UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA ELÉCTRICA, ELECTRÓNICA Y SISTEMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



BASES
CONCURSO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES - 2026 II
EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

"Crea. Conecta. Transforma."

BASES PARA EL CONCURSO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, 2026 - II

I. JUSTIFICACIÓN

La exposición de evidencias de logros de aprendizaje en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Altiplano constituye una actividad estratégica planificada en el sílabo universitario. Su propósito central es verificar y visibilizar el dominio de las competencias declaradas en el perfil de egreso, mediante la evaluación de evidencias reales desarrolladas por los estudiantes durante el semestre académico.

Asimismo, esta actividad cobra especial relevancia en el marco del proceso de **acreditación internacional con los CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior de México)**. Responde directamente a los ejes evaluativos de *Gestión del Aprendizaje*, *Innovación e Investigación (I+D+i)* y *Vinculación Social*, al asegurar la articulación entre el proceso formativo, el desarrollo integral del estudiante y el impacto positivo en la comunidad académica y el entorno social.

II. FINALIDAD

Orientar a los docentes, estudiantes y comunidad en general de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas sobre la realización del Concurso de Proyectos Estudiantiles 2026 II en la finalización de cada semestre académico, como parte del mejoramiento de la formación académica, la investigación científica y la responsabilidad social universitaria.

III. BASE LEGAL

- Ley N°30220, Ley Universitaria.
- Modelo de Acreditación SINEACE.
- Estatuto Universitario de la UNA Puno 2023
- Plan Estratégico Institucional 2024-2030 de la UNA Puno
- Modelo Educativo Universitario, versión 2.0
- Reglamento de Evaluación del Aprendizaje
- Directiva Académica 2026
- Silabo universitario
- Bases para la Exposición de evidencias de logros de aprendizaje de los cursos en la UNA Puno.
- Plan de Trabajo de Proyectos Estudiantiles de la EPIS 2026.

IV. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Fortalecer las competencias del Perfil de Egreso de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas.

4.2 Objetivos Específicos

- Promover la aplicación de conocimientos técnicos y teóricos de ciencia de la computación y los fundamentos de modelamiento y diseño de software y redes para generar soluciones basados en computadora.
- Fortalecer las habilidades de presentación y comunicación de resultados.
- Propiciar oportunidades de reflexión acerca de los procesos de formación profesional en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas.

V. ALCANCE

Docentes y estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas.

VI. PARTICIPANTES

- Todos los estudiantes matriculados en el I y X semestre del 2026 II en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la UNA Puno.
- La participación es en forma individual o en equipos de hasta 3 estudiantes por equipo.
- Los docentes participan asesorando a los proyectos estudiantiles.

VII. ÁREAS

Los estudiantes podrán participar en las siguientes áreas de conocimiento de la Currícula de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas.

- Teoría de Sistemas
- Ciencias de la Computación
- Seguridad en sistemas informáticos
- Ciencia de Datos
- Inteligencia artificial
- Sistemas de Información

VIII. CRONOGRAMA

Actividades	Fechas
Convocatoria y Publicación de bases	Del 06 al 09 de noviembre
Inscripción	Del 10 al 16 de noviembre
Presentación de Proyectos Estudiantiles	**Viernes 27 de noviembre**
Publicación de Resultados y Premiación a los 03 mejores proyectos estudiantiles.	**Viernes 27 de noviembre**

IX. DE LA INSCRIPCIÓN

Las inscripciones serán desde el martes 10 al lunes 16 de noviembre del año en curso a través del formulario de inscripción: https://forms.gle/sZXETeqWnS79Qee99

- La inscripción la realizará el líder del equipo, con la información básica requerida del equipo, del asesor y el proyecto estudiantil.
- Enviar el Proyecto Estudiantil considerando el formato en el Anexo 1.

X. JURADO CALIFICADOR

- El jurado calificador estará conformado por (2) docentes de la misma escuela profesional de la especialidad y (1) invitado especial.
- La decisión del jurado calificador será inapelable.
- Los criterios de evaluación de los trabajos estudiantiles están detallados en la rúbrica utilizada por los jurados, disponible en el Anexo 2.

XI. RECONOCIMIENTO Y PREMIACIÓN

- El equipo con mejor desempeño en cada área será premiado, un ganador por cada área.
- Los proyectos estudiantiles ganadores de cada área representarán a la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas en la Exposición de evidencias de logros de aprendizajes de los cursos en la Universidad Nacional del Altiplano Puno, organizado por el Vicerrectorado Académico de la UNA Puno.

ANEXO 1

FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS ESTUDIANTILES

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA ELÉCTRICA, ELECTRÓNICA Y SISTEMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

[Título del Proyecto Estudiantil]



Título:
Curso:
Área: *Teoría de Sistemas, Ciencias de la Computación, Ciberseguridad, Ciencia de Datos, Inteligencia artificial o Sistemas de Información*
Nombres y Apellidos: *incluir de todos los integrantes del equipo*
Correo electrónico: *incluir de todos los integrantes del equipo*
Número de Celular: *incluir de todos los integrantes del equipo*
Asesor:
Fecha: _____, noviembre del 2026

[TÍTULO DEL PROYECTO ESTUDIANTIL]

1. Descripción del Problema o Necesidad

¿Por qué es relevante el proyecto? Descripción de problema a abordar o necesidad que satisface.(Vinculación con necesidades reales o tendencias tecnológicas).

