Fecha inicio:	2021-02-02	**Fecha finalización:**	2026-10-29
Nombre del evento o actividad:	INFORME DE LAS JORNADAS DE INVESTIGACION **EXPOSOFTWARE** PERÍODO 2021-2026		
Departamento encargado:	Ingeniería de Sistemas		
Departamento / Entidad colaboradora:			
Lugar de desarrollo:	Sede Sabanas - Valledupar		

EXPOSOFTWARE PERÍODO 2021-2026

El presente informe corresponde a un compendio de los resultados de las jornadas de investigación y presentación de proyectos denominadas EXPOSOFTWARE, que realiza el Programa de Ingeniería de Sistemas periódicamente, las cuales se acompañan de actividades como conferencias, Hackathons, game days, concursos, maratones de programación, entre otros.

La Jornada EXPOSOFTWARE es un evento académico institucionalizado en el Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar – Sede Valledupar, que se desarrolla al finalizar cada periodo académico y en el cual participan los estudiantes del programa y sus docentes.

El propósito fundamental de esta jornada es el de generar espacios académicos, a través del desarrollo de múltiples eventos que promueven la generación de conocimiento, y que además permitan visualizar ante la comunidad académica de la Universidad y el sector externo los resultados de los diferentes trabajos de investigación realizados al interior del programa, por sus grupos de investigación y en los proyectos de aulas.

2021 DESARROLLO DE EXPOSOFTWARE

Ejes Temáticos:

Inteligencia Artificial
Ingeniería de Software
Computación en la Nube
Seguridad de la Información

En el año **2021** el desarrollo de EXPOSOFTWARE, se contó con la participación de la comunidad académica del programa de ingeniería de sistemas el cual esta articulado en el evento de la Facultad de Ingenierías y Tecnológicas Titulado: "II JORNADA CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA". La apertura se da a als 7:45 de la mañana de forma virtual a través de la plataforma de RENATA: https://renata.zoom.us/meeting/register/tZEudeuhqz4tG9NvxtgPkTUi64XronNvrlgY en donde se presenta el decano y jefe de departamento con una apertura de conferencias y conversatorio para egresados y público en general sobre las tendencias de la transformación digital. Asi se presenta el primer momento:



CONFERENCIAS:

"Gobierno de Tecnologías de la Información", Doctora Torcoroma Velazquez; Doctora en Educación, Magister en Ciencias Computacionales, Especialista en Practica pedagógica universitaria, Especialista en Ingeniería de software, Ingeniera de Sistemas.

"Inteligencia Artificial: Investigación y Aplicaciones Potenciales"Doctor Dennis Hernando Núñez. Pi School of Artificial Intelligence'. (Roma, Italia),10th Lisbon Machine Learning School, Lisboa, (Portugal), The Cornell, Maryland, Max Planck Pre-Doctoral Research School (Alemania), MITx MicroMaster in Statistics and Data Science, EEUU, Ingeniero Electrónico

"Hidden Networks: ¿Controlas la infraestructura de tu organización?" Doctor Yeferson Chassaigne Daza. PhD Critical Infrastructure Security, Magíster en Seguridad Informática, Magíster en Ciberseguridad, Ingeniero de Sistemas. CISO Security Ambassador Getrk, Experto Malware Hunder, Evangelist Getrk, Cybersecurity Researcher OSINT SOCMINT. Cybersecurity and Fight Against Cybercrime. Conferencista Internacional de Ciberseguridad.

"Microservicios - Suena por todos lados" Jorge Vargas. Java Champion de SUN / Oracle. Ha trabajado con lenguajes como Java, Jython, Python, Scheme y JavaFx entre otros. Desarrollo de

aplicaciones móviles. Capacitación en programación y tecnologías Java presencial y en línea. Consultoría organizacional y gestión de equipos

"La gerencia de proyectos TIC en la nueva normalidad mundial. Una aplicación en todas las áreas del conocimiento" . MSc Paola Patricia Ariza Colpas MSc en Ingeniería de Sistemas y Computación Ingeniera de Sistemas Candidata a Doctor en Ingeniería Universidad Pontificia Bolivariana Docente de Tiempo Completo Universidad de la Costa CUC, Líder de Procesosde Acreditación de Alta Calidad del Programa de Ingeniería de Sistemas - Universidad de la Costa – CUC, -- COBIT Foundation Certificate By ISACA (2011) -- Information Technology Infrastructure Library Foundation v3, (2010) -- Black Belt Six Sigma (2012), -- Scrum Fundamentals (2018), -- Scrum Master (2018).

CONVERSATORIO TRANSFORMACIÓN DIGITAL CON EMPRESARIO Y EGRESADOS

Esp. Aimer Rivera Centeno : Ing. de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar, Especialista Desarrollo de Base De Datos, Desarrollo de aplicaciones. Dominio de los lenguajes de programación Java, Microsoft C# .NET, Ruby On Rails, Python. Diseño de aplicaciones corporativas cliente- servidor, aplicaciones web con HTML5, JavaScript, AJAX.

MSc Dayner Restrepo : Ingeniero de sistemas de la Universidad Popular del Cesar,y maestrante en gestión de proyectos T.I de la CUC, enfocado en proyectos de RA, RV y apps móviles, ganador de TUApp en 2017, actualmente cofundador del emprendimiento LUJA y contratista de la gobernación del Atlantico para promover la estrategia de videojuegos en este departamento.

MSc Boris González : Ingeniero de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar, Magister en sistemas y Computación Universidad Nacional de Colombia, Gerente de al Empresa B&A Systems y Docente Catedrático de la Universidad Popular del Cesar. , Experiencia en Gestión, Desarrollo, Diseño y Arquitectura de Soluciones Web Modernas. Gestión de proyectos de desarrollo ágiles bajo el marco de Scrum, Xp, Lean, Diseño dirigido por dominio, desarrollo guiado por pruebas.

