

Dossier de Prensa



Concurso Universitario de
Software Libre



Resumen

Este documento describe los detalles del Primer Concurso Universitario de Proyectos Software Libre, cuyo objetivo es el de introducir a los estudiantes universitarios en el mundo del desarrollo del Software Libre.

Más información en: <http://concurso-softwarelibre.us.es>

Función Social

Hoy día las empresas comienzan a demandar cada vez más profesionales expertos en Software Libre (SL). Además, la administración está adoptando soluciones basadas en SL con éxito, como es el caso de Andalucía y Extremadura.

El SL puede ser un complemento perfecto en la formación de los estudiantes universitarios, puesto que les da acceso a una tecnología puntera que puede resultar inalcanzable debido a las restricciones que imponen las soluciones propietarias. Además, el SL puede ser útil para ganar experiencia en el proceso de desarrollo de software, algo que en muchos casos sólo se alcanza durante la vida laboral.

El principal objetivo de este concurso es estimular a los estudiantes universitarios para que se involucren en la participación y creación de proyectos SL. De esta forma se crearán las condiciones idóneas para generar un tejido tecnológico de futuros profesionales que serán capaces de dar soporte de soluciones basadas en SL a empresas y a la administración.

¿Quién organiza?

Este evento se incluye dentro del marco de actividades organizadas por la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII, <http://www.informatica.us.es>) de la Universidad de Sevilla.

Además, cuenta la colaboración de la Fundación para la Investigación y el Desarrollo de las Tecnologías en Andalucía (FIDETIA, <http://fidetia.us.es>) y del Grupo de Investigación QUIVIR LABIS2 (<http://www.lsi.us.es/~quivir/>) que puede aportar una notable experiencia en el campo de la Seguridad IT y del desarrollo de Software Libre. La infraestructura será prestada por el grupo SOLFA del Servicio de Informática y Comunicaciones (SIC) de la Universidad de Sevilla.

Estructura del Concurso

El concurso abarca tres fases que se detallan en los siguientes apartados:

Inscripción y Comunicación de aceptación

Durante la primera fase del concurso, los candidatos completarán una solicitud detallando el proyecto de Software Libre al que quieren contribuir o que quieren comenzar. Para ello, se habilitará un sistema de registro web. Esta inscripción será evaluada por el comité del concurso que determinará si el proyecto puede formar parte de la competición. El proyecto quedará englobado en alguna de las categorías existentes definidas en las bases del concurso.

El proceso de inscripción estará abierto desde el 1 de Septiembre hasta el 13 de Noviembre de 2006. La notificación de aceptación del proyecto tendrá lugar el 20 de Octubre de 2006.

A cada proyecto se le asignará un tutor que se encargará de orientar al participante. Dicho tutor podrá provenir del ámbito empresarial, académico o del mundo del Software Libre.

Tras el periodo de validación de la inscripción, se comunicará a los participantes la lista de proyectos aceptados.

Desarrollo del proyecto

A partir de la fecha de aceptación, los participantes podrán comenzar con el desarrollo del proyecto, con el apoyo del tutor en cuestión. Se habilitará una sección en la que los participantes irán informando sobre la evolución del proyecto.

Entrega, evaluación y fase final

Una vez completada la fase de desarrollo, se procederá a la entrega del proyecto junto con una pequeña documentación que será evaluada por el comité de premios. Los proyectos finalistas serán expuestos durante la fase final, en la que se procederá a realizar la entrega de premios.

La fase final consistirá en un ciclo de charlas y talleres: Un Ciclo de Conferencias, cuya temática tendrá un especial enfoque en el mundo del Software Libre. En esta sección podrán participar las empresas; y un Ciclo de Talleres, en los que los participantes expondrán los trabajos que han realizado a lo largo del concurso.

La fase final tendrá lugar durante los días 10 y 11 de mayo de 2007 en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla. Contamos con la cobertura de medios de comunicación de ámbito nacional para dar la difusión apropiada al evento.

Patrocinadores

Patrocinador principal:



CENATIC es el Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación con sede en Almendralejo (Badajoz), cuyo objetivo de promover el conocimiento del software basado en fuentes abiertas en la Administración y en los diferentes sectores de la sociedad.

Patrocinadores:



FIDETIA es una Fundación docente y de investigación que pretende exclusivamente el interés público sin ánimo de lucro y cuyo ámbito de actuación está principalmente en Andalucía



La **Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa (CICE)** nace de la voluntad de liderar y desarrollar la Segunda Modernización, con el objetivo de hacer de Andalucía una sociedad en la que el conocimiento se incorpore como valor al modelo de desarrollo económico y social.



La **Junta de Extremadura** es pionera en la implantación de soluciones basadas en software libre en escuelas y organismos de la región, así como en el desarrollo de la distribución *Linex*.



La compañía Innovación en Software Libre, Análisis y Desarrollo de Aplicaciones S.L. (**ISLANDA**) se crea como iniciativa de un grupo de empresas andaluzas líderes en el sector de las Tecnologías de la Información, para ofrecer al mercado una visión innovadora.



