



---

**Profesor:** Elwin van 't Wout (e.wout@uc.cl)  
**Ayudantes:** Rudyard Jerez, Joaquín Valenzuela

## Reglamento del proyecto

El curso de IMT1001 Introducción a la Ingeniería Matemática contempla un proyecto grupal al fin del semestre. Este documento resume la información y reglas del proyecto.

1. La nota del proyecto final tiene una ponderación de 30 % en la nota final del curso.
2. La nota del proyecto final tiene dos componentes: una nota para el informe y una nota para la presentación, ambos con ponderación 50 %.
3. El informe final debe ser elaborado en  $\text{\LaTeX}$ .
4. El informe final no debe ser un listado de respuestas a las preguntas del anunciado. Hay que escribir un informe académico que presente el trabajo. Se sugiere usar una estructura común: introducción al problema; presentación de la metodología; discusión de los resultados; conclusiones.
5. Hay que entregar el código. El formato de lo cual es libre.
6. La presentación tiene formato libre y debe ser 10 minutos.
7. Todos los integrantes del equipo deben participar en la presentación.
8. Todos los estudiantes del curso deben estar presente en todas las presentaciones.
9. Dado el cierre del campus, las presentaciones se harán por Zoom. Mientras que no es obligatorio habilitar la cámara, se recomienda hacerlo durante la presentación. No es necesario que los equipos se junten: cada integrante puede presentar desde su propio lugar.
10. Hay 8 equipos de 4 integrantes y 1 equipo de 5 integrantes. En casos justificados se puede cambiar el número de integrantes por equipo, con previo permiso del profesor.
11. Se puede formar los equipos libremente. Sin embargo, el profesor mantendrá el derecho de asignar estudiantes a equipos en casos especiales.
12. Hay cinco propuestas de proyectos disponible, que corresponden a un taller. Cada equipo puede elegir el tópico. El equipo debe publicar su preferencia y los nombres de los integrantes en el foro de Canvas.
13. Hay un tope de tres equipos por cada taller. En el caso que habrá mas que tres equipos con la misma preferencia, se privilegiará los equipos que anunciaron su preferencia primero (y fueron completos a la hora de publicarla).