MSc Guido Pérez Pérez: Especialista en Informática y telemática, Master en gerencia de proyectos de la Universidad Piloto de Colombia. Certificado como PMP, Scrum Master, PMO- CP, Kanban e ITIL. Con más de 8 años de experiencia en gerencia de programas y proyectos de TI y transformación para diferentes unidades de negocios, en compañías del sector BPO, retail, bancario, transporte aéreo, servicios y TI, en equipos de Latinoamérica y Europa.

INSTALACIÓN DEL CONCURSO DE PROGRAMACIÓN (HACKATHON)
MSc. Luis Alfredo Perez Docente del Programa de Ingeniería de Sistemas

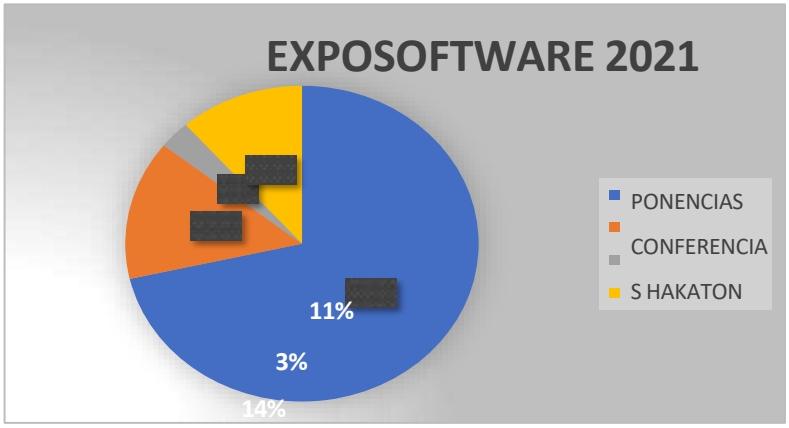


PONENECIAS: PRESENTACIONES DE TRABAJOS DE AULA

se presentaron 25 ponencias del área de la ingeniería de sistemas aplicada dividido en las líneas de desarrollo de software, ingeniería de software, sistemas de información, simulación de procesos.

Teniendo un resultado de la siguiente forma:

2021 I JORNADA INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN& XII FERIA TECNOLÓGICA EXPOSOFTWARE



Ejes Temáticos:

Inteligencia Artificial
Ingeniería de Software
Computación en la Nube

Seguridad de la Información

DESARROLLO DEL EXPOSOFTWARE

En el primer semestre del año 2021, el desarrollo de EXPOSOFTWARE, contó con la participación de la Universidad de Ciencias Informáticas de Cuba en su proceso de organización y puesta en marcha de la jornada, se realizaron alianzas de cooperación en áreas específicas de conocimiento donde participaron Docente y Estudiantes en el desarrollo de la Feria tecnológica, a raíz del proceso Pandémico de la COVID-19,se realizó de forma virtual utilizando la plataforma de Google MEET a través de la cuenta institucional @unicesar.edu.co. Así mismo, se concreta la realización para los días 6 y 7 de diciembre de 2021.

Posteriormente, se da el proceso de inscripción teniendo en cuenta los pasos para el desarrollo

Paso No 1: Para realizar el proceso de inscripción usted debe hacerlo mediante el siguiente enlace, para dar completitud al proceso debe cargar la URL del video con la ponencia el cual debe tener una duración de 10 minutos y el poster en formato imagen. Adjunto la plantilla del poster

http://proyectos.unicesar.edu.co/exposoftware/poster.php (Inscripción de proyectos).



http://proyectos.unicesar.edu.co/exposoftware/salas.php (Enlace para ver los poster inscritos)

Paso 2: Posterior a la inscripción y en aras de elaborar las memorias del evento debe enviar el resumen al siguiente formulario adjuntado el documento solicitado con el resumen. (Se anexa documento)

https://docs.google.com/forms/d/1IejeREdEbivY7n4qwcRExfQQIn3DC5PGhmapEfBIFf4/v iewform?g xids=7628&edit_requested=true

En ese orden de ideas, se da apertura el día 6 de diciembre de 2021 con la intervención del Decano de la Facultad de Ingenierías y Tecnológicas el Ingeniero Armando Luis Cotes De Armas y la Doctora Delly Lien González Hernández Directora de Relaciones Internacionales de la Universidad de las Ciencias

Informáticas, Cuba. Se tuvo como conferencia central de apertura la temática de "CIBERSEGURIDAD: CONTEXTO ACTUAL, RETOS Y DESAFÍOS", a cargo del Docente MSc. Henry Raúl González Brito Profesor Auxiliar, Subdirector del Centro de Telemática de la Facultad 2, Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba. y la temática de: “CYBER KILL CHAIN, ESTRUCTURA DE LOS ATAQUES CIBERNÉTICOS” a cargo del egresado del programa de ingeniería de sistemas de la Universidad Popular del Cesar Ingeniero Wilmer Jaraba, Ingeniero de Sistemas, Especialista en Seguridad Informática.
En este orden de ideas, se contó 25 ponencias entre las dos universidades distribuidas de la siguiente manera:



ESTRUCTURA DE LOS ATAQUES CIBERNÉTICOS” a cargo del egresado del programa de ingeniería de sistemas de la Universidad Popular del Cesar Ingeniero Wilmer Jaraba, Ingeniero de Sistemas, Especialista en Seguridad Informática.
En este orden de ideas, se contó 25 ponencias entre las dos universidades distribuidas de la siguiente manera:
Se desarrollaron 3 talleres para participación de estudiantes y docentes en la jornada de la tarde en donde se presentaron temáticas en seguridad de la nube, arquitectura de software y prueba de software, las cuales se desarrollaron por expertos invitados de orden nacional e internacional

SEGURIDAD EN LA NUBE presentado por David Chaparro, Ingeniero de sistemas y computación, Especialista en seguridad informática, candidato a magister en seguridad informática de la Universidad de Buenos Aires