Yerbabuena Software, empresa de Base Tecnológica considerada de Alto Potencial Innovador (Ministerio de Industria); nombrada también empresa de Transferencia Tecnológica por la Junta de Andalucía y la Reta; y dotada del Proyecto Campus por la Agencia de Innovación, Ciencia y Empresa, tiene el compromiso de acercar a las empresas, Instituciones y Sociedad en general las Nuevas Tecnologías de forma sencilla y eficiente con el fin de mejorar su Excelencia.

Medios Oficiales



Versión en castellano de la popular revista en inglés de tirada mensual especializada en Linux y Software Libre.



Revista mensual andaluza especializada en tecnología Internet Technology (IT) con una tirada de 30.000 ejemplares



Portal web especializado en tecnología y software libre con un promedio de 10.000 visitas diarias.



Publicación mensual gratuita sobre software libre y Tecnología de ámbito nacional .

Bases del Concurso

Descripción general

1. El concurso consiste en el desarrollo y presentación de un proyecto de software libre desarrollado íntegramente con una implementación libre de cualquier lenguaje de programación. Los participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados.
2. El desarrollo del concurso consta de las siguientes fases:
 - Fase de inscripción: Durante este periodo, los participantes se inscribirán en el concurso mediante el formulario de la web.
 - Fase de aceptación: Se comunicará a todos los participantes la lista de proyectos aceptados.
 - Fase de desarrollo: Periodo destinado al desarrollo de los proyectos aceptados y finaliza con la entrega del proyecto.
 - Fase final: Consistirá en un ciclo de charlas y talleres donde serán expuestos los proyectos ganadores y se procederá a la entrega de premios.

Las fechas de las distintas fases en las que se compone el desarrollo del concurso está disponible en la sección de [fechas importantes](#) en la web del concurso. Todos los proyectos han de desarrollarse durante el periodo destinado para tal efecto, quedando fuera de concurso todo desarrollo realizado anteriormente al periodo estimado por la organización, a excepción de los proyectos basados en contribuciones de otros proyectos ya existentes, y en dicho caso, sólo se evaluará la aportación realizada al proyecto y nunca el conjunto del proyecto.

Requisitos de los participantes

3. Los participantes al concurso han de ser mayores de edad y estar matriculados en primer o segundo ciclo alguna de las Universidades españolas durante el curso 2006/07 y estar en disposición de poder acreditarlo. Tras la notificación de aceptación, los participantes deberán acreditar la documentación correspondiente que certifique ser estudiante universitario de lo contrario el proyecto propuesto quedará fuera de concurso.
4. El máximo de participantes será de tres personas por proyecto.
5. Sólo se podrá participar en un proyecto a la vez.

Requisitos técnicos de los proyectos

6. Los proyectos debe estar íntegramente desarrollados con la implementación en código abierto de cualquier lenguaje de programación y la licencia elegida deberá estar comprendida dentro del conjunto de licencias [consideradas de Software Libre](#) por el [proyecto GNU](#).
7. Cada proyecto se incluirá en una de las siguientes categorías:
 - **Ocio y Educación:** Proyectos relacionados con la docencia, la educación y el entretenimiento. En esta zona caben todo tipo de proyectos con un marcado ámbito didáctico y de tiempo libre.

- **Web:** Esta sección no incluye la realización de páginas web sino la implementación o mejoras de gestores de contenido existentes (CMS), interfaces web para dar un aspecto más amigable a utilidades existentes,...
- **Distribuciones:** Proyectos relacionados con mejoras específicas en distribuciones de Linux.
- **Sistemas:** Esta sección cubre todos los proyectos que no estén englobados en las categorías anteriores, tales como emuladores, drivers, seguridad informática, programas para entornos de escritorio (Gnome, KDE u otros) ...

8. La organización pondrá a disposición de los participantes una forja en la que se alojarán los proyectos participantes en el concurso. Los participantes también dispondrán de un blog, en el que quedará reflejado la evolución del proyecto, las dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante la fase de desarrollo. Tanto la forja como el blog serán empleados para evaluar la evolución de los proyectos.

Criterios de evaluación

9. Se valorarán los siguientes puntos:

- Originalidad.
- Calidad: Diseño e Implementación.
- Popularidad.
- Nivel de actividad del proyecto en base al blog y a la forja.

10. El jurado estará compuesto por un comité de personal adjunto a la Universidad, Empresas, Instituciones y la Comunidad del Software Libre que evaluarán los proyectos en base a los puntos descritos anteriormente.

Premios

11. Durante la fase final se hará entrega de los premios para el ganador y finalista de cada categoría.

- 1er premio por categoría de 1000 euros al proyecto.
- Finalista por categoría de 400 euros al proyecto.

La organización se reserva el derecho de anular o declarar desierto alguno de los premios en el caso de que los proyectos en alguna categoría no reúnan la calidad deseada o revocar cualquiera de los premios en caso de detectar alguna irregularidad.

Descalificaciones

12. La organización se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso del concurso.

Aspectos legales

13. La organización se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso del concurso.

14. El hecho de presentar la inscripción al concurso, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.

Contacto

Más información en el apartado de prensa de la página web (<http://concurso-softwarelibre.us.es/prensa.html>)

Para cualquier información adicional, póngase en contacto con nosotros a través de e-mail a la dirección:

contacto-concurso-softwarelibre AT us.es