



Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann

Facultad de Ingeniería

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 07707-2023-FAIN/UNJBG

Tacna, 08 de febrero del 2023

VISTOS:

El Oficio N° 025-2023-ESIS/FAIN y proveído N° 251-2023-FAIN, remitido para aprobar el Proyecto: **"XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas – CIIS 2023"**, impulsado por los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas (ESIS) de la Facultad de Ingeniería (FAIN), a realizarse en el mes de noviembre del 2023.

CONSIDERANDO:

Que, a través del Oficio N° 025-2023-ESIS/FAIN, el Director (e) de la ESIS, solicita la aprobación del proyecto denominado: **"XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas - CIIS 2023"**, a realizarse en el mes de noviembre de 2023, en el auditorio de la Biblioteca Central de la Universidad, organizado por la XXIX Promoción de estudiantes de la ESIS;

Que, el objetivo general del evento es, promover la difusión de las actividades de investigación, desarrollo e innovación vinculadas al ámbito de la Ingeniería en Informática y Sistemas, y favorecer el intercambio de información y conocimiento entre los estudiantes, egresados, profesionales de la especialidad y público en general en el marco de la Responsabilidad Social Universitaria;

Que, la supervisión del desarrollo de las actividades programadas estará a cargo del Director de la ESIS y profesores adscritos al DAIS que participarán como asesores de las actividades programadas;

Que, la utilidad obtenida en las distintas actividades que incluye el Congreso, como se indica en el proyecto adjunto, servirá para donar equipos a los laboratorios de la ESIS tal como se hizo en los últimos años; sin embargo el mayor beneficio es no-monetario ya que tiene por finalidad la actualización de conocimientos en tecnologías emergentes para estudiantes, docentes y administrativos de la UNJBG y público en general de la región Tacna, así mismo contribuirá al proceso de acreditación de la ESIS, además que fortalecerá el plan de actividades de Responsabilidad Social Universitaria del ESIS y finalmente posicionará a la UNJBG como un referente en la región;

Que, en virtud a lo expuesto y para los fines académicos y administrativos a que diere lugar, el señor Decano mediante proveído N° 251-2023-FAIN, dispone la emisión de la Resolución de Facultad;

De conformidad con la Ley Universitaria N° 30220, artículo 169° del Estatuto Universitario y en uso de las atribuciones conferidas al señor Decano de la Facultad;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el Proyecto denominado: **"XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas – CIIS 2023"**, organizado por la XXIX Promoción de estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, a realizarse en el mes de noviembre de 2023, en el Auditorio de la Biblioteca Central de la Universidad de acuerdo al cronograma de actividades propuestos en el proyecto adjunto, el cual forma parte de la presente Resolución de Facultad.

ARTÍCULO 2º.- La coordinación general del evento académico estará a cargo del Director (e) de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, quien hará llegar el informe final del evento académico, incluyendo relación de participantes.

ARTÍCULO 3º.- Elevar la presente Resolución a las instancias correspondientes para su ratificación definitiva.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Firma digitalmente: Dr. Ing. Jesús Plácido Medina Salas, Decano - Facultad de Ingeniería; Mag. Ing. Gianfranco Alexey Málaga Tejada, Secretario Académico Administrativo(e) - Facultad de Ingeniería. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

Archivo en:



c.c.: VIAC, ESIS, archivo.
GAMT/meta

[Ciudad Universitaria Av. Miraflores s/n](#)
Teléfono: +51 052 583000, anexo:2000
fain@unibg.edu.pe
Apartado postal 316
Tacna - Perú

Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann

Facultad de Ingeniería

Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas

Círculo de estudios y responsabilidad social de la ESIS - XXIX Promoción de estudiantes



Proyecto:

XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas

CHIS 2023

Tacna-Perú
2023

Contenido

Resumen	5
Introducción	6
Presentación	7
Capítulo I	8
Aspectos Generales	8
1.1 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann	8
1.2 Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas	8
1.3 El Círculo de estudios y responsabilidad social de la ESIS	11
1.4 Visión y Misión	11
1.4.1 Visión	11
1.4.2 Misión	12
Capítulo II	13
Objetivos	13
2.1 Objetivo General	13
2.2 Objetivos Específicos	13
Capítulo III	15
Actividades de difusión en el marco del pre-congreso	15
3.1 Información general	15
3.1.1 Objetivo	15
3.1.2 Organizadores	16
3.2 Actividades	16
3.2.1 Verano Tecnológico	16
3.2.1.1 Cursos tentativos	16
3.2.1.2. Metodología	26
3.2.1.3 Cronograma	26
3.2.1.4 Público objetivo	26
3.2.1.5 Laboratorios	27
3.2.1.6 Horarios	27
3.2.1.7 Plan de funcionamiento	28
3.2.1.7.1 Vacantes	28
3.2.1.7.2 Inversión	29
3.2.1.8 Pago a los docentes	29

3.2.1.9 Costos operativos	30
3.2.1.10 Control, seguimiento y creditaje	31
3.2.1.11 Ingresos y Egresos	31
3.2.1.11.1 Ingresos Proyectados	31
3.2.1.11.2 Resumen General Proyectado	33
3.2.2 Encuentro de Egresados - Postmaster	33
3.2.2.1 Información General.	33
3.2.2.2 Objetivo	33
3.2.2.3 Metodología	34
3.2.2.4 Cronograma	34
3.2.2.5 Horario	34
3.2.2.6 Público Objetivo	35
3.2.2.7 Financiamiento	35
3.2.2.8 Proyección de asistencia	35
3.2.2.8.1 Capacidad	35
3.2.2.8.2 Inversión	35
3.2.2.9 Ingresos y Egresos	36
3.2.2.9.1 Ingresos Proyectados	36
3.2.2.9.2 Egresos Proyectados	36
Capítulo IV	37
Aspectos generales del Congreso	37
4.1 Estrategias de realización del Congreso	37
4.2 Perfil del participante	38
4.3 Posición competitiva	38
4.4 Estrategia de posicionamiento	39
4.5 Distribución	39
4.5.1 Ámbito	39
4.5.2 Promoción	39
4.6 Planes de Acción para Implementar	40
4.6.1 El Plan de Marketing:	40
4.6.1.1 Uso de medios	40
4.6.1.2 Prensa escrita	40
4.6.1.3 Medios de apoyo	40
4.7 Ponentes tentativos	40

Capítulo V	43
Comisión organizadora	43
5.1 Información general	43
5.2 Comités	43
Capítulo VI	49
Actividades dentro del marco del Congreso	49
6.1 Ponencias magistrales	49
6.2 Talleres	49
6.3 Concursos	49
6.3.1 Programación	49
6.3.2 Conocimiento	49
6.3.3 Hackathon	50
6.5 Feria tecnológica	50
Capítulo VII	51
Cronogramas	51
7.1. Cronograma de actividades tentativo	51
Capítulo VIII	52
Proyección en calidad de asistencia	52
8.1. Proyección de asistentes	52
8.2. Servicios y productos	52
Capítulo IX	53
Ingresos y Egresos	53
9.1. Ingresos Proyectados	53
9.2. Egresos Proyectados	53
9.3 Resumen General Proyectado	54

Resumen

El Congreso Internacional de Informática y Sistemas se concibe como un evento académico sin fines de lucro con el fin de actualizar, promover y difundir los avances de la investigación científica y tecnológica, reforzando la integración del sector académico, el Estado y la empresa.

El Círculo de Estudios y Responsabilidad Social de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas (ESIS) en coordinación con la XXIX promoción de estudiantes han programado la realización del “XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas” (CHIS 2023); los mismos que, junto con el asesoramiento de los docentes de la ESIS, se encargarán de atribuir a dicho evento la calidad que amerita a través de las distintas actividades que con previa planificación se proponen realizar, entre ellas el Verano Tecnológico 2023, con cursos dirigidos al público en general, estudiantes y egresados que deseen adquirir conocimientos de tópicos en informática, siendo estos dictados por los propios estudiantes y profesionales de la carrera; se encuentra también el Postmaster “Encuentro de egresados” en su XX edición, evento que reúne a los egresados más reconocidos de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, y en donde comparten experiencias acerca de su trayectoria y desenvolvimiento en las áreas en que laboran; finalmente, como parte principal del Congreso, el ciclo de conferencias magistrales brindadas por investigadores y profesionales destacados en el área de Ingeniería en Informática y Sistemas, representantes de instituciones académicas de reconocido nivel internacional y entidades del sector público y privado a nivel nacional; talleres de capacitación, concurso de papers (workshop), presentación de proyectos (hackathon), conocimientos, feria tecnológica, entre otras actividades de carácter académico.

Estas actividades tienen proyección a realizarse en el transcurso del año 2023 y tendrán un enfoque dirigido a profesionales, estudiantes, empresarios y personas interesadas en las diversas áreas, tales como Sistemas Computacionales, Tecnologías de la Información, Ingeniería de Software, Ingeniería en Informática y Sistemas, entre otros.