ARQUITECTURA DE SOFTWARE: UNA MIRADA HACIA LOS GRANDES SISTEMAS DE SOFTWARE, presentado por el Msc Jeisson Andrés Vergara Vargas

-Profesor Auxiliar, Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial. Universidad Nacional de Colombia

PRUEBAS DE SOFTWARE, presentado por Byron Cuesta Quintero -Ingeniero de Sistemas: Especialista en Informática Educativa, MSc en Software Libre.
Terminados los talleres se da cierre al primer día de la jornada, con una palabras de agradecimiento por parte del colegiado de directivos de ambas universidad organizadoras del evento.
El segundo día 7 de diciembre se da apertura con las conferncias: “APLICACIONES CON PYTHON EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y CIENCIA DE
DATOS” Raul Ramos-Pollan PhD en Ingeniería Informática Universidad de Oporto (Portugal), Professor of Computer Science, Universidad de Antioquia, Colombia asimismo se presenta "INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON UNA VISIÓN PRÁCTICA", Dr.C. Yuniesky Coca
Bergolla Profesor Auxiliar, Director del Centro de Innovación y Calidad de la Educación (CICE), Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba.

El evento tuvo una excelente presentación y presentación en unas temáticas que permitieron resaltar el trabajo investigativo al interior del programa de la siguiente manera:



PRESENTACIÓN DE PONENCIAS

ARQUITECTURA DE SOFTWARE: UNA MIRADA HACIA LOS GRANDES SISTEMAS DE SOFTWARE



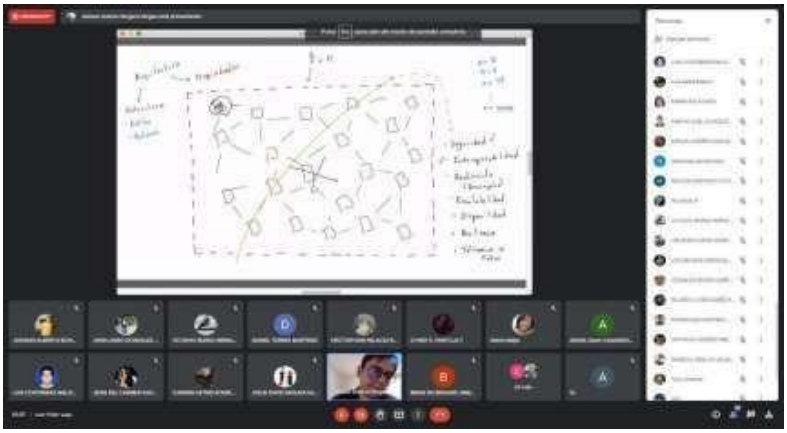
TALLER: PRUEBAS DE SOFTWARE



SISTEMAS DE GESTION DE BASE DE DATOS RELACIONALES EN LA NUBE : PostgreSQL / HEROKU



TALLER “ARQUITECTURA DE SOFTWARE: UNA MIRADA HACIA LOS GRANDES SISTEMAS DE SOFTWARE”



CONFERENCIA: “APLICACIONES CON PYTHON EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL YCIENCIA DE DATOS”



Finalmente se da cierre a la jornada a satisfacción de la presentación de cada uno de los participantes del evento. Con ello se da paso a generar publicaciones en la Universidad de las Ciencias Informáticas de los artículos que se generaron de la jornada por parte de los Docentes y estudiantes.

Publicación 1: https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1097
Sistema móvil de gestión para servicios en atención en instituciones prestadoras de salud IV nivel
Lilibeth Lizcano Jaimes Diana Vanessa Arbeláez Urrutia Juan Andres Yaneth Rincon
Publicación 2: https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1099

Desarrollo de un análisis de sentimientos sobre las tendencias de la red social twitter utilizando técnicas de analítica de datos
Adith Perez Orozco Alvaro Oñate Jaime Ospino Navarro Jose Molina Santiago

Publicación 3: https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1098

Aplicativo móvil para la gestión de procesos administrativos y operativos para una inmobiliaria en la ciudad de Valledupar
Iván Andres Utria Alvarez Eduardo Jose Tapia Padilla Ronald Alexander Vacca Ascanio

2021-2 II JORNADA INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN & XIII FERIA TECNOLÓGICA EXPOSOFTWARE

Ejes Temáticos:

Inteligencia Artificial
Ingeniería de Software
Computación en la Nube
Seguridad de la Información

En el segundo semestre del 2021, er desarrollo de EXPOSOFTWARE, contó con la participación de la Universidad autónoma de Tlaxcala de Mexico Universidad de Ciencias Informáticas de Cuba en su proceso de organización y puesta en marcha de la jornada, se realizaron alianzas de cooperación en áreas específicas de conocimiento donde participaron Docente y Estudiantes en el desarrollo de la Feria tecnológica, se realizó de forma virtual utilizando la plataforma de Google MEET a través de la cuenta institucional@unicesar.edu.co. Así mismo, se concreta la realización para los días 01 y 02 de diciembre de 2022.



INSCRIPCIÓN EXPOSOFTWARE:
Posteriormente, se da el proceso de inscripción teniendo en cuenta los pasos para el desarrollo Paso No 1: Para realizar el proceso de inscripción usted debe hacerlo mediante el siguiente enlace, para dar completitud al proceso debe cargar la URL del video con la ponencia el cual debe tener una

duración de 10 minutos y el poster en formato imagen. Adjunto la plantilla del poster

http://proyectos.unicesar.edu.co/exposoftware/poster.php (Inscripción de proyectos).



http://proyectos.unicesar.edu.co/exposoftware/salas.php (Enlace para ver los poster inscritos)
Paso 2: Posterior a la inscripción y en aras de elaborar las memorias del evento debe enviar el resumen al siguiente formulario adjuntado el documento solicitado con el resumen. (Se anexa documento)

https://docs.google.com/forms/d/1lejeREdEbivY7n4qwcRExfQQIn3DC5PGhmapEfBIFf4/viewf orm?gxids=7628&edit_requested=true

