

SYSAPPS 2025

Tipo	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
Modalidad	Virtual	Presencial	Híbrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
Dificultad	Cultura General 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	2 equipos por escuela 4 estudiantes por equipo					

Introducción

Desarrollo de apps o sistemas de software de temática libre para presentar en stand. No habrá distinción ni división en categorías o niveles. Igualmente se aclaran los principales tipos de productos que pueden presentarse, no siendo los únicos, pero sirven de guía inicial.

Sistemas informáticos

Son desarrollos de software cuyo destino de uso son plataformas del tipo cliente servidor o plataforma web, para ser usadas en ambientes LAN o WAN. Las licencias de software no serán necesarias para su presentación ya que se trata de prototipos de proyectos educativos. No hay ninguna restricción de uso de tecnologías, o lenguajes o bases de datos o infraestructura que lo soporte. Tampoco existe ningún tipo de subcategoría o nivel de complejidad definido.

Aplicaciones para dispositivos móviles

Son desarrollos cuyo destino de uso son los dispositivos móviles de cualquier plataforma, sin ningún tipo de restricción, ni formato a utilizar. Tampoco existe ningún tipo de subcategorización o nivel de complejidad. No existe una limitación en cuanto a la temática a tratar, puede ser tanto laboral, como de entretenimiento, cuidado de la salud, ámbito social, entre otros. Si, por supuesto, deben considerar los criterios de evaluación que se utilizan para asegurar que su proyecto suma más puntos.

Descripción

• Generalidades

Se debe exponer en un stand, un prototipo funcional sobre un tema en particular que el grupo, con autorización de la escuela, haya decidido. En el mismo se podrá acompañar de afiches, maquetas, sistemas informáticos, elementos y/o recursos de todo tipo a nivel mecánico, herramental, e inclusive de uso doméstico en cualquier ámbito. El concepto central es producir algo que use a la tecnología como base de funcionamiento.

• Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

• Participación

La participación es grupal, con un máximo de 4 integrantes por grupo y 2 equipos inscriptos por cada colegio participante.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

Desarrollo

Entrega previa

Antes de la fecha límite indicada en el cronograma de la competencia se deberá subir a la plataforma de la UBP habilitada a tal fin, el "Informe descriptivo",

Es una descripción detallada del proyecto que tiene como finalidad que el evaluador conozca el proyecto antes de la exposición oral. Y deberá contener los siguientes elementos:

- Identificación

En el mismo se deberá colocar la identificación del proyecto a modo de carátula conteniendo los siguientes elementos:

- Nombre del proyecto
- Integrantes, detallando nombre y apellido, dni, curso
- Foto del grupo.
- Docentes responsables y/o tutores
- Fecha de inicio
- Duración, en semanas.
- Esfuerzo en horas, considere el tiempo total
- Personas afectadas, promedie la cantidad de personas afectadas a lo largo del proyecto indicando un tiempo promedio de dedicación de horas. Ejemplo: participaron 5 personas en un promedio de 20 hs semanales.

- Descripción

En esta sección, se deben considerar los siguientes aspectos que deben ser expuestos:

- Objetivo
- Especificaciones Técnicas
- Temática

-
- Alcance, tanto social como geográfico
 - Segmento destino
 - Ámbito de incumbencia
 - Descripción general
 - Funcionalidades
 - Beneficios
 - Descripción técnica

Armado

Al momento de ingresar al sector de exposición de proyectos, deberá buscar el nombre de su escuela y proyecto que previamente será dispuesto por la organización del evento y armar la exposición en el espacio asignado.

Formato y Duración

Los horarios en los cuales se podrá visitar la muestra estarán determinados por el cronograma del evento, pero se consideran 3 momentos: armado, exposición y desarmado.

Los diferentes jurados se encontrarán identificados como tales y recorrerán la exposición en cualquier momento asistiendo a las exposiciones y realizando las preguntas que crean relevantes.

Evaluación

La evaluación será llevada a cabo por los responsables y colaboradores de la competencia, que se identificarán frente a los stands donde deberán estar presentes los integrantes del proyecto. Se efectuará según el cronograma de la competencia.

No es necesario que estén todos los integrantes del equipo presente, pero debe contar con la presencia de al menos 3 alumnos para defender el proyecto y exponer las características y funcionamiento de este. En caso de que los evaluadores se presenten en el stand y el grupo no está presente o no cumple con los tres alumnos mínimos, se lo dejará para una segunda instancia que los evaluadores podrán realizar para ver detalles o bien calificar a aquellos que no estaban disponibles en la primera vuelta.

Criterios de evaluación

El jurado evaluará a cada uno de los proyectos según los siguientes criterios:

Parámetros formales

- Informe descriptivo
- Carpeta de Campo
- Pertinencia

Parámetros Sociales

- Impacto social
- Elaboración propia

Parámetros Técnicos

- Complejidad
- Funcionamiento
- Software
- Exposición

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en las competencias serán difundido a través de la página web del evento serán premiadas las siguientes posiciones:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.