Dentro del propósito que abarca la realización del mencionado evento, se busca contribuir en la tarea de Responsabilidad Social Universitaria de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, siendo esta evidencia clara de actividades académicas como parte del aprendizaje por servicio dentro de nuestro proceso de acreditación.

Introducción

La Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas (ESIS) es una carrera que nace dentro de esta prestigiosa universidad, como una carrera profesional multidisciplinaria con una visión holística, que propone el desarrollo de sistemas eficientes, utilizando como herramientas la Ciencia de la Computación, la Informática y estándares internacionales que permiten resolver problemas bajo principios de responsabilidad ética y profesional.

En la primera parte del proyecto se especifica aspectos generales acerca de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, la misión y visión de nuestro Congreso Internacional de Informática y Sistemas, también se hará mención de los objetivos que se abordan en el presente proyecto, nuestra estructura organizacional e información de todas las actividades dentro del marco del Congreso.

Con el objetivo de promover la investigación, el emprendimiento, colaborar con el desarrollo de la educación actual y el corredor tecnológico en la región sur del país, los estudiantes de la promoción egresante de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas realizan anualmente el Congreso Internacional de Informática y Sistemas (CHIS), habiéndose realizado hasta la fecha la vigésima tercera edición de dicho evento y estando los estudiantes de cuarto año a puertas de asumir la responsabilidad de organizar ahora la vigésima cuarta edición, es que en esta oportunidad se tiende a presentar el proyecto que involucra los aspectos considerados dentro de la realización este prestigioso evento académico, siendo este presentado por el Círculo de Estudios y Responsabilidad Social de la ESIS, reconocido por Resolución de Facultad N° 05847-2019-FAIN y la XXIX promoción de estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, comprometidos a realizar un Congreso Internacional que fomente e incremente el nivel de formación académica en la comunidad estudiantil y profesional de la región de Tacna, para lo cual es solicitado mediante la presente, como estudiantes universitarios, el apoyo de nuestra alma máter a través del auspicio a dicho evento para contar con los ambientes y equipos necesarios que permitan ejecutar de manera satisfactoria las distintas actividades.

Presentación

El Círculo de Estudios y Responsabilidad Social de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas y la XXIX promoción de estudiantes, tiene el grato honor de presentar el proyecto para el “XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas” (CIIS), cuyo propósito es brindar tanto a estudiantes como profesionales un evento de alto nivel académico, de investigación científica e innovación tecnológica, que además contribuya al intercambio de ideas entre todos los asistentes. El nombre propuesto para el congreso es: “Innovando juntos para un futuro mejor: tecnología al servicio de la sociedad”.

Este evento contará con diferentes actividades entre ellas, tal como se mencionó previamente, el Verano Tecnológico 2023, con cursos dirigidos al público en general, estudiantes y egresados que deseen adquirir conocimientos de tópicos en informática; se encuentra también el Postmaster “Encuentro de egresados” en su XX edición, evento que reúne a los egresados más reconocidos de nuestra Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, en donde tienen la oportunidad de compartir experiencias acerca de su desenvolvimiento en las áreas en que trabajan; todo esto como actividades previas a la realización del Congreso. Como parte central del evento, se encuentra el ciclo de conferencias, cuyos expositores son profesionales y académicos reconocidos tanto nacionales como internacionales de amplia trayectoria profesional. Asimismo, se contará con la realización de talleres de alto nivel académico, concursos de habilidad, destreza e investigación y programación en donde sus participantes podrán mostrar sus conocimientos y habilidades para solucionar problemas en distintos campos que se vean involucrados en el ámbito de nuestra carrera.

La realización del evento central (CIIS) así como de todas las actividades relacionadas tendrá lugar en el presente año 2023, de acuerdo a los cronogramas establecidos por los organizadores.

Capítulo I Aspectos Generales

1.1 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann

Por Decreto Ley N° 1894, del 26 de agosto de 1971, fue creada la Universidad Nacional de Tacna. El 11 de julio de 1980, se expidió la resolución N° 3058-80-UNTAC, denominando a la institución como “Universidad Nacional de Tacna Jorge Basadre Grohmann” en reconocimiento al Dr. Jorge Basadre Grohmann por sus virtudes personales, a su consagración total a la causa del Perú, a su prolífica labor como historiador de la República, escritor, ensayista y como Hijo Ilustre de Tacna. Cuando se promulga la ley Universitaria N° 23733, el 09 de diciembre de 1983, por el Presidente de la República Arq. Fernando Belaúnde Terry, oficialmente tomó la denominación de: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann - UNJBG. Universidad con licenciamiento institucional según resolución del Consejo Directivo N° 036 – 2018 – SUNEDU/CD, con fecha de publicación 12 de junio de 2018, permitiéndole ofrecer el servicio educación superior universitaria en sus cuatro locales conducentes a grado académico ubicados en el distrito, provincia y departamento de Tacna, con una vigencia de seis (6) años.

1.2 Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas

La Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, está comprometida con la formación de alto nivel científico, tecnológico y humanístico, para atender y solucionar los problemas y necesidades de la región y el país.

El Ingeniero en Informática y Sistemas, es un profesional con visión holística y sistémica que se anticipa a los problemas de la realidad, proponiendo el desarrollo de sistemas viables, utilizando como herramientas la Ciencia de la Computación, la Informática y las Comunicaciones, que permiten resolver problemas complejos con soluciones innovadoras a problemas y necesidades de las organizaciones y personas, aplicando conceptos, técnicas y métodos propios de la Ingeniería, bajo principios de responsabilidad ética y profesional.

La Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas se encuentra comprometida con el proceso de acreditación de la carrera profesional y de la universidad Jorge Basadre, para lo cual contribuye significativamente.

Las líneas de investigación de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas (Resolución Rectoral N° 3120-2017 UN/JBG) para la solución de las problemática local, regional y nacional son:

- Analítica de datos.
- Gestión del conocimiento.
- Gestión de las tecnologías de la información y comunicaciones.

El profesional en Ingeniería en Informática y Sistemas, tiene influencia en las siguientes áreas:

a. Área de Computación

El profesional en Ingeniería en Informática y Sistemas integra los conocimientos y capacidades adquiridas en el ámbito de las ciencias básicas (matemática y estadística), la ciencia de la computación (algoritmia y desarrollo de software).

b. Área de Informática

El profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas está calificado para integrar las aplicaciones de internet, construyendo arquitecturas orientadas a servicios, administrando servidores de información y creando sitios web usables, accesibles.

c. Área de Sistemas

El profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas comprende las leyes generales que rigen los fenómenos de la naturaleza, sociedad y el pensamiento; y es capaz de integrar los conocimientos de ciencias naturales, las Ciencias Humanas y Sociales y las Ciencias Técnicas para liderar, dirigir y administrar de manera eficiente cualquier sistema organizacional.

d. Área de Gestión Empresarial

El profesional en Ingeniería en Informática y Sistemas desempeña un rol gerencial en el área de tecnologías de la información, dedicado a la planeación, la organización, la dirección y control de las tecnologías de información.

e. Área de Comunicaciones

El profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas se encarga de diseñar, implementar y mantener sistemas de comunicaciones y telecomunicaciones, de igual forma se encarga de las redes de datos y sistemas de seguridad de la información. También pueden trabajar en el desarrollo de nuevas tecnologías y estándares para mejorar la eficiencia y capacidad de los sistemas de comunicación.

f. Área de Proyectos de Tecnologías de la Información (TI)

Un ingeniero en informática y sistemas en el área de proyectos de TI es responsable de planificar, diseñar, implementar y mantener proyectos de tecnología de la información. Esto puede incluir la implementación de software, hardware y redes, así como la gestión de equipos de proyecto y la comunicación con los interesados en el proyecto. También pueden ser responsables de asegurar que los proyectos cumplan con los plazos y presupuestos establecidos.

g. Área de Investigación y Educación

El profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas provee, motiva, impulsa y realiza la investigación orientada a la captación y generación de nuevos conocimientos, en relación con los problemas organizacionales.

h. Responsabilidad Social

El profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas a través del ejercicio de sus funciones de investigación, extensión y gestión, atiende las necesidades de transformación de la sociedad hacia un desarrollo más humano y sostenible.

1.3 El Círculo de estudios y responsabilidad social de la ESIS

Es una comunidad conformada por estudiantes de los diferentes ciclos de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, organizados y reconocidos a través de la resolución de facultad (N°05847-2019 FAIN/UNJBG) del 10 de julio del 2019, cuyo principal objetivo es promover, organizar y ejecutar eventos académicos relacionados a nuestra facultad y/o de otras disciplinas transversales con la finalidad de extender la labor de la Universidad a la región y al país en el marco de la Responsabilidad Social Universitaria que está contemplada en la ley universitaria N° 30220 en el plan estratégico institucional 2017-2022, específicamente del objetivo estratégico institucional N° 03 (OEI 3).