En este orden de ideas, se contó 25 ponencias entre las dos universidades distribuidas de la siguiente manera:

N° Proyecto	Nombre	Titulo del proyecto	Tutor
1	Daniel Felipe Prasca Vasquez Jhon Jairo González Martínez	APLICATIVO WEB PARA EL ANÁLISIS DE COSTO DE UNA EMPRESA DE TRANSPORTE MARÍTIMA	Maribel Romero Mestre
2	Lorenzo Pushaina Jusayu Antony Javier Ochoa, Javier Viloria	APLICATIVO MOVIL PARA LA COMERCIALIZACIÓN DE PESCADO DE MAREN EL DISTRITO TURISTICO DE RIOHACHA, LA GUAJIRA	Ronald Alexande rVacca
	Oscar David Serge Blanco	VIDEOJUEGO EDUCATIVO SOBRE LOS REINOS BIOLÓGICOS	

3	Maria Angelica AvilaDaza	PARA ESTUDIANTES DE BACHILLEREN LAINSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO DE PAULASANTANDER DEL MUNICIPIO DE AGUSTÍN CODAZZI	Ronald Alexande rVacca
4	Iván José Mendoza Palacio Valentina Rodriguez Varon	RECONOCIMIENTO DE GESTOS EN TIEMPOREAL BASADO EN RECONOCIMIENTO DE PATRONES UTILIZANDO APRENDIZAJE SUPERVISADO	Tonny Jiménez Márquez

	Rafael Ángel Rojas Fandiño		
5	Ana Sofia Patiño Aliendra Alciver Peñaloza Herrera Jeison David Fuentes Guerra	APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN DELOS PROCESOS DE RADICACION PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS	Ronald Alexande rVacca
6	Andres Felipe Tapasco Alvaro Jose Villalobos Juan Carlos Araujo	APLICATIVO MÓVIL PARA LA ASISTENCIA APERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL	Ronald Alexande rVacca
7	Andrés Álvarez Kevin Gómez Ilton Villalobos	RECONOCIMIENTO DE PATRONES DEIMPRESIONES NASALES EN CANINOS USANDO REDES NEURONALES	Tonny Jiménez Márquez
8	Kevin Gómez Cantillo Brandon Janel Julio González	ANALISIS FORENSE DE REDES WI-FI USANDO KALI LINUX PARA LA SUPERVISIONDE PAQUETES Y DETECCION DE INTRUSOS	Nehemías Sarabia Díaz
9	Bladimir Jesus Junior Vargas Rios		Maribel Romero Maestre
	Edgardo David Ramo Coronado	APLICATIVO WEB PARA LA GESTIÓN DERESERVAS DE CANCHAS	

		DEPORTIVAS	
10	Jose Rafael Peralta Banquet Victor Daniel Venegas Gonzalez	APLICATIVO WEB PARA LA GESTION DEPROCESOS DE PARQUEADEROS	Maribel Romero Mestre

	Heimis Valentina Miranda Ramos		
11	Miguel Andrés Daza Bran Daniel Felipe Prasca Vásquez	APLICATIVO MÓVIL PARA EL PROCESO DENOTIFICACIONES DE ESTUDIANTES EN EL CORREGIMIENTO DE LA LOMA	Ronald Alexande rVacca
12	Miranda Ramos Heimis Valentina, Daza Bran Miguel Andres,	SISTEMA OPERATIVO ANDROID. PROYECTODE AULA	Gilberto Dulcey Caballero
13	Heriberto Palacio Moscote Estefany Rojas Jiménez Jesús Mora Valdés Marlon David Olivella Añez Sebastián Quintero Angel Kevin Esteban Mendoza Vergel	RECONOCIMIENTO FACIAL Y DETECCIÓN DEL TAPABOCAS UTILIZANDO TÉCNICAS DE APRENDIZAJE SUPERVISADO	Tony Jiménez
14	Diego Armando Maza Churio Brayan Javier Acuña Vergara	APLICATIVO WEB PARA LA GESTIÓN Y FACTURACIÓN DE LAS VENTAS Y MANEJO DE INVENTARIO DE UNA EMPRESA O ALMACÉN EN VALLEDUPAR.	Amilkar Sierra Romano
	Jonathan Enrique	HERRAMIENTA DE APOYO PARA	

15	Padilla Martinez Marvin Joel González Pérez	LA DETECCIÓN DEL SUICIDIO A TRAVÉS DE UNSISTEMA DE RECONOCIMIENTO DE EXPRESIONES FACIALES.	Tony Jiménez

16	Camilo Perez Beleño Elvin Carrillo Morón	SCRUM EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE	Salomón Cardenas De La Hoz
	Hildebrando Correa Salcedo Jose Coronel Kevin Martinez Campo		
17	Luis Fernando Rojas Aguilar Adrián José Barón Barriza Jaime Luis Cantillo Corpas	APLICATIVO WEB PARA LA GESTIÓN YVENTA DE PRODUCTOS MARINOS	Roberto Augusto Fernández Ramírez
18	Sebastián Gonzales Romero Rafael Leonardo Martinez Suarez	APLICATIVO MOVIL PARA LA GESTION DEMANEJO DE RUTAS DEL TRANSPORTE PUBLICO EN VALLEDUPAR	Ronald Alexande rVacca
19	Juan Andrés Salcedo Bermúdez	APLICATIVO WEB PARA EL REPOSITORIO DEPROYECTOS DE AULA DEL PROGRAMA DE NGENIERÍA DE SISTEMAS	Amilkar Sierra Romano JohnJairo Patiño
20	Joel García Maestre Yeferson Sánchez Villarreal	CLONACIÓN Y ESCANEO DE VULNERABILIDADES EN PÁGINAS WEBS CON KALI LINUX	Nehemías Sarabia Diaz
21	Kendrys Adriana Diaz Villa Wilcar Daniel Ortiz Colpas	DESARROLLO DE APLICACION PARA LA GESTION DE MATRICULAS HACIENDO USO DE ORACLE APEX	Amilkar Sierra Romano
	Fabian Ramirez		

