



Bases del Concurso Universitario de Software

Descripción general.

1. El Concurso Universitario de Software (UNMSM) es un concurso de desarrollo de software, hardware y documentación técnica libre que consiste en la elaboración y presentación de un proyecto de Software Libre desarrollado íntegramente con una implementación libre de cualquier lenguaje de programación. Los/las participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados.

2. El desarrollo del concurso consta de las siguientes fases:

- **Fase de inscripción:** Durante este periodo, los/as participantes se inscribirán en el concurso mediante el formulario de la web.
- **Fase de aceptación:** Se comunicará a todos los/as participantes la lista de proyectos aceptados.
- **Fase de desarrollo:** Periodo destinado al desarrollo de los proyectos aceptados.
- **Fase final:** Consistirá en un ciclo de charlas y talleres donde serán expuestos los proyectos finalistas y se procederá a la entrega de premios.

Las fechas de distintas fases en las que se compone el desarrollo del concurso están disponible en la web del concurso. Dichas fechas son susceptibles de ser modificadas si la organización lo cree conveniente. En dicho caso, se anunciaría con suficiente antelación.

Requisitos de los participantes: Generales.

3. El máximo de participantes será de tres personas por proyecto.
4. Sólo se podrá participar en un proyecto a la vez.
5. Tras la notificación de aceptación, los/as participantes deberán acreditar la documentación solicitada por la organización de lo contrario el proyecto propuesto quedará fuera del concurso.

Requisitos de los participantes: Modalidad junior.

6. Los/as participantes de la modalidad "junior" han de estar matriculados en un ciclo formativo de grado medio o bachillerato, así como estar en disposición de poder acreditarlo. Además, deberán aportar un certificado de los padres o tutor/es en el que den su consentimiento para que el tutelado participante en esta actividad.



Requisitos de los participantes: Modalidad universitario y ciclo formativo grado superior.

7. Los/as participantes han de ser mayores de edad y estar matriculados en primer, segundo o tercer ciclo en alguna de las Universidades Nacional Mayor de San Marcos o en un ciclo de formación de grado superior durante el curso, así como estar en disposición de poder acreditarlo.

Requisitos técnicos de los proyectos

8. Los proyectos debe estar íntegramente desarrollados con la implementación en Software Libre de cualquier lenguaje de programación y la licencia elegida deberá estar comprendida dentro del conjunto de licencias consideradas en el desarrollo de software por el proyecto. Las librerías utilizadas también deberán estar bajo este conjunto de licencias.

9. La organización pondrá a disposición de los participantes una forja en la que se alojarán los proyecto participantes. Los participantes también dispondrán de un blog, en el que quedará reflejado la evolución del proyecto, las dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante la fase de desarrollo. Tanto la forja como el blog serán empleados para evaluar la evolución de los proyectos.

10. Para facilitar la evaluación y las labores de organización, todos los proyectos estarán alojados en un drive creado por los organizadores del concurso.

Criterios de evaluación

11. El Comité de evaluación estará compuesto por un grupo de personas adjuntas a la Universidad, Empresas, Instituciones y la Comunidad del Software que evaluarán los proyectos en base a los criterios descritos en el punto 14.

12. El comité de evaluación descrito en el punto 11, sólo valorará aquellos proyectos y/o contribuciones realizados durante la fase de desarrollo, entendiendo como tal desde el día en que solicita su inscripción hasta el día en que concluye la fase de desarrollo.

13. Si un/a participante realiza una contribución a un proyecto ya existente, sólo será evaluada la parte desarrollada durante el periodo de desarrollo del CUSL, y en ningún momento el proyecto en global.

14. El comité de evaluación valorará los siguientes aspectos:

- **Impacto del proyecto en la comunidad del software en la sociedad** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente que el proyecto genere un tejido social (comunidad) con un interés común en hacer



que dicho proyecto avance. Ésto comprende aspectos como la facilidad para realizar trabajos relacionados y/o derivados, su impacto en la esfera socio-política y las estrategias de difusión del proyecto en la comunidad del software libre.

- **Calidad del desarrollo y uso de la forja** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente una buena planificación, así como la realización de un buen diseño e implementación del proyecto. Una buena estrategia en el lanzamiento de versiones será igualmente bien considerada. Además, un buen uso de las herramientas disponibles en la forja, tales como las listas de correo y el sistema de gestión de código (subversion), serán igualmente valorados positivamente.
- **Documentación del proyecto** (25% de la puntuación): La documentación es un aspecto importante. Se valorará positivamente la realización de documentación de usuario final (detallando la instalación y configuración) y de desarrollo (ofreciendo la información pertinente para facilitar la realización de trabajos derivados y adaptaciones).
- **Grado de finalización** (15% de la puntuación): Se valorará positivamente, aunque con menor valor que otros puntos anteriormente descritos, el grado de finalización y usabilidad del proyecto.

Premios.

15. Las categorías a los que todos los proyectos participantes optan serán:

- **Mejor proyecto de educación y ocio:** Aquel proyecto que más revierta en la comunidad educativa o del ocio.
- **Mejor proyecto innovador:** Aquel proyecto que levante más expectativas en la sociedad, ya sea la implementación de una idea innovadora o por el uso de última tecnología informáticas.
- **Mejor proyecto comunitario:** Aquel proyecto que cree un mayor impacto en la comunidad y contribuya en su evolución.
- **Mejor proyecto "junior":** Aquel proyecto que sobresalga entre los presentados en dicha categoría.
- **Premio al mejor proyecto para la accesibilidad:** Este premio se destinará a aquellos proyectos que estén directamente relacionados con la solución de problemas actuales que impidan a las personas con Discapacidad el acceso en igualdad de condiciones a la sociedad del conocimiento y la información.
- **Premio al mejor proyecto de movilidad:** Este premio tiene como objetivo promover el desarrollo de aplicaciones de software libre para plataformas móviles.



Un proyecto puede recibir premios en la modalidad de premio local, no siendo ambas modalidades excluyentes.

16. Durante la fase final se harán público y serán entregados los premios para el primer premio y finalista de cada categoría citada en el punto 15 de las bases.

- 1er premio por categoría de 1500 soles al proyecto.
- Finalista por categoría de 750 soles al proyecto. Exceptuando el premio de movilidad

Estos premios podrían aumentar según los acuerdos alcanzado con nuevos patrocinadores.

17. La organización de reserva el derecho de revocar cualquiera de los premios en caso de detectar alguna irregularidad. Así mismo, se reserva el derecho de anular o declarar desierto alguno de los premios en caso de que el comité de evaluación, antes mencionado, considere que los proyectos de alguna de las categorías no reúnan la calidad deseada.

18. Un/a representante de cada proyecto finalista deberá participar y estar presente en la fase final.

Descalificaciones.

19. La organización se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso del concurso.

Aspectos legales.

20. La organización se reserva el derecho de modificar las bases del concurso, parcial o totalmente en cualquier momento previo aviso.

21. El hecho de presentar la inscripción al concurso, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.