

# **UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES**

## **FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES**

### **CARRERA DE INFORMATICA**



**“Feria de Proyecto”**

**MATERIA: Programación 2**

**PARALELO: “A”**

**DOCENTE: Lic. Rosalia Lopez**

**INTEGRANTES:**

**Flores Choque Belinda Aracely**

**Huarachi ibañez Ailza Nadiezhda**

**Mejia Gomez Vladimir Gorki**

**Alejo Capi Kevin Diego**

## 1. Introducción

La Feria de Proyectos es un evento académico y cultural que busca fomentar la creatividad, la innovación y el trabajo colaborativo entre estudiantes, docentes y la comunidad en general. A través de la exposición de proyectos desarrollados en diversas áreas del conocimiento, se promueve el intercambio de ideas, la solución de problemas reales y el fortalecimiento de competencias técnicas y blandas. Este documento presenta la estructura organizativa del evento, incluyendo el registro de stands, participantes y proyectos.

## 2. Estudio del contexto (Estado del arte)

En los últimos años, las instituciones educativas han buscado nuevas formas de incentivar el aprendizaje activo y significativo. Las ferias de proyectos se han consolidado como espacios clave para visibilizar el talento estudiantil, conectar con el entorno social y empresarial, y generar redes de colaboración. En este contexto, surge la necesidad de contar con un sistema eficiente de registro y gestión de los elementos clave del evento: stands, participantes y proyectos. Este sistema permitirá una mejor organización, seguimiento y evaluación de la feria, garantizando su éxito y sostenibilidad en el tiempo.

## 3. Objetivos

- **Objetivo General**

Diseñar e implementar un sistema integral de registro y gestión para una feria de proyectos, que permita organizar de manera eficiente los stands, participantes y proyectos, facilitando la logística del evento y mejorando la experiencia de los asistentes.

- **Objetivos Específicos**

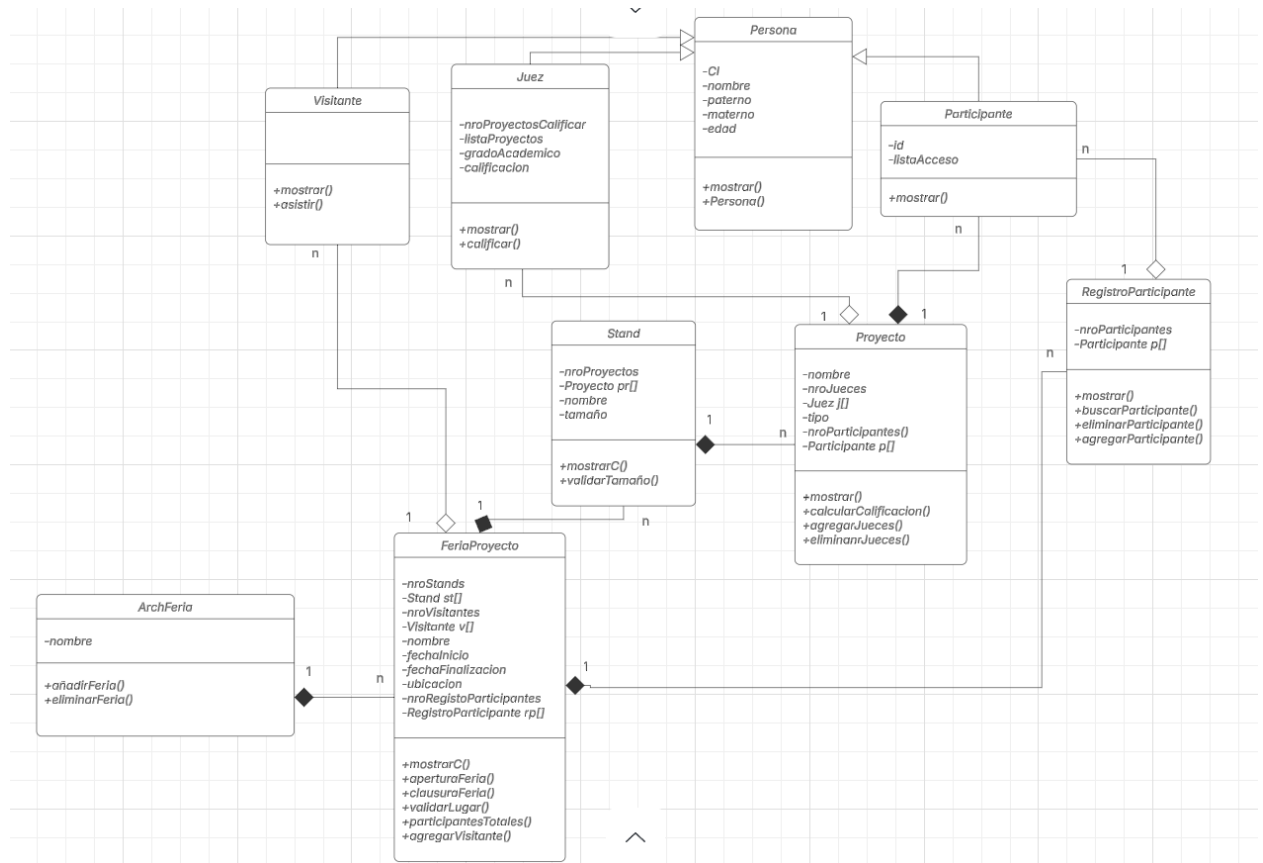
- Desarrollar una plataforma digital para el registro de participantes, proyectos y asignación de stands.
- Facilitar la visualización y consulta de los proyectos por parte del público y jurado.
- Generar reportes automáticos sobre la participación, distribución de stands y resultados del evento.

## 4. Justificación

Este proyecto se desarrolla para aplicar los principios fundamentales de la Programación Orientada a Objetos (POO), como abstracción, encapsulamiento, herencia y composición, en un contexto de una “Feria de Proyectos”.

Nosotros estamos haciendo uso, implementando la Programación Orientada a Objetos con el objetivo de poder ayudar a que la “Feria de Proyectos” tenga un mejor control, un mejor manejo de los participantes y que puedan vislumbrar de una mejor manera la cantidad de proyectos, stands y participantes que serán partícipes de esta feria, así también logramos poner en práctica las habilidades que se desarrollan en la materia de INF-121 para la resolución de algunos problemas en el tema ya mencionado.

## 5. Diagrama de Clases



Fuente: Elaboración propia