La directiva está conformada por los siguientes estudiantes:

Nombres y Apellidos	Código	Cargo
- Est. Jorge Jefferson Velásquez Valdivia	2019-119021	Presidente
- Es. Anselmo César Farfan Pajuelo	2019-119034	Vicepresidente
- Est. Pablo Moisés Aro Galindo	2019-119034	Secretario
- Est. Ronald Mamani Huisa	2019-119063	Tesorero
- Est. Iván Martín Reyes Chávez	2019-119029	Secretario Académico
- Est. Leonardo Raúl Quenta Quispeluz	2019-119016	Secretario de asuntos culturales y deportivos

1.4 Visión y Misión

1.4.1 Visión

Ser reconocido como un evento de alto nivel académico nacional e internacional de Informática y Sistemas; que reúna al Estado, al sector académico y a las empresas, en pos de fomentar el avance de la investigación, la industria tecnológica y el emprendimiento con los últimos avances de la ciencia e ingeniería, reuniendo a grandes profesionales destacados a nivel internacional y estudiantes de todo el país.

1.4.2 Misión

Brindar a los profesionales, estudiantes y personas interesadas en el área, oportunidades que propicien la generación de conocimientos, la difusión de las tecnologías de vanguardia, el emprendimiento y la investigación.

Capítulo II

Objetivos

2.1 Objetivo General

El objetivo general del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas 2023 “Innovando juntos para un futuro mejor: tecnología al servicio de la sociedad” es promover la difusión de las actividades de investigación, desarrollo e innovación vinculadas al ámbito de la Ingeniería en Informática y Sistemas, y favorecer el intercambio de información y conocimiento entre los estudiantes, egresados, profesionales de la especialidad y público en general en el marco de la Responsabilidad Social Universitaria.

2.2 Objetivos Específicos

- Constituir un espacio de divulgación académico, científico y técnico entre investigadores y profesionales de reconocidas instituciones y empresas nacionales e internacionales, jóvenes profesionales y estudiantes de la carrera de Ingeniería en Informática y Sistemas.
- Fortalecer el vínculo de los estudiantes de la Escuela de Ingeniería en Informática y Sistemas con grupos de interés en la sociedad, empleadores, egresados, colegios especializados y comunidad en general.
- Generar un espacio propicio para la integración y el intercambio de experiencias y conocimientos entre estudiantes de las distintas carreras profesionales y ciudades de nuestro país.
- Promover e incentivar la investigación científica en los estudiantes y profesionales procurando la creación y desarrollo de nuevos conocimientos teóricos y aplicaciones tecnológicas para beneficio de la sociedad.
- Promocionar el potencial académico, cultural y turístico de la región de Tacna.
- Promover el desarrollo de concursos que motiven el espíritu investigador de los asistentes.
- Propender una educación de alta calidad, apoyada en la investigación, la creatividad y el desarrollo de las potencialidades académicas y humanas de los estudiantes y expositores invitados.
- Contribuir en la formación de los estudiantes y profesionales en el área de Informática, Sistemas, Ciencias de la Computación y ramas afines; a través de la

experiencia, el intercambio de ideas y los conocimientos que aportarán investigadores y docentes de reconocido prestigio en el ámbito nacional e internacional.

- Incentivar el desarrollo de trabajos de investigación en Informática aplicados a la realidad regional, nacional e internacional.
- Incentivar la zona comercial y turística de la región Tacna.
- Contribuir con el proceso de acreditación de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas.
- Fortalecer el Plan de Responsabilidad Social Universitaria de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas.

Capítulo III

Actividades de difusión en el marco del pre-congreso

El Círculo de Estudios y Responsabilidad Social de la ESIS junto con los estudiantes de la XXIX Promoción de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas, que son parte de la comunidad universitaria, serán los responsables del financiamiento y gestión de recursos para la realización de todo lo que concierne al proyecto actual, esto a través de actividades que se realizarán durante el transcurso del presente año, tales como: el Verano Tecnológico y los talleres que ofrece, actividades pro fondos como rifas, bingos. Con el objetivo de realizar el Postmaster “Encuentro de egresados” y el Congreso en sí mismo. Asimismo, se contará con el apoyo de instituciones y entidades comerciales como auspiciadores o patrocinadores para solventar los gastos complementarios. Además, solicitamos el auspicio interno de nuestra alma máter que podrá apoyarnos con el préstamo de ambientes y la autorización de uso de los laboratorios y equipos que sean necesarios para el desarrollo exitoso de este evento.

El evento está esencialmente orientado a promover el desarrollo académico de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas comprometida con el desarrollo social de la región; el cual será producto del esfuerzo de sus estudiantes quienes garanticen el éxito del mismo.

La gestión y manejo de los ingresos y egresos producto de la realización del evento serán responsabilidad exclusiva de los estudiantes. En caso de que el evento genere utilidades; se dispone que estos excedentes serán destinados en su totalidad (por acuerdo del Círculo de Estudios y Responsabilidad Social de la ESIS y de la XXIX promoción) como contribución a la implementación de nuestros laboratorios de especialidad a través de la donación de equipamiento, accesorios, mobiliario e insumos.

3.1 Información general

3.1.1 Objetivo

El objetivo de las actividades programadas es lograr la realización y difusión del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas (XXIV CIIS 2023) que se llevará a cabo en el mes de noviembre del presente año, asimismo, se busca que los estudiantes de cuarto año se familiaricen en la organización de actividades académicas previas al Congreso,

generando y desarrollando actitudes de liderazgo que les permitan solventarse ante imprevistos e inconvenientes que puedan presentarse dentro y fuera del marco del Congreso. En última instancia, se busca la recaudación de fondos que permitan a la comisión organizadora la realización de dicho evento.

3.1.2 Organizadores

La organización de las actividades de difusión en el marco del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas (XXIV CIIS 2023) estará a cargo de los estudiantes de la XXIX Promoción de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas. La supervisión del desarrollo de las actividades programadas estará a cargo del Director de Escuela y Docentes del Departamento Académico de Ingeniería en Informática y Sistemas que participarán como asesores de las actividades programadas.

3.2 Actividades

3.2.1 Verano Tecnológico

El Verano Tecnológico 2023 cuenta con cursos dirigidos al público en general, estudiantes y egresados que deseen adquirir conocimientos de tópicos en informática, siendo estos, dictados por los propios estudiantes y profesionales de la carrera y afines.

3.2.1.1 Cursos tentativos

Actividad 01	
Nombre	: Ofimática básica para todos
Duración	: 24 horas académicas
Docente	: Est. Lizbeth Sara Chata Ancco
Temario	
Contenido	Horas
Conociendo MS Power Point.	2
Formato y diseño de Contenido.	2
Gráficos en Presentaciones.	2
Proyección y preparación de presentación.	2

Conociendo MS Word.	2
Edición de documentos y textos.	2
Formato y diseño de textos.	2
Diseño de páginas, uso de imágenes y formas.	2
Conociendo MS Excel.	2
Manipulación de Celdas.	2
Validación de datos.	2
Funciones, análisis de lógicas y condicionales.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 02	
<i>Nombre</i> :	Programación básica para todos
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Ivan Martin Reyes Chavez
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción	2
Variable y operadores.	2
If/else.	2
Condicionales anidadas.	2
Bucle While.	2
Bucle for.	2
Datos tipo lista.	2
PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA.	2
Funciones.	2
Funciones con parámetros.	2
Funciones retorno datos.	2
Funciones parámetros tipo lista.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 03	
<i>Nombre</i> :	Diseño gráfico
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Arturo Reynaldo Mayta Castillo
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción a las herramientas principales en CorelDraw.	2
Explicación y diseño de la vectorización en CorelDraw.	1
Dibujo de objetos.	2
Transformaciones y propiedades.	2
Edición de objetos.	2
Efectos con objetos.	2
Creación de logo.	2
Introducción a la interfaz de Photoshop.	2
Componentes básicos.	2
Almacenamiento y preferencias.	1
Herramientas de selección.	2
Filtro de desenfoque en Photoshop.	2
Manejo de capas.	1
Herramientas de efecto.	1
<i>Total</i>	24

Actividad 04	
<i>Nombre</i> :	AutoCAD 2D y 3D
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Arturo Reynaldo Mayta Castillo
Temario	

<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción a las herramientas principales de AutoCAD 2D.	2
Fundamentos, interfaz y configuración.	2
Graficación de puntos.	2
Trazado de rectas.	2
Trazado de círculos.	2
Trazado de elipses.	2
Aplicación de herramientas a una guía práctica dirigida.	4
Herramientas de Sombreado, Herramientas de Texto y Cotas.	2
Cortes y Creación de Presentaciones con Layout.	2
Transformaciones básicas en 3D.	2
Transformaciones intermedias en 3D.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 05	
<i>Nombre</i> :	Programación para Ingeniería con Matlab
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Ing. Jimmy Cristian Muñoz Miranda
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción a Comandos de Matlab.	4
Operaciones Básicas en Matlab.	4
Estructuras de control en Matlab.	5
Manejo de arreglos y matrices en Matlab.	5
Funciones en Matlab.	6
<i>Total</i>	24

