

EL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE APIZACO

A TRAVÉS DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN Y LA ACADEMIA DE
SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

SEMINARIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES A-D2012

Que tiene por objetivo impulsar el desarrollo de proyectos de innovación e investigación tecnológica mediante el uso de metodologías y técnicas de frontera en el área de las tecnologías de la información y comunicaciones, en el Instituto, emite la siguiente:

CONVOCATORIA

A los estudiantes y docentes de las carreras de Licenciatura en Informática e Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicaciones, para presentar proyectos de investigación y aplicación.

De acuerdo a las siguientes

CATEGORÍAS

- I. **PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.** Podrán participar estudiantes de forma individual o equipos de máximo 3 integrantes, con **propuestas** en las que se apliquen las tecnologías de la información y comunicaciones y/o las tecnologías y teorías de cómputo inteligente, enfocados a resolver problemas relacionados con: agua, alimentos, educación, energías alternas, agroindustria, impacto ambiental, diversos materiales, nanotecnología, salud, TIC's, etc. Así como resultados de las investigaciones en las áreas de administración de los sistemas informáticos.

Estos proyectos deberán incluir los siguientes puntos:

- Nombre del proyecto
- Palabras claves (no más de tres)
- Introducción.
- Objetivos
- Descripción del problema a ser abordado y relevancia del mismo.
- Resultados esperados e impacto de los mismos.
- Marco teórico
- Metodología (materiales y métodos)
- Cronograma de ejecución
- Referencias bibliográficas relevantes

- II. **PROYECTOS DE DESARROLLO TECNOLÓGICO.** Podrán participar estudiantes de forma individual o equipos de máximo 3 integrantes, con proyectos que **muestren resultados** en los que se apliquen las tecnologías de la información y comunicaciones y/o las tecnologías y teorías de cómputo inteligente, enfocados a resolver problemas relacionados con:

agua, alimentos, educación, energías alternativas, agroindustria, impacto ambiental, diversos materiales, nanotecnología, salud, TIC's, etc. Los proyectos deben considerar la siguiente estructura:

- Nombre del proyecto
- Resumen
- Introducción
- Planteamiento del problema
- Propuesta conceptual o marco teórico
- Desarrollo del proyecto
 - Resultados
 - Conclusiones

III. **SISTEMAS DE INFORMACIÓN.** Podrán participar estudiantes en equipos de máximo de 6 integrantes con propuestas relacionadas a los sistemas de información, encaminados a atender las necesidades enfocadas al procesamiento de la información en las organizaciones de diversos sectores. Que incluyan el análisis, diseño y/o implementación, así como bases de datos, bases de datos distribuidas y aplicaciones orientadas a la web.

Estos proyectos deben incluir los siguientes puntos:

- Nombre del proyecto
- Introducción
- Antecedentes del proyecto
- Planteamiento del problema
- Alcances y limitaciones
- Objetivos generales y específicos
- Especificación de requerimientos
- Estudios de viabilidad técnica, económica y operativa.
- Metodología o modelado de datos.
- Herramientas de análisis y diseño de sistemas (DFD, DER, ASOS DE USO, Otros)
- Diseño de la base de datos y de la interface
- Conclusiones
- Referencias bibliográficas.
- Anexos

IV. **PROYECTOS EMPRESARIALES.**

Podrán participar estudiantes en equipos de máximo de 6 integrantes, presentando proyectos que estén orientados a la innovación de productos, procesos o servicios, con un grado evidente de mejora en su desempeño, demostrando preferentemente la innovación a través de un prototipo y su estrategia de comercialización mediante un plan de negocio.

Los proyectos en esta categoría deben considerar los siguientes puntos.

- Plan estratégico del proyecto.
- Estudio de Mercado

- Estudio técnico de producto y/o servicio
- Estudio organizativo y administrativo
- Estudio financiero

El detalle de esta categoría podrá descargarlo en la liga:

www.sistemas.itapizaco.edu.mx

V. PROYECTOS DE REDES Y TELECOMUNICACIONES.

Podrán participar estudiantes en equipos de máximo de 6 integrantes, presentando proyectos que estén orientados a la solución de problemas que incluyan la aplicación de sistemas operativos, redes y telecomunicaciones.