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

2.2 Objetivo Específico

3. Alcances y Limitaciones

Qué sí y qué no cubre el proyecto

4. Metodología

Descripción detallada de los pasos seguidos, metodologías, técnicas, procedimientos, patrones y/o similares.

Describir los modelos y/o algoritmos computacionales empleados.

Describir las herramientas tecnológicas utilizadas (Bibliotecas, Entornos de Desarrollo, plugins, hardware, etc.).

5. Recursos

5.1 Recursos Humanos

Personas involucradas en el proyecto y sus roles específicos (equipo de desarrollo, asesor, colaboradores externos, usuarios expertos, colaboradores y/o similares)

5.2 Recursos Financieros

Incluir tabla de costos de bienes y servicios requeridos en el desarrollo del proyecto estudiantil.

6. Resultados

Descripción de los resultados alcanzados

Interpretación de los resultados

7. Conclusiones

Conclusiones a la que llegó

8. Referencias Bibliográficas

Listado de fuentes consultadas en formato APA.

9. Anexos

- *Enlace a código fuente: GitHub*
- *Enlace de otras evidencias adicionales: Drive u otro similar.*

ANEXO 2

RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DE PROYECTOS ESTUDIANTILES

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	En inicio(1)
1. Aplicación de conocimientos técnicos y teóricos	Demuestra un dominio sólido de los conocimientos de ciencia de la computación, modelamiento y diseño de software y/o redes, aplicándolos de manera precisa y completa para desarrollar una solución informática innovadora y efectiva.	Aplica de forma adecuada los conocimientos de ciencia de la computación, modelamiento y diseño de software y/o redes, con una solución funcional que cubre los requisitos principales de la problemática.	Aplica algunos conocimientos de ciencia de la computación y diseño de software y/o redes, pero de forma incompleta o con errores en la solución propuesta, afectando parcialmente su funcionalidad.	Presenta una aplicación limitada de conocimientos técnicos y teóricos, con una solución deficiente o incorrecta que no cumple con los requisitos básicos.
2. Fundamentos de modelamiento y diseño de software y/o redes	Utiliza de manera excelente los fundamentos de modelamiento y diseño para estructurar una solución sólida y bien fundamentada, incorporando modelos, patrones de diseño, arquitecturas y/o metodologías de desarrollo óptimas para el proyecto.	Aplica fundamentos de modelamiento y diseño de manera adecuada, estructurando una solución funcional con algunas metodologías, modelos, patrones y/o arquitecturas correctas, aunque con margen de mejora en la optimización.	Utiliza fundamentos de modelamiento y diseño de manera básica, que cumple parcialmente con los requerimientos y presenta ciertas deficiencias en el uso de metodologías, técnicas patrones y/o arquitecturas .	Carece de una estructura clara en el modelamiento y diseño del proyecto; no aplica metodologías, técnicas, patrones ni arquitecturas adecuadamente.
3. Habilidades de presentación y comunicación de resultados	La presentación es clara, persuasiva, , profesional y organizada; el estudiante comunica los resultados con seguridad, utilizando un lenguaje técnico adecuado y respaldando sus afirmaciones con datos y visualizaciones efectivas.	La presentación es buena y coherente; el estudiante comunica sus ideas con claridad, aunque podría mejorar en el uso de algunos términos técnicos y en la estructura visual de los resultados presentados.	La presentación es comprensible, pero le falta organización y precisión en algunos conceptos técnicos.	La presentación es desorganizada y carece de claridad; el estudiante no logra comunicar los resultados de forma comprensible y utiliza pocos términos técnicos adecuados.
4. Claridad y cohesión en la estructura de la presentación	La estructura de la presentación sigue un orden lógico y cohesivo; cada sección fluye naturalmente hacia la siguiente, facilitando la comprensión de los resultados y destacando los aspectos clave del proyecto.	La estructura de la presentación es clara en general, aunque algunos puntos pueden faltar o desordenarse, lo cual podría mejorar el entendimiento de la audiencia.	La estructura de la presentación es poco clara, con transiciones abruptas entre secciones; esto dificulta la comprensión.	La presentación carece de estructura lógica, con una organización confusa que no permite seguir el desarrollo del proyecto ni comprender los resultados presentados.
5. Creatividad e Innovación	Propone ideas únicas, poco exploradas en el ámbito académico o profesional. La solución es viable técnica y económicamente, con potencial impacto real.	Presenta ideas con algún grado de novedad, aunque inspiradas en referentes. La propuesta es aplicable con ajustes menores.	Ideas similares a proyectos existentes, con adaptaciones menores. Requiere recursos o condiciones difíciles de implementar.	Repite soluciones convencionales sin aportes distintivos. No considera factibilidad práctica.