Actividad 06	
<i>Nombre</i> :	Desarrollo de páginas web
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Ronald Mamani Huisa
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Conceptos básicos de páginas web nativas.	2
Introducción a HTML.	2
Conociendo las etiquetas y estructuras de HTML.	2
Introducción a CSS.	2
Conociendo las etiquetas y jerarquías de CSS.	2
Introducción a Javascript.	2
Aplicación de funciones javascript para la web.	2
Introducción y aplicación de Node.js	2
Inicio de tu propia página web.	2
Introducción Base de datos MongoDB.	2
Aplicación de MongoDB en tu página web.	2
Subir tu proyecto web a internet.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 07	
<i>Nombre</i> :	Creación de videojuegos con Unity
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. German David Apaza Choquecota
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción, vista previa, creación de proyectos y reconocimiento de la plataforma Unity.	2

Configuración de un terreno, uso de objetos primitivos y material en Unity 3D.	2
Creación de un personaje principal, la cámara y vínculo con el movimiento del personaje.	2
Movimiento del personaje y gravedad.	2
Aplicación de salto para el personaje y elementos exteriores.	2
Implementación del accesorio principal del personaje.	2
Reconocimiento del terreno para enemigos.	2
Implementación de balanceo del accesorio del personaje.	2
Implementación de recargables y recursos para el accesorio.	2
Implementación y diseño del símbolo de vida para el personaje.	2
Reaparición del personaje al salir de los límites del mapa.	2
Implementación del ataque a distancia de los enemigos.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 08	
<i>Nombre</i> :	Herramientas para crear clases didácticas
<i>Duración</i> :	22 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Yvan Oscar Lizandro Mamani Huacarpuma
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción a Canvas, crea una presentación motivadora.	2
Optimización del espacio y estética para presentaciones en canvas.	2
Contenido Interactivo y primera presentación.	2
La importancia de los organizadores visuales.	2
Google Classroom para principiantes: cómo comunicarse y colaborar con sus estudiantes en línea.	2
Google WorkSpace: cómo mejorar su productividad y colaboración en el trabajo.	2
Aprovechando al máximo Google Documentos: herramientas y trucos	2

para mejorar su flujo de trabajo.	
Cómo mejorar su comunicación y colaboración en el trabajo a través de Slack.	2
Introducción a ClassDojo: cómo comunicarse y colaborar con los estudiantes y padres de familia.	2
Técnicas avanzadas de ClassDojo: cómo personalizar y utilizar todas las herramientas de la plataforma.	2
Quizizz, cuestionarios interactivos.	2
<i>Total</i>	22

Actividad 09	
<i>Nombre</i> :	Machine Learning con Python
<i>Duración</i> :	24 horas académicas
<i>Docente</i> :	Est. Ronald Mamani Huisa
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción al Machine Learning.	2
Introducción a la programación con Python.	2
Uso de Jupyter Notebook.	2
Introducción a librerías de Python.	2
Creación de gráficas con Python.	2
Modelos de regresión.	2
Árboles de decisión regresión.	2
Métodos de ensamble de modelos.	2
Naive Bayes.	2
Bosques aleatorios.	2
Máquinas de soporte de clasificación.	2
Árboles de decisión clasificación.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 10	
<i>Nombre</i>	: Desarrollo de aplicaciones móviles con Flutter
<i>Duración</i>	: 36 horas académicas
<i>Docente</i>	: Ing. Wilson Cesar Callisaya Choquecota
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Semana 1: Introducción a Flutter, fundamentos de programación con dart y control de versiones.	9
Semana 2: Widgets básicos y navegación.	9
Semana 3: Widgets con estado y uso de json, primer proyecto integrador.	9
Semana 4: Almacenamiento local, comunicación por http, segundo proyecto integrador.	9
<i>Total</i>	36

Actividad 11	
<i>Nombre</i>	: Robótica divertida
<i>Duración</i>	: 24 horas académicas
<i>Docente</i>	: Est. Cristian Reynaldo Gutierrez Quispe
<i>Asesor</i>	: Ing. Hugo Manuel Barraza Vizcarra
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción a la robótica educativa.	2
Conceptos generales e identificación de Legos NXT.	3
Robótica con LEGO Mindstorms NXT 2.0.	2
Descripción del Software NXT-G.	2
Hub, motores y sensores.	3
Secuencias de programación.	3

Práctica de motores.	3
Práctica de sensores.	3
Actividad Final.	3
<i>Total</i>	24

Actividad 12	
<i>Nombre</i>	: JavaScript: El lenguaje del desarrollo web
<i>Duración</i>	: 24 horas académicas
<i>Docente</i>	: Est. Anselmo César Farfan Pajuelo
Temario	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción al lenguaje de JavaScript y presentación de manejo de datos del lenguaje.	2
Introducción al concepto de función callback.	2
Métodos de la clase Array.	3
Métodos de la clase String.	3
Notación JSON y su instancia en ejecución.	2
Presentación del DOM y sus sentencias de control.	4
Implementación de eventos en el DOM.	2
Gestión de funciones asincrónicas mediante promesas.	4
Emisión de datos a la web mediante Fetch.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 13	
<i>Nombre</i>	: Base de datos SQL: El origen de la información
<i>Duración</i>	: 24 horas académicas
<i>Docente</i>	: Est. Anselmo César Farfan Pajuelo
Temario	

<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción al gestor MySQL y a la interfaz WorkBench.	2
Creación de bases de datos y tablas.	2
Selección y filtrado de datos.	4
Insercción de datos.	1,5
Eliminación y actualización de datos.	1,5
Uniones de entidades.	2
Realización de consultas sobre uniones.	2
Implementación de procedimientos almacenados.	2
Implementación de funciones almacenadas.	2
Implementación de triggers.	3
Implementación de eventos o tareas.	2
<i>Total</i>	24

Actividad 14	
<i>Nombre</i>	: Backend mediante NodeJS; El motor oculto del sistema
<i>Duración</i>	: 24 horas académicas
<i>Docente</i>	: Est. Anselmo César Farfan Pajuelo
<i>Temario</i>	
<i>Contenido</i>	<i>Horas</i>
Introducción al modelo cliente-servidor.	1
Presentación de herramientas de apoyo al proceso de desarrollo.	1
Introducción a NodeJS y sus ventajas sobre otras tecnologías de desarrollo.	1
Montaje de servidores con el framework express.	1
Configuración del servidor y middlewares.	1
Establecimiento de endpoints.	2
Presentación de la arquitectura REST mediante ejemplos de implementación.	2
Motores de plantilla.	2

Conexión a base de datos.	1
Manejo de transacciones en la base de datos desde NodeJS.	2
Formas de gestionar errores de manera interna.	2
Creación de sesiones para usuarios mediante Express-Session.	2
Recepción de archivos del servidor mediante Multer.	2
Envío de correos electrónicos mediante NodeMailer.	2
Despliegue de una aplicación en la nube.	2
<i>Total</i>	24

3.2.1.2. Metodología

Todas las actividades correspondientes a cada curso se desarrollarán en forma de talleres; es decir, es eminentemente práctico. Se trabajará en los laboratorios de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas.

3.2.1.3 Cronograma

Los talleres de verano darán su inicio el lunes 30 de enero del 2023, contaremos con 14 talleres para su respectiva enseñanza, cada taller tendrá una duración de máximo 40 horas académicas. La modalidad de cada taller será de forma presencial, para ello se habilitarán tres laboratorios pertenecientes a ESIS.

3.2.1.4 Público objetivo

Las actividades programadas consistentes en cursos-taller están dirigidos a estudiantes de pregrado y público en general.

Se recomienda una edad mínima de 10 años, sobre todo para los talleres de robótica, por motivos de conservación del material brindado por la escuela.

3.2.1.5 Laboratorios

La Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas cuenta con tres ambientes debidamente implementados como laboratorios de cómputo, ubicados en el tercer piso de la Escuela de Metalurgia. Siendo estos laboratorios en los que realizaremos los talleres de verano 2023, para ello se ha estimado la siguiente capacidad de alumnos:

Laboratorio	Capacidad
Laboratorio A	Veintisiete (27) Estudiantes
Laboratorio B	Veinticinco (25) Estudiantes
Laboratorio C	Once (11) Estudiantes

3.2.1.6 Horarios

Laboratorio A					
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
08:00 - 08:45	Desarrollo de Páginas Web		Desarrollo de Páginas Web		Desarrollo de Páginas Web
08:45 - 09:30					
09:30 - 10:15					
10:15 - 11:00	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	Autocad 2D y 3D	Autocad 2D y 3D
11:00 - 11:45					
11:45 - 12:30					
12:30 - 13:15					
13:15 - 14:00	Videojuegos con Unity		Videojuegos con Unity		Videojuegos con Unity
14:00 - 14:45					
14:45 - 15:30					

Laboratorio B					
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
08:00 - 08:45	Ofimática Básica	Diseño Gráfico	Ofimática Básica	Diseño Gráfico	Diseño Gráfico
08:45 - 09:30					
09:30 - 10:15	Machine Learning con Python		Machine Learning con Python	Ofimática Básica	Machine Learning con Python
10:15 - 11:00					
11:00 - 11:45	JavaScript: El lenguaje del desarrollo web	Programación con Python		Programación con Python	JavaScript: El lenguaje del desarrollo web
11:45 - 12:30					

Laboratorio C					
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
08:00 - 08:45	Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema	Herramientas para crear clases didácticas	Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema	Herramientas para crear clases didácticas	Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema
08:45 - 09:30					
09:30 - 10:15	Base de datos SQL: El origen de la información		Programación para Ingeniería con Matlab	Base de datos SQL: El origen de la información	Programación para Ingeniería con Matlab
10:15 - 11:00					
11:00 - 11:45	Robótica Divertida	Robótica Divertida		Robótica Divertida	Robótica Divertida
11:45 - 12:30					

3.2.1.7 Plan de funcionamiento

3.2.1.7.1 Vacantes

Por cada Actividad se requerirá un mínimo de 10 participantes y un máximo de 25 participantes. Cualquier otro caso, podrá ser contemplado con la comisión organizadora.

