la cual identifica formas básicas de objetos y las reporta para su utilización en conjunto con otro proyecto que controla un brazo mecánico.	Lizbeth Alvarado Osorio
				Aldo Rafael Matus Angulo
				Erick Sevilla Ugarte
				Ana Maria Romero Corona

9	Sistema para precisar volúmenes de líquido mediante sensores y estadística.	Da Hertz	<p>La función principal de este sistema es determinar la cantidad de líquido contenida en un recipiente, mediante sensores ultrasónicos y estadística, obteniendo así mayor precisión en la medida. Esto nos permite que si está vacío el recipiente, se pueda llenar, y por el contrario si está lleno, no se permita que fluya líquido. Además de poder calcular volumen de cualquier objeto que esté contenido en el envase.</p>	Aldo Michael Cuahuizo Aca
				Erick Sevilla Ugarte
10	"R-Asimov v2" Robot Autónomo con Sistemas de Identificación, Monitoreado y Orientado Vía Red.	The Primes FCC	<p>Asimov es autónomo, se guía y reconoce sus objetivos por medio de una cámara, la movilidad es generada por 4 motorreductores, su estructura está construida con aluminio, su diseño y construcción, son propias, puede evadir obstáculos mayores a él. Sus dimensiones están contenidas en un área menor de 50cm X 50cm. Está programado en Python y opencv para reconocimiento de objetos, el control de motores, lo realiza una tarjeta arduino mega que se comunica con una mini-computadora "Raspberry Pi" la cual le transmite los movimientos a realizar una vez realizado el análisis y procesamiento de imagen del objeto buscado. Su desarrollo nos lleva ambicionar otras funcionalidades por el potencial generado a través del reconocimiento de objetos.</p>	Juan Antonio López Aguila
				Sergio de Jesús Huesca Nieva
				Sergio Pérez Benítez
				Rafael Pérez Méndez
11	Friendly Alarm	No era penal	<p>Sistema de reloj digital con despertador (alarma) amigable al oído. Cuenta con una cortina mecánica sincronizada con el despertador y una melodía agradable.</p>	Miguel Ángel Limón García
12	Interceptor	Interceptor Team	Robot Diferencial Seguidor de Línea	Alejandro Jiménez Ortega
				Saúl Pérez Vázquez
				Fernando PopocA Ortiz
				Martha Luna Ruanova
13	Contador de Pasajeros.	Contadores	<p>Conteo de pasajeros para el transporte público implementado con sensores de luz.</p>	Geudiel Ramos Abascal
				Miguel Angel González Chantes
				Erick Cerino Jiménez
				Rigo Cerino Jiménez
				Eliot Moisés González Ruiz



14	BETA & RoboCode	OMA	<p>BETA es un mini robot humanoide con más de 10 servomotores como articulaciones, una pantalla a colores en el pecho en la cual es posible hasta 10 imágenes diferentes, el robot se controla y programas desde la aplicación BETA Control en el sistema operativo android desde android froyo(2.2). El diseño de la electrónica y la programación del microcontrolador fue desarrollado por nosotros asi como las piezas del robot fueron diseñadas en software CAD e impresas en una impresora 3D(makerbot2) RoboCode es el sistema con el cual se puede programar secuencias en BETA con solo tener que entender lo es tiempo, motor y posición con una interfaz amigable dentro de BETA control.</p>	Adrián Álvarez Galicia
				Óscar Manuel Maldonado Márquez