



## **ARTEFACTO 21**

### **EVALUACIÓN FERIA DE SOFTWARE**

**Fecha: 14-15 noviembre de 2024**

#### **CONTEXTUALIZACIÓN**

El evento Feria de Software, corresponde a la evaluación final de la asignatura Proyecto de Software II. Su ponderación equivale al 40% de la asignatura.

#### **CONSIDERACIONES**

- I. Todos los equipos deberán presentarse el jueves 14 de noviembre, para preparar el stand que les será asignado.
- II. Todos los integrantes del equipo deben estar presentes ambos días. La inasistencia injustificada será calificada con nota 1.
- III. Es responsabilidad de cada equipo dejar listo su stand antes de que los jurados comiencen a evaluar.

#### **EVALUACIÓN DEL JURADO**

La evaluación de la Feria para la asignatura contempla tres rúbricas:

- ✓ Stand (NS).
- ✓ Mérito Académico (MA).
- ✓ Mérito innovador (MI).

Los criterios se evalúan según tres niveles:

- ✓ Logrado: 8 puntos.
- ✓ Parcialmente logrado: 4 puntos.
- ✓ No logrado: 0 puntos.

La nota final de la Feria se calculará de la siguiente manera:

$$\mathbf{NFFS: = NS*0,20 + MA*0,30 + MI*0,5.}$$



## Proyecto de software II

El detalle de cada rúbrica se presenta a continuación:

### Stand (NS)

CRITERIO	LOGRADO	LOGRADO PARCIALMENTE	NO LOGRADO
Creatividad en el Diseño del Stand	El diseño del stand es creativo y atractivo, destacándose de manera única.	El diseño del stand es creativo, pero podría haber sido más innovador.	El diseño del stand carece de creatividad y no llama la atención.
Calidad de la Presentación Visual	La presentación visual es de alta calidad, con gráficos, imágenes y materiales atractivos y efectivos.	La presentación visual es aceptable, pero podría haber sido más impactante.	La presentación visual es deficiente y no cumple con los estándares mínimos.
Claridad en la Comunicación del Proyecto	La comunicación del proyecto es clara y efectiva, con mensajes y contenido bien organizados y fáciles de entender.	La comunicación del proyecto es aceptable, pero podría haber sido más estructurada y clara.	La comunicación del proyecto es confusa y no logra transmitir eficazmente la información del proyecto.
Interacción con los Visitantes	El equipo del stand interactúa de manera proactiva y atractiva con los visitantes, fomentando la participación y respondiendo preguntas con entusiasmo.	El equipo interactúa con los visitantes, pero podría haber demostrado un mayor entusiasmo y compromiso.	El equipo no interactúa adecuadamente con los visitantes, lo que resulta en una experiencia menos atractiva.
Profesionalismo en la Presentación del Stand	El equipo muestra un alto grado de profesionalismo, con un stand bien organizado y una presentación segura.	El equipo muestra un nivel aceptable de profesionalismo, pero podría haber mejorado la organización y la seguridad.	El equipo carece de profesionalismo, lo que afecta negativamente la presentación del stand.

### Mérito Académico (MA)

CRITERIO	LOGRADO	LOGRADO PARCIALMENTE	NO LOGRADO
Progreso Continuo	El equipo ha demostrado un progreso constante y ha mejorado el proyecto a lo largo del tiempo.	Se han realizado mejoras en el proyecto, pero pueden ser limitadas o irregulares.	No se han evidenciado mejoras significativas en el proyecto a lo largo del año académico.
Trabajo en Equipo	El equipo ha colaborado de manera efectiva, con una comunicación sólida y una distribución equitativa de responsabilidades.	El equipo ha colaborado de manera adecuada, pero puede haber problemas de comunicación o desigualdades en la carga de trabajo.	El trabajo en equipo es deficiente, con conflictos o una distribución desigual de responsabilidades.
Investigación y Análisis	El proyecto demuestra una investigación exhaustiva y un análisis profundo del problema.	El proyecto incluye investigación y análisis del problema, pero puede haber áreas poco exploradas o superficiales.	El proyecto carece de investigación y análisis adecuado del problema.
Creatividad y Originalidad	El proyecto muestra un enfoque creativo y original en la resolución de problemas y la implementación tecnológica.	El proyecto es creativo y original en algunos aspectos, pero puede carecer de originalidad en otros.	El proyecto carece de creatividad y originalidad en su enfoque.
Mérito Tecnológico	El proyecto demuestra una sólida comprensión de los aspectos tecnológicos y técnicos, utilizando tecnologías de vanguardia de manera efectiva.	El proyecto incluye aspectos tecnológicos sólidos, pero puede haber áreas donde la tecnología no se utiliza plenamente.	El proyecto carece de un enfoque sólido en aspectos tecnológicos y técnicos.