3.2.1.7.2 Inversión

La inversión será considerada como donación por parte de los participantes inscritos en los distintos talleres, estará en función al nivel de dificultad del curso que se dicta así como al número de horas por curso.

Actividad	Donación por alumno
01. Ofimática básica - intermedia	S/. 100.00
02. Introducción a la programación	S/. 100.00
03. Diseño gráfico	S/. 150.00
04. AutoCAD 2D y 3D	S/. 150.00
05. Programación para Ingeniería con Matlab	S/. 150.00
06. Desarrollo de páginas web básico	S/. 120.00
07. Creación de videojuegos con Unity	S/. 150.00
08. Herramientas para crear clases didácticas	S/. 100.00
09. Machine Learning con Python	S/. 150.00
10. Desarrollo de aplicaciones móviles Android con Flutter	S/. 200.00
11. Robótica divertida	S/. 150.00
12. JavaScript: El lenguaje del desarrollo web	S/. 150.00
13. Base de datos SQL: El origen de la información	S/. 150.00
14. Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema	S/. 150.00

3.2.1.8 Pago a los docentes

El pago a los docentes y auxiliares se contabilizarán del costo por hora multiplicado por la cantidad de horas de enseñanza, tal como se puede visualizar en la siguiente tabla:

Actividad	Docente por hora	Auxiliar por hora	Horas total	Costo total
01. Ofimática básica - intermedia	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
02. Introducción a la programación	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
03. Diseño gráfico	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
04. AutoCAD 2D y 3D	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
05. Programación para Ingeniería con Matlab	S/. 20.00	-	24	S/. 480.00
06. Desarrollo de páginas web básico	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
07. Creación de videojuegos con Unity	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
08. Herramientas para crear clases didácticas	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
09. Machine Learning con Python	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
10. Desarrollo de aplicaciones móviles Android con Flutter	S/. 20.00	-	48	S/. 960.00
11. Robótica divertida	S/. 20.00	S/. 8.00	24	S/. 672.00
12. JavaScript: El lenguaje del desarrollo web	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
13. Base de datos SQL: El origen de la información	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00
14. Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema	S/. 15.00	-	24	S/. 360.00

3.2.1.9 Costos operativos

Material	Costo
01 millar de papel bond de 80g	S/. 40.00
250 hojas de cartulina de hilo A4	S/. 80.00
01 Servicio de impresión de certificados	S/. 200.00
01 Servicios de impresión de separatas	S/. 150.00
Costo total	S/470.00

3.2.1.10 Control, seguimiento y creditaje

El control sobre la realización de los mismos se efectuará a través de la certificación otorgada por el comité central, especificando el número de horas y creditaje, los cursos serán evaluados bajo el sistema vigesimal de 00 a 20 de nota para aprobar o desaprobado la participación del estudiante.

Tomando como base el reglamento de las actividades complementarias aprobado por R.C.U. N°15213-2018-UNJBG, esta certificación tendrá validez para ser reconocida como créditos de actividades co-curriculares ya que son actividades relacionadas a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Con este reconocimiento buscamos contribuir en el proceso de formación integral de nuestros compañeros.

La equivalencia de créditos y horas dictadas será como se detalla en el siguiente cuadro:

Créditos	Total horas
1,0	De 01 a 16
2,0	De 16 a 32

3.2.1.11 Ingresos y Egresos

3.2.1.11.1 Ingresos Proyectados

Ingresos			
Nombre Taller	Cantidad Alumnos	Donación Alumno	Ingreso Taller
01. Ofimática básica - intermedia	20	S/. 100.00	S/. 2000.00
02. Introducción a la programación	15	S/. 100.00	S/. 1500.00
03. Diseño gráfico	15	S/. 150.00	S/. 2250.00
04. AutoCAD 2D y 3D	10	S/. 150.00	S/. 1500.00
05. Programación para Ingeniería con Matlab	15	S/. 150.00	S/. 2250.00
06. Desarrollo de páginas web básico	20	S/. 120.00	S/. 2400.00
07. Creación de videojuegos con Unity	20	S/. 150.00	S/. 3000.00
08. Herramientas para crear clases didácticas	15	S/. 100.00	S/. 1500.00
09. Machine Learning con Python	10	S/. 150.00	S/. 1500.00
10. Desarrollo de aplicaciones móviles Android con Flutter	20	S/. 200.00	S/. 4000.00
11. Robótica divertida	10	S/. 150.00	S/. 1500.00
12. JavaScript: El lenguaje del desarrollo web	20	S/. 200.00	S/. 3000.00
13. Base de datos SQL: El origen de la información	10	S/. 150.00	S/. 1500.00
14. Backend mediante NodeJS: El motor oculto del sistema	15	S/. 150.00	S/. 2250.00
Total			S/. 30150.00

Egresos			
Nombre de Item	Cantidad Item	Costo Unitario	Monto Total
Donación a docentes	14	S/. 420.00	S/. 5880.00
Donación a Auxiliares	1	S/. 192.00	S/. 192.00
Costo de certificados	250	S/. 1.20	S/. 280.00
Costo de papelería	1000	S/. 0.19	S/. 190.00
Total			S/. 6542.00

3.2.1.11.2 Resumen General Proyectado

Ingresos	
Donación de Alumnos en talleres	S/. 30150.00
Subtotal de ingresos	S/. 30150.00
Egresos	
Pago a docentes	S/. 5880.00
Pago a Auxiliares	S/. 192.00
Costo de certificados	S/. 280.00
Costo de papelería	S/. 190.00
Subtotal de egresos	S/. 6542.00
Utilidad	S/. 23608.00

La utilidad obtenida en este evento será el capital para realizar el siguiente evento correspondiente al presente proyecto.

3.2.2 Encuentro de Egresados - Postmaster

3.2.2.1 Información General.

Es un evento realizado cada año con el fin de que los egresados de la ESIS compartan sus experiencias laborales, participación en proyectos y su desarrollo posterior a culminar sus estudios de pregrado. Esta XX edición del POSTMASTER forma parte de uno de los eventos que se realizará en el marco del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas (CIIS) 2023.

3.2.2.2 Objetivo

- Impartir nuevos conocimientos e interés en los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas.
- Difundir e intercambiar experiencias adquiridas en el campo profesional entre los egresados, docentes y estudiantes.
- Contribuir a la formación profesional y empresarial en Tecnologías de Información de los estudiantes.

- Generar un ambiente de integración entre los egresados, docentes y estudiantes.

3.2.2.3 Metodología

Todas las ponencias se desarrollarán de manera presencial, a su vez se realizará la retransmisión a través de las plataformas de Youtube, Facebook watch y la web ciistacna.com.

3.2.2.4 Cronograma

El Postmaster se realizará el lunes 14 de agosto del presente año 2023, una jornada que tendrá inicio a las 8:00 am. y que finalizará a las 6:00 pm. Cada ponencia se desarrollará en un intervalo de 2 horas académicas, el evento tiene una validez de 20 horas académicas la jornada completa.

3.2.2.5 Horario

Programa 14 de Agosto del 2023

- Horas Actividad
08:00 am - 08:30 am Registro de asistencia
08:30 am - 09:00 am Ceremonia de Inauguración
- Ponente por confirmar
09:00 am. - 10:00 am. Ponencia (Presencial) 01
10:00 am - 10:15 am BREAK
- Ponente por confirmar
10:15 am. - 11:15 am. Ponencia (Presencial) 02
- Ponente por confirmar
11:15 am. - 12:15 pm. Ponencia (Presencial) 03
12:15 pm. - 14:15 pm. RECESO
- Ponente por confirmar
14:15 pm. - 15:15 pm. Ponencia (Presencial) 04
- Ponente por confirmar
15:15 pm. - 16:15 pm. Ponencia (Presencial) 05
16:15 pm - 16:30 pm BREAK
- Ponente por confirmar
16:30 pm. - 17:30 pm. Ponencia (Presencial) 06

17:30 pm. - 17:45 pm. Remembranza del Postmaster()

17:45 pm. - 18:00 pm. Clausura

Leyenda:

- BREAK: Lapso de tiempo de 15 minutos
- RECESO: Descanso de 2 horas para el almuerzo

3.2.2.6 Público Objetivo

Las actividades a realizarse en el marco de Postmaster están dirigidas a estudiantes de pregrado, profesionales de la carrera y afines, público en general.