22	Liñan Walter Santander Camilo Brito Quintero	APLICATIVO WEB PARA LA GESTÓN DE RECURSOS Y SUMINISTRO EMPRESARIALES	Juan Yaneth Rincón
23	Cristian Camilo Martinez Macia Leider Andres Torres Avila Jean Franco Fontalvo Ortiz Leonard Arrieta Cadena	INTELIGENCIA DE NEGOCIO DE LA FORMULA 1 DESDE EL 2008 HASTA EL 2021	Amilkar Sierra
24	Heli Alberto Cadena Arenilla Laura Dayana Mercado Cañizares Anderson Orozco Montenegro	CO-WORKER DRIVER	Ronald Alexande rVacca
25	Iván Andrés Utria Álvarez Melkisedeth Tobias Navarro	APLICATIVO WEB Y MOVIL PARA ENCONTRAR EL CAMINO MAS CORTO ENUNA TOMA DE DECISIÓN	Juan Andrés Yaneth R.

Se da apertura con Apertura y Bienvenida Ingeniero ARMANDO LUIS COTES DE ARMAS – Decano de la Facultad de Ingeniería y Tecnológicas UPC y Doctora FRINÉ LÓPEZ MEDINA Directora de la Facultad de Ciencias Básicas, Ingeniería y Tecnología, Universidad Autónoma de Tlaxcala

Conferencias:

CONFERENCIA: "Inteligencia computacional y visión por computadora en aplicaciones médicas"
Dra. MARÍA DEL ROCIÓ OCHOA MONTIEL , Universidad Autónoma de Tlaxcala, México
CONFERENCIA: "Calidad en el desarrollo de software: 3 casos de estudio "

Dra. MARVA ANGÉLICA MORA LUMBRERAS, *Universidad Autónoma de Tlaxcala , México*

Se desarrollaron 3 talleres para participación de estudiantes y docentes en la jornada de la tarde en donde se presentaron temáticas en seguridad de la nube, arquitectura de software y prueba de software, las cuales se desarrollaron por expertos invitados de orden nacional e internacional

Taller: Museo submarino usando realidad virtual utilizando Blender y Unity. Estudiante JAVIER BENÍTEZ SÁNCHEZ de Ingeniería en Computación Universidad Autónoma de Tlaxcala – México

Funcionalidad para el seguimiento a la actividad de los usuarios en los cuadernos de recogida de datos para el sistema XAVIA SIDEC. Autor: Felix Manuel Cala Barredo. Tutores: Ing. Yackelyn Domínguez Izquierdo e Ing. Rafael Tamayo Peña. Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

TALLER “Construcción de un videojuego en 2d con Unity” MIA. NORMA SÁNCHEZ SÁNCHEZ” Ingeniera en Computación, Docente del Programa de Ingeniería en Computación Universidad Autónoma de Tlaxcala – México
Herramienta para la conversión de datos de neurociencias al estándar BIDS Autor: José Carlos Mendoza Sosa Tutor: Dr.C. Arturo Orellana García Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba
Herramienta para la gestión de procesamientos de datos de neurociencias en el Centro de Neurociencias de Cuba Autor: Michel Suárez Morales y Brian Pérez López Tutor: Dr.C. Arturo Orellana García, Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

Terminados los talleres se da cierre al primer día de la jornada, con una palabras de agradecimiento por parte del colegiado de directivos de ambas universidad organizadoras del evento.

El segundo día la feria de presentación de los proyectos de aula:











2023- I 1ER LABORATORIO DE REALIDAD EXTENDIDA – XR XV FERIA TECNOLÓGICA – EXPOSOFTWARE - UNICESAR CAMPAMENTO XR VIVERO VIRTUAL

CON EL APOYO DE: DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

VALLEDUPAR – CESAR 5 AL 16 DE JUNIO 2023

Para el primer periodo académico del año 2023, la jornada EXPOSOFTWARE se desarrolló del 5 al 16 de junio en ocasión al 1er Campamento de realidad extendida y el laboratorio de XR, con el apoyo de la Universidad de los Andes.

OBJETIVOS DE LA XV ESPOSOFTWARE

La XV versión de la jornada Expo Software del Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar, tuvo como objetivo fundamental explorar las tecnologías y aplicaciones de la realidad extendida y el Metaverso. En este sentido, contando con el apoyo de la Universidad de los Andes y el uso de su Laboratorio de XR, se fijó como propósito fundamental reducir la brecha tecnológica existente en la región con estas tecnologías, facilitando el acercamiento y la interacción de la comunidad académica y del sector externo con los diferentes dispositivos (cascos de XR) y las diferentes aplicaciones instaladas, conjuntamente con la idea de generar un impacto positivo sobre estas herramientas y promover para un futuro iniciativas de proyectos de desarrollo que vinculen la XR de interés para nuestra región.

Así mismo, otro de los objetivos de la jornada, fue aprovechar la oportunidad de contar con el Laboratorio de XR para mostrar ante la comunidad académica y en general, los productos, modelos virtuales y 3D desarrollados en la asignatura de Computación Gráfica.