### Mérito Innovador (MI)

CRITERIO	LOGRADO	LOGRADO PARCIALMENTE	NO LOGRADO
Modelo de Negocios	El modelo de negocios está claramente definido y es innovador, considerando diversas fuentes de ingresos y oportunidades.	El modelo de negocios está definido, pero puede requerir mejoras o ser más innovador.	El modelo de negocios no está claro o no presenta innovación.
Calidad del Prototipo	El prototipo demuestra una alta calidad y funcionalidad, con pocos o ningún defecto.	El prototipo tiene calidad, pero algunos aspectos pueden requerir mejoras.	El prototipo tiene múltiples defectos o no muestra calidad.
Potencial Innovador	El proyecto demuestra un alto grado de innovación en términos de tecnología y mercado.	El proyecto tiene elementos innovadores, pero no es completamente innovador.	El proyecto carece de innovación o muestra falta de originalidad.
Acuerdos con Clientes	El equipo ha establecido acuerdos sólidos con clientes potenciales que respaldan la viabilidad del proyecto.	El equipo tiene algunos acuerdos con clientes potenciales, pero pueden ser limitados o inciertos.	El equipo no ha establecido acuerdos con clientes potenciales o los acuerdos son insuficientes.
Validaciones	Se han realizado validaciones sólidas que respaldan la demanda del mercado y la viabilidad del proyecto.	Se han realizado algunas validaciones, pero pueden ser limitadas en alcance o resultados.	No se han realizado validaciones efectivas o los resultados son negativos.
Potencial de Escalamiento	El proyecto tiene un plan claro y viable para escalar a nivel regional o global.	El proyecto tiene un plan de escalamiento, pero puede requerir mejoras o ser menos claro.	El proyecto no tiene un plan de escalamiento o este plan no es viable.
Compromiso del Equipo	El equipo muestra un alto compromiso y experiencia relevante para el proyecto.	El equipo está comprometido, pero puede carecer de ciertas habilidades o experiencia.	El equipo muestra falta de compromiso o no posee la experiencia necesaria.
Pitch	El pitch es altamente persuasivo, claro y capta la atención del jurado y posibles inversionistas.	El pitch es efectivo, pero puede requerir refinamiento en algunos aspectos.	El pitch no es persuasivo ni efectivo para atraer a los inversionistas.



## Proyecto de software II

### PREMIOS

La Feria de Software entregará tres premios:

1. Mérito Académico (\$300.000).
2. Networking (\$200.000).
3. Mérito Innovador (\$500.000).

El premio **Mérito Académico** considera el promedio de todas las evaluaciones del jurado, según los criterios señalados en la rúbrica Mérito Académico (MA). El equipo que obtenga el promedio más alto será el ganador. En caso de empate, el jurado seleccionará al equipo ganador.

El premio **Networking** reconocerá al equipo que más se haya destacado por conectar su proyecto con el ecosistema de innovación regional y nacional.

El premio **Mérito Innovador** reconocerá al equipo con el mayor potencial de innovación y proyección. La evaluación consta de dos etapas:

- I. En primer lugar, se considerarán los promedios obtenidos en la evaluación llevada a cabo según los criterios señalados en la rúbrica Mérito Innovador (MI).
- II. Los cuatro promedios más altos pasarán a la final. En caso de empate, el jurado seleccionará a los finalistas.
- III. Cada equipo finalista tendrá 7 minutos para presentar su pitch y prototipo ante el jurado, que utilizará la pauta Mérito Innovador (MI) para evaluar cada proyecto.
- IV. El equipo que obtenga el promedio más alto será el ganador de la categoría Mérito Innovador. En caso de empate, el jurado seleccionará al equipo ganador.



## PROGRAMA DE LA FERIA

## Proyecto de software II



### PROGRAMA FERIA DE SOFTWARE CONCEPCIÓN

**Viernes 15 de noviembre de 2024**

Hall Central Universidad Técnica Federico Santa María Sede  
Concepción  
Arteaga Alemparte 943, Hualpén

#### Jueves 14 noviembre

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR
15:00-17:00	Opcional: Revisión y decoración previa de stands (proyectos USM, colegios, empresas)	Hall Central

#### Viernes 15 noviembre

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR
08:30	Acreditación Feria	Hall Central
08:30-10:00	Revisión y decoración final para apertura stands (proyectos USM, colegios, empresas)	Hall Central
09:20-10:00	Construcción de un software de CX sin encuestas. Paula Riquelme. CEO de Woku	Sala Conferencias
10:15-10:55	Hiperautomatización en las empresas con Inteligencia Artificial y RPA. Rodrigo Viveros. CEO de Kabeli	Sala Conferencias
11:00-11:30	Inauguración Feria de Software	Hall Central
11:30-14:30	Recorrido y visita stands Feria de Software	Hall Central
11:30-12:15	Creando herramientas tecnológicas para la ciudad. Diego Ramírez. Head of Data Science CityLab Concepción	Sala Conferencias
14:30-15:00	Selección de equipos semifinalistas	Cowork DEI
15:00-15:30	Pitch equipos semifinalistas	Hall Central
15:30-16:00	Selección de equipos ganadores	Cowork DEI
16:00-16:30	Premiación y cierre Feria de Software	Hall Central
16:30-17:30	Desmontaje stands (proyectos USM, colegios, empresas)	Hall Central