3.2.2.7 Financiamiento

El financiamiento para la realización del XX POSTMASTER tiene las siguientes fuentes:

- Fondos de actividades previas de difusión.
- Donativos.

3.2.2.8 Proyección de asistencia

3.2.2.8.1 Capacidad

El programa del Postmaster tiene proyección a realizarse en el Auditorio Juan Figueroa Salgado, el cual cuenta con una capacidad máxima de 320 personas.

3.2.2.8.2 Inversión

Tanto la comunidad universitaria como profesionales de la carrera y afines interesados en asistir al mencionado evento harán un donativo significativo de acuerdo al detalle a continuación:

Profesionales:	50 soles
Estudiantes:	20 soles
Público en general:	30 soles

3.2.2.9 Ingresos y Egresos

3.2.2.9.1 Ingresos Proyectados

	Participantes	Nº	Colaboración	Ingresos
	Estudiantes pregrado	200	S/. 20,00	S/. 4.000,00
Inscripciones al evento	Profesionales	50	S/. 50,00	S/. 2.500,00
	público en general	50	S/. 30,00	S/. 1.500,00
TOTAL				S/. 8.000,00

3.2.2.9.2 Egresos Proyectados

	Item	Cantidad	Costo unitario	Monto
Costos	Folder	300	S/. 3,00	S/. 900,00
	Agendas	300	S/. 3,50	S/. 1050,00
	Lapiceros	300	S/. 2,00	S/. 600,00
	Traslados internos	1	S/. 160,00	S/. 160,00
	Credenciales	300	S/. 2,00	S/. 600,00
	Certificados	300	S/. 2,00	S/. 60,00
	Volantes(millar)	2	S/. 80,00	S/. 160,00
	Banner	3	S/. 30,00	S/. 90,00
	Ciento de Llaveros	3	S/. 120,00	S/. 360,00
	Gigantografías	3	S/. 80,00	S/. 240,00
	Afiches (millar)	1	S/. 350,00	S/. 350,00
	Viáticos ponentes	5	S/. 400,00	S/. 2000,00
TOTAL				S/. 7110,00

Capítulo IV

Aspectos generales del Congreso

4.1 Estrategias de realización del Congreso

Durante el transcurso de los meses previos al evento, se tendrá como estrategias las siguientes pautas:

a. Publicidad

Se hará uso de las redes sociales y tecnología web para así poder visualizar la información del evento de una manera completa, organizada y eficiente.

Se hará uso de la publicidad física en las universidades e institutos del país y del extranjero, así como también en las instituciones públicas y empresas privadas.

b. Planeamiento

Todas las actividades serán planificadas, monitoreadas y evaluadas por la directiva CIIS XXIV junto a las comisiones correspondientes. Además, contará con la asesoría de los docentes de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas.

c. Logística

Para el desarrollo del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistema se han organizado comisiones que se encargará de:

- Garantizar la disponibilidad de ambientes apropiados para el desarrollo del evento: auditorios, laboratorios y otros.
- Transporte y alojamiento de los ponentes.
- Recepción y alojamiento de delegaciones.
- Disponibilidad de materiales e insumos para la organización y ejecución del evento.
- Soporte tecnológico.
- Publicidad y auspicios.
- Seleccionar y proponer los académicos y profesionales de alto nivel que participarán como conferencistas del Congreso.

d. Infraestructura

Se ha hecho un estudio de los diferentes laboratorios de la universidad, como también los auditorios de la localidad considerando las características de estos mismos para poder lograr con éxito la comodidad de cada asistente.

Tomando en consideración una posible continuación de las medidas de prevención debido al SARS-CoV-2, se tomarán todas los mecanismos pertinentes para garantizar la seguridad sanitaria de los participantes, elaborando un plan de desplazamiento de asistentes y ponentes, además de medidas según disponga el gobierno en fecha del congreso a realizar.

Al ser este evento netamente académico y organizado por estudiantes, el cual contribuye con el proceso de acreditación de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas y da continuidad al licenciamiento de la UNJBG, así como contribuir con el objetivo estratégico de Responsabilidad Social Universitaria. Consideramos necesario contar con el auspicio interno de la UNJBG, que consistiría en otorgar facilidades de uso de ambientes y laboratorios que se requiera para el desarrollo del Congreso Internacional de Informática y Sistemas.

4.2 Perfil del participante

Los participantes del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas 2023 serán estudiantes, egresados y profesionales en las áreas de Sistemas Computacionales, Tecnologías de la Información, Ingeniería de Software, Ingeniería en Informática y Sistemas, y afines, que deseen profundizar conocimientos o con intenciones de contribuir a la consolidación de su formación académica.

4.3 Posición competitiva

Previo a poder plantear la estrategia de posicionamiento a utilizar, es necesario hacer un análisis de la competencia. Siendo este el caso, se ha visto que sí existe competencia directa, a través de eventos similares que vienen realizándose dentro y fuera de nuestra ciudad; habiendo expresado esto, viene a ser importante la difusión de mencionado evento, así como la participación de expositores de renombre para dar realce en lo que concierne no solo a nuestra Casa Superior de Estudios, sino también al propio evento con todos los aspectos que involucra; logrando de esta manera su posicionamiento como uno de los eventos

de mayor prestigio no solo a nivel nacional sino, como también estipula su nombre, a nivel internacional.

4.4 Estrategia de posicionamiento

Para establecer la estrategia de posicionamiento del presente proyecto primero determinaremos la ventaja competitiva la cual será brindar un mejor servicio al participante y un congreso con una alta calidad académica. Bajo este enfoque trataremos de posicionarnos en la mente de los estudiantes, con la afirmación: “Innovando juntos para un futuro mejor: tecnología al servicio de la sociedad”.

La información también se podrá obtener con varios meses de anticipación en el sitio web del XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas 2023 (www.ciistacna.com).

4.5 Distribución

4.5.1 Ámbito

El mercado objetivo de XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas 2023 “Innovando juntos para un futuro mejor: tecnología al servicio de la sociedad” viene a ser todos los estudiantes, egresados y profesionales de Ingeniería de Sistemas, Ingeniería de software, Ciencias de la Computación, Ingeniería en Informática, y a fines de las universidades nacionales e internacionales, así como del sector empresarial.

4.5.2 Promoción

- **Objetivo:** Dar a conocer al 80% de los estudiantes del país todo lo referente al XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas 2023 “Innovando juntos para un futuro mejor: tecnología al servicio de la sociedad”.
- **Atención:** Se captará la atención de los estudiantes con íconos, isotipos y logotipos con colores juveniles y modernos y lenguaje fácil enriquecido de imágenes.
- **Interés:** Se mostrará los beneficios, claramente precisados, en los afiches y publicidad escrita.
- **Deseo:** El deseo se muestra con las facilidades de pago y tarifas especiales o facilidades.

- **Acción:** El estudiante tendrá accesos rápidos a un formulario de inscripción web y toda la información de contacto con la suscripción al evento y toda la información referida, a través de la página web y folletería.

4.6 Planes de Acción para Implementar

4.6.1 El Plan de Marketing:

4.6.1.1 Uso de medios

Se se solicitaría el apoyo de la Oficina de Comunicación e Imagen Institucional de la UNJBG para la difusión de publicidad acerca de las actividades del congreso y anuncios relevantes al mismo.

Se utilizará prensa escrita, radio, afiches, volantes, speech, redes sociales y la página web principal del congreso.

4.6.1.2 Prensa escrita

- Vehículo: Prensa local.
- Publicación: Desde cinco meses antes del evento.

4.6.1.3 Medios de apoyo

- Publicidad electrónica:
 - Medio: Volantes adjuntos a e-mails.
 - Distribución: Directamente a los estudiantes.
 - Redes sociales: Facebook, Twitter, YouTube, Instagram y Whatsapp.
- Volantes: Se imprimirán 2 millares de volantes en papel cuché a full color de tamaño ½ A4.
- Afiches: Se imprimirán 1 millar de afiches en papel cuché a full color de tamaño A2.
- Sitio web: El congreso contará con un sitio web (www.ciistacna.com) diseñada por los estudiantes la cual contará con toda la información necesaria y formas de suscripción.

4.7 Ponentes tentativos

1.	Nombres y Apellidos	Dra. Susan Gauch
<i>Descripción</i>		
Bachiller en ciencias de la computación y matemática (1981), maestría en ciencias de la computación (1982) y PhD en ciencias de la computación (1990). Cuenta con más de 100 publicaciones relacionadas a inteligencia artificial y minería de datos. Trabaja actualmente como profesora de ciencias de la computación en la Universidad de Arkansas. Su área de especialización es inteligencia artificial.		

2.	Nombres y Apellidos	Dr. Jó Ueyama
<i>Descripción</i>		
El Dr. Jó Ueyama completó un doctorado en ciencias de la computación en la Universidad de Lancaster (Inglaterra) en agosto de 2006. Tiene dos posdoctorados: el primero en la Universidad de Kent en Canterbury (Inglaterra) y el segundo en UNICAMP. Actualmente es profesor de doctorado en el Instituto de Ciencias Matemáticas e Informáticas de la Universidad de São Paulo (ICMC / USP), Brasil. Actúa en el área de redes de computadoras (énfasis en redes inalámbricas de sensores) y sistemas distribuidos (énfasis en middleware).		

