

EL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

C O N V O C A

A TODO EL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL, INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE, LICENCIATURA EN ADMON. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD, INGENIERÍA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INGENIERÍA EN REDES Y TELECOMUNICACIONES SE LES INVITA A PARTICIPAR EN EL…

14vo. Concurso de Prototipos de Hardware y Software

B A S E S

I. DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los alumnos que se encuentren inscritos en el semestre 2026-II del DASC.
2. La participación podrá ser en forma individual o por equipos, hasta un **máximo** de (**4**) cuatro integrantes.
3. Deberán registrarse en la página Web del DASC, mediante el llenado del formulario de participación.
4. Podrán registrarse a partir de la publicación de la presente convocatoria en el sistema de WEB de eventos del DASC en https://uabcs.online/ y como fecha límite el 6 de noviembre de 2026.

II. DEL FORMATO DEL CONCURSO

5. Existirá dos categorías: Nivel Intermedio y Nivel Avanzado, tanto de software como de hardware. Los proyectos se sugieren que vayan *enfocados a tecnología inclusiva y tecnología de aprendizaje (objetos de aprendizaje) para un mayor realce al evento, el mejor proyecto inclusivo llevará un premio especial y mención especial.*
6. El concurso se llevará a cabo el día 18 de noviembre en interior del poliforo cultural universitario.
7. Nivel Intermedio: Podrán participar los alumnos inscritos en las carreras de IA, IRyT, IC, IDS, ITC, LiTI , LATI subastados por el departamento de los semestres. 1°,3° y 5°.
8. Nivel Avanzado: Podrán participar los alumnos inscritos en las carreras de IC, IDS, ITC, LATI y LiTI. Subastados por este departamento de los semestres 7°, 9°.
9. Se evaluará: claridad de exposición, rigor científico y tecnológico, innovación y creatividad, aplicación, práctica, responsabilidad social.
10. Cada equipo deberá colocar detrás de su mesa una lona con el nombre del proyecto, con medidas de 1 mts. x 0.35mts, con el diseño de la imagen del evento que lo podrán descargar de nuestro sitio WEB con anticipación, y esta corre a cargo del equipo participante.
11. Cada equipo deberá entregar al DASC a más tardar el día 11 de noviembre un video de su proyecto de máximo 5 minutos (revisar lineamientos para video). Se evaluará en el video calidad y creatividad de presentación de la información. Se sugiere vestimenta adecuada, así como limpiar, ordenar el espacio del encuadre del video, a manera que las tomas solo salgan objetos y elemento del proyecto a presentar.

III. DE LAS REGLAS

12. El concurso se realizará en dos etapas.
13. Etapa 1: Durante el TM de 8:00 a 14:00 h. deberán exhibir sus proyectos el día 18 de noviembre, a estudiantes, profesores, invitados especiales, así como niños de primaria y secundaria, además de jóvenes de preparatorias y permanecer ahí durante el día o esperar instrucciones para que se puedan retirar.
14. Etapa 2:(FINAL) Durante el TV demostración funcional del prototipo ante el jurado, este decidirá el tiempo necesario de presentación y podrá hacer las preguntas que considere necesarias. Este se realizará el día 18 de nov. de 16:30 a 19:00 h.

IV. DE LOS PREMIOS

15. El día 18 de noviembre del 2026, se dará a conocer el nombre del proyecto ganador de las distintas categorías y modalidades, además se harán acreedor(es) a un premio único al primer lugar, consistente en: Regalos de los patrocinadores.

IV. DEL JURADO

16. El jurado estará integrado de acuerdo a la convocatoria de jurado evaluador, publicada por el DASC, quienes emitirán su decisión, la cuál será inapelable.

V. DE LOS IMPREVISTOS

17. Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité.

La Paz, B.C.S. a 20 de octubre de 2026.