## Proyecto de software II

### SÍNTESIS PROYECTOS

NOMBRE GRUPO	NOMBRE PRODUCTO	AP. PATERNO	AP. MATERNO	NOMBRES	Descripción breve del proyecto
TechMinds	GREENGUARDIAN	Apiolaza	Caroca	Duván Alexander	GreenGuardian es un sistema de cultivo hidropónico de última generación, diseñado para maximizar la eficiencia del agua y la productividad en la agricultura. Utilizando sensores inteligentes y software intuitivo, GreenGuardian permite a los agricultores automatizar el riego y la nutrición de sus plantas, optimizando el uso de recursos y asegurando un rendimiento máximo.
		Sureda	Quiero	Tomás Andres	
		Navarrete	Salazar	Mathias Giovanni	
		Medina	Becker	Marcos Alexis	
		Marambio	Marchant	Juan José	
		Altamirano	Schmidlin	Gonzalo Alberto	
SuperW	STUTRABAJ O	Molina	Rivera	Franz Alonso	StuTrabajo es una plataforma revolucionaria diseñada específicamente para estudiantes de Instituciones de Educación Superior en Chile, que ofrece oportunidades de empleo flexibles y temporales. StuTrabajo busca aliviar las presiones financieras de los estudiantes, generar experiencia laboral temprana y contribuir significativamente a reducir deserción por motivos económicos.
		Castillo	Fernández	Matias Andrés	
		Sánchez	Vergara	Francisco Antonio	
		Poblete	Godoy	Sebastián Alexander	
		Soto	Benavides	Daniel Sebastián	
VisionS	VISIONSECURITY	Mora	Sáez	Felipe Alejandro	Vision Security es una innovadora aplicación móvil diseñada para brindar seguridad en tiempo real a los usuarios. A través de esta app, los usuarios pueden reportar incidentes que ocurran en su entorno, como accidentes, robos y otros sucesos de índole similar. La plataforma permite a cada usuario contribuir a la seguridad de su comunidad, proporcionando información valiosa que ayuda a otros a transitar de manera más segura por las calles de la región del BioBio.
		Pavez	Vásquez	Scarlett Dayhana	
		Sepulveda	Briones	Nicolas Alfredo	
		Vera	Barra	Benjamin Alexis	
		Cáceres	Vásquez	Ignacio Israel	
		Barra	Silva	Joaquín Emilio	
RAD	RAD	Fuentes	Gallegos	Benjamin Isaac	El Dispositivo RAD es un inhabilitador que funciona en un vehículo quemando gradualmente los fusibles de este para reaccionar a un eventual robo consumado "Con las llaves puesta" de manera remota, a través de un SMS y sin tener que enfrentar a los delincuentes ni poner en riesgo la integridad personal. Además de contar con una plataforma para ayudar al cliente y de gestión empresarial.
		Herrera	Irribarra	Edison Leandro	
		Pedrero	Jara	Alan Maurisio	
NEXUS CODE	MENTORMIND	Torres	Oliva	Paola Andrea	MentorMind es una plataforma que automatiza y optimiza la planificación académica de los docentes mediante inteligencia artificial, permitiéndoles reducir la carga administrativa y enfocarse en la enseñanza. La herramienta gestiona horarios, cursos, y asistencia, y proporciona un control detallado del rendimiento estudiantil, todo en una interfaz intuitiva y segura que busca mejorar la calidad de vida de los educadores.
		Lagos	Urzua	Manuel Alejandro	
		Marmol	Mardones	Candela Liliana	
		Belmar	Estrada	Diego Edson	
StockMasters	STOCKET	Figueroa	Del Pino	Felipe Andres	Stocket es una plataforma innovadora diseñada para facilitar la interacción entre microempresas y proveedores. Su objetivo principal es optimizar la cadena de suministro y mejorar la eficiencia en la negociación de productos a través de una conexión directa y transparente.
		Navarro	Nanculef	Felipe Ignacio	
		Granzow	Alcacibar	Joaquin Vicente	
		Riquelme	Aedo	Cristopher Claudio	
		Campos	Alvear	Luis Gonzalo	
Beholders	NOTWASTE	Bustos	Aguirre	Fabian Alenjandro	Not Waste es una Aplicación Móvil que reduce el desperdicio de alimentos al permitir el ingreso de alimentos con alertas de caducidad, el escaneo de boletas de supermercado y el seguimiento mensual de que alimentos fueron desperdiciados y ahorro de dinero. Entre sus beneficios se incluyen la disminución del desperdicio, ahorro económico y una mayor conciencia sobre el manejo eficiente de los alimentos que la persona tenga en su despensa.
		Ramos	Arevalo	Jeremy Sebastian	
		Fonseca	Rubio	Martin Luciano	
		Mendoza	Peñalillo	Jehoshuah Francisco	
		Aguilera	Navarrete	Benjamin Alonso	
FurgoFinder	FURGOFINDER	González	Correa	Carla Romina	Gestión completa del proceso de transporte escolar
		Durán	Guzmán	Catalina Francisca	
		Mariani	Molina	Emilio Ignacio	
		Gomez		Paulo	
		Silva	Molina	Camilo Hernán	