3.	Nombres y Apellidos	Dr. Andrew T. Campbell
<i>Descripción</i>		
PhD en ciencias de la computación (1996). Trabajó en ACM MobiCom, ACM MobiHoc y ACM SenSys, así como miembro del consejo editorial para las revistas de IEEE y ACM. Trabaja actualmente como profesor en ciencias de la computación en el Dartmouth College. Su área de especialización es machine learning.		

4.	Nombres y Apellidos	Dr. Tim Menzies
<i>Descripción</i>		
Bachiller en ciencias de la computación (1985), maestría en ciencia cognitiva (1988) y PhD en ciencias de la computación (1995). Trabajó durante 2 años como catedrático de investigación en las instalaciones IV & V de la NASA. Trabaja actualmente como profesor de ciencias de la computación en NC State University. Su área de especialización es la minería de datos.		

5.	Nombres y Apellidos	Dr. André van der Hoek
<i>Descripción</i>		
Bachiller y maestría ciencias de la computación orientada a negocios (1994), y PhD en ciencias de la computación (1999). Cuenta con múltiples publicaciones relacionadas a la ingeniería de software. Trabaja actualmente como profesor en el departamento de informática de University of California, Irvine, además es encargado del laboratorio de colaboración y diseño de software de la misma universidad. Su área de especialización es la ingeniería de software.		

6.	Nombres y Apellidos	Dra. Rosalva Gallardo
<i>Descripción</i>		
Bachiller en ciencia de la computación (2000), maestría en información y ciencias de la computación (2009) y PhD en información y ciencias de la computación (2012). Trabajó en NOVATRONIC, Laserfiche, IBM Research e Intel Corporation. Trabaja actualmente como manager del programa de analítica de datos para Partner Developer Relations (Google). Su área de especialización es la ingeniería de software y la administración de proyectos.		

7.	Nombres y Apellidos	Dr. Omar Florez
<i>Descripción</i>		
Bachiller en ciencias de la computación (2006) y PhD en ciencias de la computación (2012). Trabajó como investigador en Intel Labs, Capital One e IBM Almaden Research Center. Trabaja actualmente como investigador de procesamiento de lenguaje natural en Twitter Cortex. Su área de especialización es machine learning.		

8.	Nombres y Apellidos	Dr. Jean Honorio
<i>Descripción</i>		
Bachiller en ingeniería de sistemas (1997), maestría en ciencias de la computación (2004) y PhD en ciencias de la computación (2006). Cuenta con múltiples publicaciones relacionadas a machine learning y realidad virtual. Trabaja actualmente como profesor asistente en el departamento de ciencias de la computación en la universidad de Purdue. Su área de especialización es machine learning		

Capítulo V

Comisión organizadora

5.1 Información general

Órgano matriz que tendrá como deber direccionar y controlar el desarrollo del proyecto y será responsable de efectuar las coordinaciones con las autoridades competentes, con el apoyo dispuesto de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas. Está conformado por estudiantes integrantes del Círculo de Estudios y Responsabilidad Social y de la XXIX promoción, además contará con el asesoramiento de docentes de la ESIS. Será el órgano fiscalizador de todas las comisiones o subcomisiones que para este proyecto se organicen. El mismo asumirá las responsabilidades y decisiones que para dicho proyecto se concrete satisfactoriamente.

5.2 Comités

La Comisión Organizadora estará distribuida de la siguiente manera:

Comité Central	
Cargos	Nombres y Apellidos
Presidente	Est. Jorge Jefferson Velásquez Valdivia
Vicepresidente	Est. Anselmo César Farfan Pajuelo
Secretarios	Est. Pablo Moisés Aro Galindo Est. Ivan Martín Reyes Chávez
Tesorero	Est. Ronald Mamani Huisa
Docente asesor general	Mgr. Oliver Israel Santana Carbajal

Comité de Postmaster	
Cargos	Nombres y Apellidos
Presidente	Est. Daniel Octavio Escate Quispe
Vicepresidente	Est. Johan Marcos Condori Orellana
Secretario	Est. Cristian Reynaldo Gutierrez Quispe

Tesorero	Est. Evelyn Genesis Ticona Mamani
Docente asesor	Dra. Karin Yanet Supo Gavancho

Comité Académico	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Cristian Reynaldo Gutierrez Quispe
Miembros	Est. Diego Leonardo Apaza Conde Est. Julio César Choquehuayta Quenta Est. Alexandro Jesús Mamani Armuto
Docente asesor	MSc.(c) Ing. Israel N. Chaparro Cruz

Comité de Contabilidad y Finanzas	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Evelyn Genesis Ticona Mamani
Miembro	Est. Jean Carlos Escobar Arcaya

Comité de Auspicios	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Leonardo Raúl Quenta Quispeluz
Miembros	Est. Carlos Manuel Azañero Otoy Est. Pablo Moisés Aro Galindo Est. Jorge Leonardo Guillermo Laura Est. Jackelin Marca Mamani Est. Juan Carlos Inquilla Choque
Docente asesor	Dr. Edwin Antonio Hinojosa Ramos

Comité de Tecnología Web	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Anselmo César Farfan Pajuelo
Miembros	Est. Diego Alejandro Montero Manrique Est. Jean Carlos Escobár Arcaya Est. Alexandro Jesús Mamani Armuto Est. Julio Cesar García Quispe Est. Johan Marcos Condori Orellana Est. Alvaro Alejandro Rivera Ramirez
Docente asesor	Ing. Hugo Manuel Barraza Vizcarra

Comité de Soporte Tecnológico	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Yvan Oscar Lizandro Mamani Huacarpuma
Miembros	Est. Bryan David Infantes Cahuana Est. Elvis Jhonatan Perez Checalla Est. Julio Cesar García Quispe Est. Jonathan Maquera Vilcarana Est. Carlos Enrique Yufra Loza
Docente asesor	Dr. Ebert Francisco Osco Mamani

Comité de Marketing y Publicidad	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Juan Elvis Choque Acero
Miembros	Est. Carlos Enrique Yufra Loza Est. German David Apaza Choquecota Est. Arturo Reynaldo Mayta Castillo Est. Piero Humberto Usecca Ramos Est. Daniel Gandarillas Rodriguez

	Est. Marcell Alessandro Reynoso Flores Est. Alexis Alexander Huamán Illachura
Docente asesor	Ing. Luis Jhonson Paúl Mori Sosa

Comité de Logística	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Johan Marcos Condori Orellana
Miembros	Est. Xavier Anthony Ale Ninaja Est. Cesar Erich Pilco Chura Est. Joel Jesus Flores Valeriano Est. David Avelino García Paredes Est. Erick Fernando Condori Pérez Est. Juan José Mamani Mendoza
Docente asesor	Dra. Ana Silvia Cori Morón

Comité de Protocolos	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Daniel Octavio Escate Quispe
Miembros	Est. Milagros Estefany Miranda Poma Est. Diego Angel Gomez Espinoza Est. Aron Choque Copa Est. José Carlos Pacombia Callata
Docente asesor	Ing. Enrique Waldo Condori Siles

Comité de Control y Cumplimiento	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Pablo Moisés Aro Galindo
Miembros	Est. Diego Angel Gomez Espinoza

	Est. Anselmo César Farfan Pajuelo Est. Yvan Oscar Mamani Huacarpuma
--	------------------------------------------------------------------------

Comité de Recaudación de Fondos	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Mònica Choque Huanca
Miembros	Est. Yersón Yetushy Mamani Apaza Est. Stephanie Lilia Alave Estalla Est. Jennifer Lesly Chura Layme Est. Lizbeth Sara Chata Ancco

Comité para Talleres de Verano	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Iván Martín Reyes Chávez
Miembros	Est. Jorge Leonardo Guillermo Laura Est. Juan Elvis Choque Acero Est. Jorge Jefferson Velásquez Valdivia Est. Aldo Antero Centeno Maquera Est. Ronald Huisa Mamani Est. Pablo Moisés Aro Galindo Est. Arturo Reynaldo Mayta Castillo
Docente asesor	Ing. Hugo Manuel Barraza Vizcarra

Comité de Concursos	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Daniel Gandarillas Rodríguez
Miembros	Est. Diego Alejandro Montero Manrique Est. Marcell Alessandro Reynoso Flores Est. Juan Elvis Choque Acero

	Est. Ronald Mamani Huisa
Docente asesor (Programación)	Ing. Israel Chaparro Cruz (programación)
Docente asesor (Conocimiento)	Ing. Enrique Waldo Condori Siles

Comité de Feria Tecnológica	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Est. Luis Miguel Chambilla Quispe
Miembros	Est. Aldo Antero Centeno Maquera Est. Richard Smith Ticona Copari Est. Jhojan Jubert Jhoel Rojas Lima Est. Percy Alejandro Yauri Condori Est. Leonardo Raúl Quenta Quispeluzza Est. Yino Soncco Paye
Docente asesor	Dr. Edwin Antonio Hinojosa Ramos

Comité de Talleres CIIS	
Cargos	Nombres y Apellidos
Responsable	Yersón Yetushy Mamani Apaza
Miembros	Alexis Alexander Huaman Illachura Germán David Apaza Choquecota Stephanie Lilia Alave Estalla Lizbeth Sara Chata Ancco Mónica Choque Huanca Jeniffer Lesly Chura Layme
Docente asesor	Dr. Ebert Francisco Osco Mamani

Capítulo VI

Actividades dentro del marco del Congreso

6.1 Ponencias magistrales

Se realizarán trascendentales conferencias magistrales relacionadas con la carrera para ello contamos con renombrados profesionales de alta calidad humana – científica, que se desenvuelven en el ámbito empresarial y académico tanto a nivel nacional como internacional, que nos expondrán y orientarán sostenidos en sus experiencias, temas de actualidad y las novedades en que incurrirá nuestra especialidad como eje solucionador de los diferentes problemas que emergen en la región, país y el mundo.