Estos proyectos deben considerar:

- Implementación de las tecnologías
- Impacto económico
- Impacto social
- Metodología de desarrollo

VI. PROYECTOS DE SERVICIO SOCIAL Y RESIDENCIAS PROFESIONALES.

Las propuestas cuyo resultado se derive de la residencia profesional o del servicio social deberán demostrar el valor agregado y/o el beneficio obtenido de los proyectos de innovación en residencia profesional o servicio social. Estos proyectos deberán contar con el aval de la dependencia o empresa en el que se haya desarrollado.

Los criterios que se consideran para estos proyectos son:

- Grado de novedad en la innovación (el antes y el después)
- Factibilidad técnica y financiera
- Beneficios obtenidos (Social, Económico, Tecnológica)
- Impacto ambiental (Si es el caso)
- Aplicación de conocimientos
- Trabajo en equipo.

VII. CONCURSO DE PROGRAMACION.

Podrán participar los estudiantes de forma individual en dos categorías:

- Principiantes.
- Expertos.

Los ejercicios serán propuestos por el jurado e incluyen problemas que se resuelvan utilizando los lenguajes de programación de alto nivel como java o C++, de acuerdo al nivel de participación.

La mecánica de participación será expuesta por el jurado correspondiente.

VIII. EXPOSICIÓN DE CARTELES.

Podrán participar carteles alusivos a los resultados de investigaciones realizadas en diversas áreas de la administración de los sistemas informáticos.

Los criterios que se consideran para estos carteles son:

- Medidas 90cm de ancho por 120 cm de ancho.
- Para los textos se utilizará el tipo de letra Arial en los siguientes tamaños: Título 30 a 35 puntos, nombre de los autores 25 puntos, Texto en general 20 puntos.

Todos los proyectos deben contar con el apoyo y supervisión de al menos un docente asesor del Instituto y en su caso con un asesor externo.

Fechas importantes:

- **22 AL 25 de Noviembre:** Para la recepción de proyectos. La inscripción será en la plataforma Moodle dispuesta para este evento y cuyo mecanismo se publicará en las mampara del laboratorio de computo a partir del 22 de Noviembre.
Para el concurso de programación Registrarse en la plataforma COJ.UI.CU
- **28 de Noviembre.** Publicación de horarios de exposición.
- **03 de Diciembre** Concurso de programación. En las aulas del laboratorio de cómputo. A partir de las 9:00 am. Formando equipos de tres integrantes.
- **29 y 30 de Noviembre.** Presentación de proyectos y carteles.
- **04 de Diciembre 12:00hrs.** Entrega de reconocimientos y constancias

Evaluación:

El departamento de sistemas y computación, designará al jurado calificador de cada categoría.

Los proyectos en general se evaluarán de acuerdo a los siguientes criterios.

- Innovación del proyecto, mediante la utilización de Tecnologías de la información.
- Grado de factibilidad.
- Impacto Social, Económico, Tecnológico y/o ambiental
- Grado de avance del proyecto (De acuerdo a la categoría).
- Presentación oral.

El dictamen del jurado es de carácter inapelable.

Premiación:

Se premiará al los dos primeros lugares de cada categoría, con reconocimiento a los integrantes del equipo, así como reconocimiento al asesor del proyecto.

Seguimiento:

A los proyectos ganadores, se les dará seguimiento y asesoría para que de acuerdo al nivel de maduración puedan ser presentados en el **CONCURSO NACIONAL DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA QUE CONVOCA DE MANERA ANUAL LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA;** por lo que docentes asesores y alumnos participantes

adquieren el compromiso de trabajar de manera continua para mejorarlos y estar en condiciones de participar en tan importante evento.

Los puntos no presentados en esta convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

Apizaco Tlaxcala Noviembre 21 de 2012

Departamento de Sistemas y Computación

Nota: Puede descargar esta convocatoria en:

www.sistemas.itapizaco.edu.mx