LOGOS Y REDES SOCIALES DE LA JORNADA


XV FERIA TECNOLÓGICA
Exposoftware 2023
Campamento XR Vivero Virtual
Laboratorio de Desarrollo de Software
Bloque - P:405
Del 5 al 16 de junio de 2023
UNIVERSIDAD
Popular del cesar
Universidad de los Andes
Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación
VIVI


Hoy Iniciamos la Aventura
AR//VR
CONVIÉRTETE EN UN CREADOR DEL METAVERSO
@ingsistemasunicesar
#VIVEROVIRTUALUNIANDES
Actividad
Crear
Facebook
Enviar
Más


XV FERIA TECNOLÓGICA
Exposoftware 2023
Campamento XR Vivero Virtual
Organizado por:
UNIVERSIDAD
Popular del cesar
Bloque P- 405
Del 5 al 16 de junio de 2023
Universidad de los Andes
Apoya:
VIVI


VIVI

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
Semana 1: del 6 al 9 de junio del 2023 (estudiantes y docentes)





Semana 2: del 13 al 16 de junio del 2023 (Comunidad)



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS

N	Nombre de la actividad	Descripción de la actividad	Objetivo de la actividad
	Introducción a XR y Metaverso Aplicación First Steps	Exposición presencial de los conceptos básicos de XR/AR/VR/MR y Metaverso a estudiantes y docentes de la institución. Uso de Cascos de XR	

1	Discusiones y reflexiones	por los estudiantes y docentes presentes, interacción con la aplicación First Steps. Esta actividad también se desarrolló en cuatro instituciones educativas de bachillerato de la región: La IE. Técnico Magola Hernández en el municipio de Pueblo Bello – Cesar, la IE San Joaquín de Valledupar, Colegio Bilingüe Uziel Querit, y la IE San Juan Bosco del municipio de Bosconia -Cesar	Permitir a los estudiantes y docentes acceso a la tecnología XR, interactuar con ella y vivir una primera experiencia inmersiva, reflexionar sobre los alcances de esta tecnología y su aplicabilidad para futuros proyectos
2	Casos de uso de la tecnología de XR Prueba de Aplicaciones XR Discusiones y reflexiones	Exposición a los estudiantes y docentes sobre aplicaciones de la XR en educación, arte, juegos o entretenimiento y simulación. Uso de los Cascos de XR por los asistentes a la actividad, para su interacción con ejemplos de aplicaciones en diferentes casos de uso.	Ofrecer a nuestros estudiantes y docentes la posibilidad de explorar la aplicabilidad de la tecnología XR en diferentes contextos, tales como educación, juegos, simulación y arte. Identificar el impacto de tales aplicaciones en los participantes.
3	Exploración de plataformas de metaverso	Socialización ante estudiantes y docentes sobre diversas plataformas de metaverso disponible como son spatial, artur, hub y workroom. Uso de	Permitir que nuestros estudiantes y docentes puedan explorar las plataformas de metaverso spatial, arthur, hub y workroom y experimentar la

		los Cascos del laboratorio XR para su exploración.	inmersión en reuniones o contextos de trabajo colaborativo.
4	Taller de desarrollo en XR con Unity	Taller guiado sobre creación de escenarios y componentes de Realidad Virtual con Unity. Uso de los cascos XR para el despliegue de los escenarios y componentes construidos por los participantes.	Permitir que los participantes conozcan y exploren el proceso de creación de componentes y escenarios de realidad virtual con Unity y su despliegue en los Cascos XR.
5	Prueba de Aplicaciones XR	Presentación y demostración ante la comunidad académica y en general el resultado de los trabajos desarrollados durante el periodo académico sobre la temática "Desarrollo en 3d de la cultura vallenata" Esta actividad fue desarrollada en el Centro Comercial Guatapurí de Valledupar.	Socializar ante la comunidad los resultados de los trabajos en XR desarrollados por los estudiantes, sobre la cultura Vallenata, con el propósito de visualizar los avances de nuestra universidad en temas de XR y generar el interés en el desarrollo de proyectos y aplicaciones de tecnologías inmersivas de interés para la región.

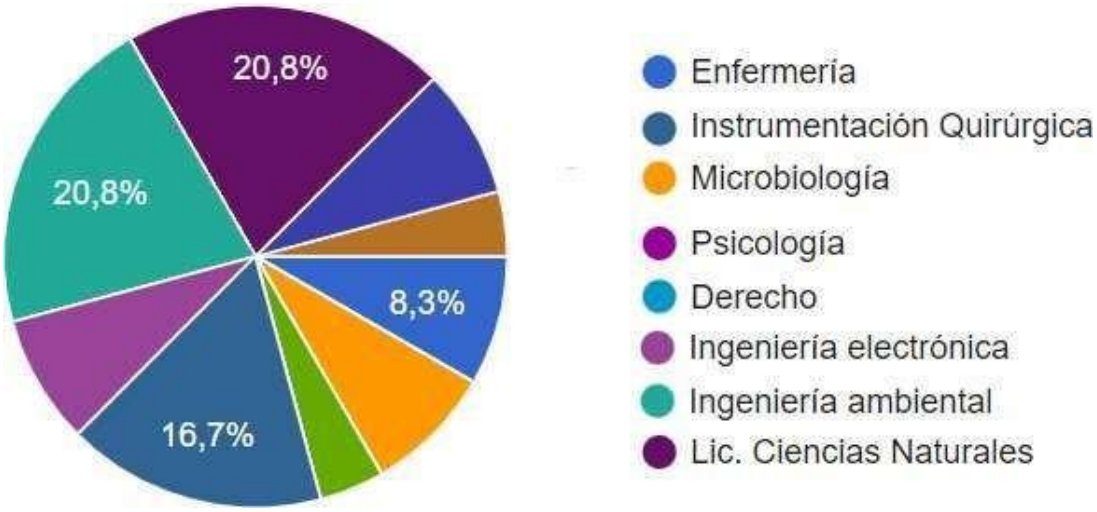
RESULTADOS OBTENIDOS

Las actividades con las Quest, permitió que tanto docentes como estudiantes conocieran y vivieran la experiencia con las diferentes aplicaciones de Realidad Virtual y la utilidad en los procesos de enseñanza.