6.2 Talleres

Son clases prácticas con ayuda de equipos especializados, dirigidas por especialistas, donde se darán a conocer las diferentes herramientas y metodologías que se desarrollan en el ámbito de las carreras computacionales y de ingeniería. Para poder participar en estos talleres los interesados deberán hacer un donativo de S/. 15.00 soles para estudiantes de la UNJBG, S/. 20.00 soles para estudiantes de otras universidades o profesionales.

6.3 Concursos

6.3.1 Programación

Concurso organizado como parte de las actividades del congreso alineado al formato ACM, donde los estudiantes podrán demostrar sus habilidades en resolución de problemas utilizando sus competencias algorítmicas en el desarrollo de programas.

6.3.2 Conocimiento

Concurso tradicional dentro del congreso donde los estudiantes demuestran sus conocimientos generales, misceláneos y técnicos, en el ámbito de las ciencias de la computación y las tecnologías de la información, a través de un formato de competencia por equipos ante preguntas y alternativas del moderador.

6.3.3 Hackathon

Concurso organizado como parte de las actividades del congreso, en el que se invitará a los estudiantes para que participen proponiendo soluciones innovadoras en diferentes prácticas dentro de su especialidad, para esto se buscará convenios con instituciones relacionadas a un sector, estatal o privado, donde se plantea una problemática y se optará por la solución más eficiente.

6.5 Feria tecnológica

Es un espacio donde diversos proveedores de la región y del país podrán mostrar los últimos avances en tecnología computacional que están por llegar al mercado.

Capítulo VII

Cronogramas

7.1. Cronograma de actividades tentativo

Programa CHIS 2023						
Horario		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:30	9:00	Informes, inscripciones y entrega de materiales	Control y registro de asistencia			
9:00	9:35		Ponente por confirmar	Talleres	Talleres	Talleres
9:35	10:10		Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar
10:10	10:45	Feria Tecnológica	Receso			
11:20	11:40		Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Concurso de Conocimiento	Ponente por confirmar
11:40	12:15		Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Concurso de Conocimiento	Ponente por confirmar
12:15	12:40					
Receso						
15:00	15:30	Control y registro de asistencia				
15:30	16:00					
16:00	16:35	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar
16:35	17:10					
		Inaguración	Ponente por confirmar	Ponente por confirmar	Concurso de Programación	Mesa de diálogo
17:10	17:45					
17:45	--:--		Talleres	Hackathon 24 horas Virtual	Hackathon Presentación Presencial	Clausura

Capítulo VIII

Proyección en calidad de asistencia

8.1. Proyección de asistentes

El XXIV Congreso Internacional de Informática y Sistemas tiene proyectado una asistencia de 300 personas.

8.2. Servicios y productos

Servicios y Productos	
Nro	Elemento
1	Pre inscripción por web
2	1 Credencial
3	1 Maletín o mochila
4	1 Lapicero institucional
5	1 Carpeta de trabajo
6	Entradas a eventos de confraternidad
7	Refrigerios
8	Certificado de asistente
9	Certificado por cada taller asistido
10	Sorteo de productos y Talleres a los asistentes
11	1 Libreta de apuntes

Capítulo IX
Ingresos y Egresos

9.1. Ingresos Proyectados

Evento	Descripción	#Participantes	Donación	Total
Eventos	Talleres de verano	215	S/. 140.30	S/. 30150.00
	1° Rifa	300	S/. 2.00	S/. 600.00
	1° Bingo	200	S/. 5.00	S/. 1000.00
	2° Bingo	300	S/. 5.00	S/. 1500.00
	1° Pollada	250	S/. 12.00	S/. 3000.00
	2° Pollada	250	S/. 12.00	S/. 3000.00
	1° Picantada	300	S/. 12.00	S/. 3600.00
Congreso	Entrada a congreso alumno interno	200	S/. 50.00	S/. 10000.00
	Entrada a congreso alumno externo	25	S/. 80.00	S/. 2000.00
	Entrada a congreso Profesionales	5	S/. 100.00	S/. 500.00
	Taller de congreso alumno interno	40	S/. 15.00	S/. 600.00
	Taller de congreso alumno externo	10	S/. 25.00	S/. 250.00
Total				S/. 56200.00

9.2. Egresos Proyectados

	Descripción	Cantidad	Costo	Total
Gastos de Actividades	Talleres verano		S/. 6542.00	S/. 6542.00
	Premios para Rifa		S/. 250.00	S/. 250.00
	Premios para 1er Bingo, 2do Bingo, Congreso		S/. 1000.00	S/. 1000.00
	1ra y 2da Pollada (delivery, insumos)		S/. 2000.00	S/. 2000.00

	Ira Picantada (delivery, insumos)		S/. 1500.00	S/. 1500.00
Ponencia	Ponentes pasajes		S/. 33000.00	S/. 33000.00
	Ponentes Comida		S/. 2000.00	S/. 2000.00
	Ponentes Movilidad		S/. 500.00	S/. 500.00
	Ponentes Hospedaje		S/. 1500.00	S/. 1500.00
Gastos de Evento	Maletines	200	S/. 20.00	S/. 4000.00
	Folders	200	S/. 3.00	S/. 600.00
	Credenciales	200	S/. 2.00	S/. 400.00
	Certificados	250	S/. 1.12	S/. 280.00
	Afiches (millar)	1	S/. 350.00	S/. 350.00
	Volantes (millar)	2	S/100.00	S/200.00
	Gigantografías	5	S/80.00	S/400.00
	Publicidad por facebook	30 días	S/. 3.90	S/. 120.00
	Hosting	12 meses	S/. 20.00	S/. 240.00
	Dominio	1 año	S/. 20.00	S/. 20.00
Donación				S/. 1298.00
Total				S/. 56200.00

9.3 Resumen General Proyectado

Ingresos	
Talleres de verano	S/. 30150.00
1° Rifa	S/. 600.00
1° Bingo	S/. 1000.00
2° Bingo	S/. 1500.00
1° Pollada	S/. 3000.00

2° Pollada	S/. 3000.00
1° Picantada	S/. 3600.00
Entrada a congreso alumno interno	S/. 10000.00
Entrada a congreso alumno externo	S/. 2000.00
Entrada a congreso Profesionales	S/. 500.00
Taller de congreso alumno interno	S/. 600.00
Taller de congreso alumno externo	S/. 250.00
Subtotal de ingresos	S/. 56200.00
Egresos	
Talleres verano	S/. 6542.00
Premios para Rifa	S/. 250.00
Premios para 1er Bingo, 2do Bingo, Congreso	S/. 1000.00
1ra y 2da Pollada (delivery, insumos)	S/. 2000.00
1ra Picantada (delivery, insumos)	S/. 1500.00
Ponentes pasajes	S/. 33000.00
Ponentes Comida	S/. 2000.00
Ponentes Movilidad	S/. 500.00
Ponentes Hospedaje	S/. 1500.00
Maletines	S/. 4000.00
Folders	S/. 600.00
Credenciales	S/. 400.00
Certificados	S/. 280.00
Afiches (millar)	S/. 350.00
Volantes (millar)	S/200.00
Gigantografías	S/400.00

Publicidad por facebook	S/. 120.00
Hosting	S/. 240.00
Dominio	S/. 20.00
Donación	S/. 1298.00
Subtotal de egresos	S/. 56200.00
Utilidad	S/0.00

La utilidad obtenida en las distintas actividades que incluye el Congreso, como previamente se hizo mención, servirá para donar equipos a los laboratorios de la Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas tal como se hizo en los últimos años. Sin embargo el mayor beneficio es no-monetario ya que tiene por finalidad la actualización de conocimientos en tecnologías emergentes para estudiantes, docentes y administrativos de la UNJBG y público en general de la región Tacna, así mismo contribuirá al proceso de acreditación de nuestra escuela profesional además que fortalecerá el plan de actividades de Responsabilidad Social Universitaria del Escuela Profesional de Ingeniería en Informática y Sistemas y finalmente posicionará a nuestra querida Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann como un referente en la región.