Docentes

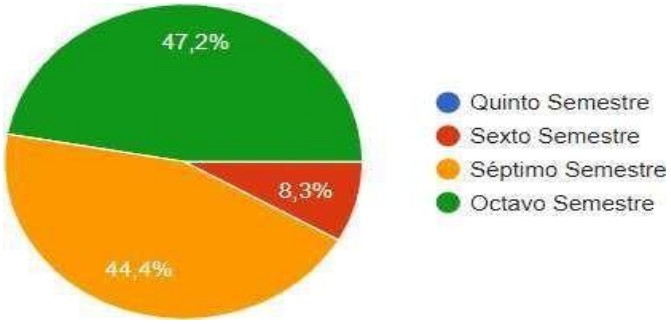
Los docentes recibieron capacitación en dos grupos, en un primer grupo se hizo con los docentes del programa de ingeniería de sistemas, quienes recibieron capacitación sobre el uso, aplicaciones, ventajas, instalación de aplicaciones, configuración de proyectos realizados en Unity a un nivel de uso y apropiación de la tecnología.

Por su parte, se dio apertura en otro grupo de 24 docentes de los demás programas con los que cuenta la universidad y quienes vivieron la experiencia del conocimiento de las tecnologías inmersivas, beneficios, ventajas de usar la tecnología XR en los procesos educativos y las posibilidades de proyectos y exploración de alternativas que permitan enriquecer sus habilidades de enseñanza.



Donde se puede apreciar que el 20,8% de los docentes pertenecen al programa de Licenciatura en Ciencias Naturales, un 20,8% al programa de ingeniería ambiental, un 16,7 al programa de instrumentación quirúrgica y un 8,3% al programa de enfermería.

Del mismo modo, los estudiantes del programa de ingeniería de sistemas recibieron la capacitación en dos grupos de 20 estudiantes donde el 47,2 % pertenecen al octavo semestre, el 44,4 al séptimo y un 8,3 al sexto semestre, donde se capacitaron en el uso, configuración y desarrollo de aplicaciones en unity para tecnologías inmersivas XR.

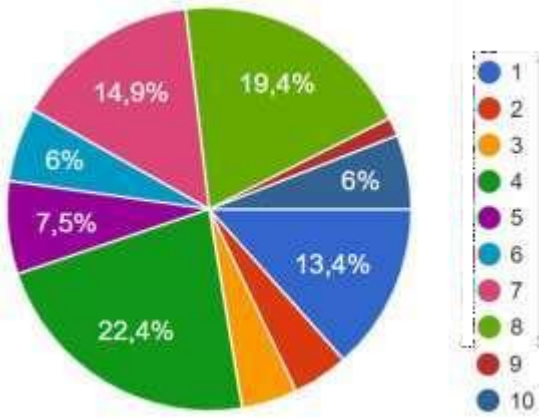


Adicionalmente entre los estudiantes que no formaron parte del grupo de capacitación pudieron utilizar los dispositivos en sesiones programadas para la comunidad estudiantil dentro de la universidad arrojando como datos los

siguientes.



Como se puede apreciar en el gráfico, la mayor parte de estudiantes pertenece al programa de ingeniería de sistemas con un 47,8% , seguido por instrumentación quirúrgica y administración de empresas hoteleras y de turismo con 6% cada una. Del mismo modo se puede apreciar que el 22% de los estudiantes pertenecen al 8 semestre, seguido de los estudiantes del séptimo, cuarto y octavo respectivamente.



Del mismo modo se trabajó con 4 colegios del departamento del Cesar, dentro de los cuales podemos destacar la mayor cantidad de estudiantes que participaron fueron los estudiantes de la IE. Técnico Magola Hernandez de Pueblo Bello con un 37%, seguido de la IE San Joaquin de Valledupar con un 27%.



En cuanto al grado escolar de los chicos la mayor cantidad de está concentrada en los estudiantes de 11 con un 81 % seguido de los estudiantes del grado 10 con un 17,9%.



COMENTARIOS DE LOS PARTICIPANTES

"Es una oportunidad para poder aprender nuevas habilidades, ya que el futuro, no solo de nuestro programa, sino de la tecnología se encuentra en la realidad virtual, y en el metaverso"

Soy estudiante de 8 semestre de ingeniería de sistemas y me encantan los

videojuegos con ello la realidad aumentada y me gustaría aprender todo lo relacionado al contenido que se creará en un futuro con el metaverso.

"Me parece la oportunidad perfecta para aprender sobre una tecnología que apunta al futuro"

"Porque participar en el Campamento de Realidades Extendidas del programa Vivero Virtual puede ser una experiencia emocionante y enriquecedora, que brinda pues la oportunidad de aprender, desarrollar habilidades, explorar el potencial de la realidad extendida en diferentes campos y es algo muy interesante"

"Quisiera aprender un poco más sobre la realidad aumentada, vivir la experiencia y conocer los diferentes proyectos afines a la realidad aumentada".

"Me gusta el mundo de las tecnologías relacionadas con el entretenimiento y los videojuegos"

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS
Actividad: Introducción a XR y Metaverso – First Step
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar







Actividad: Casos de uso de la tecnología de XR – Demostración de aplicaciones
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar



Actividad: Exploración de plataformas de metaverso
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar



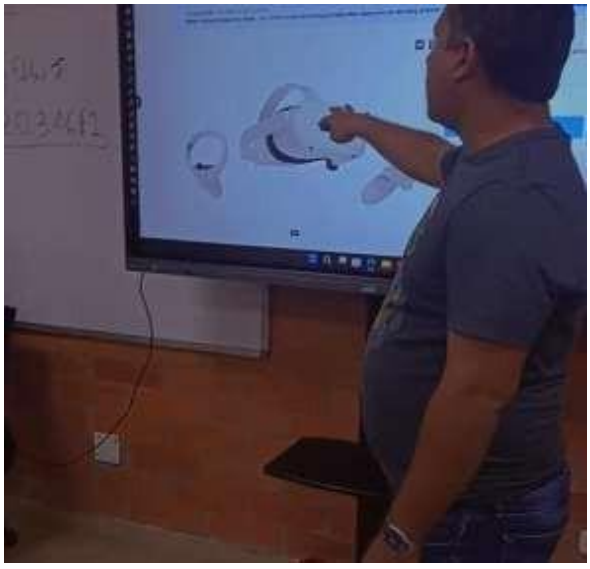




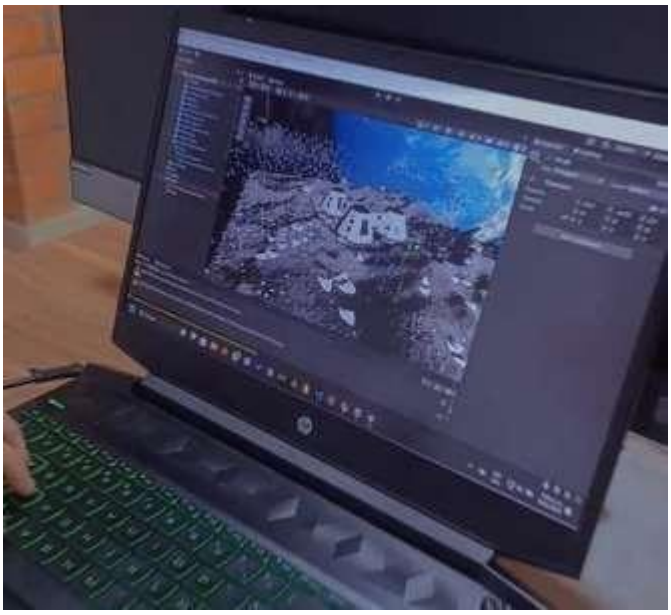


Actividad: Taller de desarrollo en XR con Unity
Lugar: Campus Universidad Popular del Cesar









Actividad: Introducción a XR y Metaverso – First Step
Lugar: Colegios de la región



Actividad: Prueba de Aplicaciones XR
Lugar: Centro Comercial Guatapurí Plaza – Valledupar









TOTAL PERSONAS ATENDIDAS CAMPAMENTO XR-UPC

Un total de personas atendidas y capacitadas entre la Universidad y los colegios de

(265)
UNIVERSIDAD (126)
Profesores:44
Ingeniería de Sistemas (20)
Otros programas (24)
Estudiantes atendidos: 82
Capacitados
Ing. de Sistemas (40)
Charla y experiencia XR
§ Ing. de Sistemas (20)
§ Otros Programas (22)
COLEGIOS (139)
Los colegios atendidos recibieron charla introductoria a Metaverso y XR y vivieron la experiencia.
Profesores :28
IE Uziel Querit -Valledupar (4)
IE San Joaquín- Valledupar (16)
IE Técnica Magola Hernández – Pueblo Bello (Cesar) (4)
IE San Juan Bosco- Bosconia (Cesar) (4)
Estudiantes (111)
IE Uziel Querit -Valledupar (20)
IE San Joaquín- Valledupar (30)
IE Técnica Magola Hernández – Pueblo Bello (Cesar) (41)
IE San Juan Bosco- Bosconia (Cesar) (20)

Centro Comercial Guatapurí
En colaboración con el SENA y el Centro Comercial Guatapurí se realizó una jornada XR en el marco del Campamento XR UPC en la plazoleta principal del Centro Comercial Guatapurí con un total de 20 Óculos, donde se realizaron charlas, y los asistentes vivieron la experiencia con los equipos con aplicaciones preestablecidas y proyectos desarrollados por nuestros estudiantes, atendiendo un aproximado de 180
personas.

PREGUNTAS
¿Cuál fue el patrocinador principal de la conferencia? Universidad de los Andes
¿De qué regiones provienen la mayoría de los asistentes? La población asistente provino del Departamento del Cesar
¿Cuántas personas asistieron a las conferencias en las distintas ciudades?
Valledupar: 196 Personas
Pueblo Bello: 45 Personas
Bosconia: 24 Personas

¿Cuál fue la sesión más popular de la conferencia?
La muestra y exposición XR en el Centro Comercial Guatapurí.
¿Cuántos asistentes registrados hubo en la conferencia sobre realidad extendida en Valledupar?
En general 196 personas en la universidad +
¿Cuántas instituciones patrocinaron la conferencia sobre realidades extendidas en la Valledupar-Cesar?
Participaron 3 entidades.
¿Cuáles fueron las instituciones que patrocinaron la conferencias sobre realidades extendidas en Valledupar Cesar?
Universidad Popular del Cesar
Servicio Nacional de Aprendizaje SENA
Centro comercial Guatapurí

¿Cuál fue el patrocinador principal de la conferencia?
Universidad de los Andes.

MATERIAL COMPLEMENTARIO
Para acceder a material complementario sobre el desarrollo de la XV Jornada de Exposoftware ingresa al siguiente enlace a Google drive: https://drive.google.com/drive/folders/1ytnatk5p-9A-QG_i-tw3crCHEAheRBXQ?usp=drive_link.

2023-II XVI FERIA TECNOLÓGICA EXPOSOFTWARE
La convocatoria de ExpoSoftware 2023 - 2, auspiciada por la Asociación Centro de Estudio de Ingeniería de Sistemas (ACEIS), trascendió las fronteras académicas y empresariales, albergando una amalgama de talento y creatividad. Desde los entusiastas recién llegados hasta los veteranos en la materia, todos convergieron en este espacio para compartir ideas, explorar nuevas tecnologías y, sobre todo, para exhibir proyectos innovadores que prometen transformar el panorama del desarrollo de software.

El objetivo central de este evento fue proporcionar un espacio dinámico y enriquecedor donde los asistentes pudieran explorar, compartir y colaborar en torno a las últimas innovaciones y tendencias en el mundo del software. Más allá de ser una simple exposición, ExpoSoftware 2023 - 2 sirvió como un epicentro de creatividad, conocimiento y networking, brindando una plataforma única para la presentación de proyectos pioneros y el intercambio de ideas entre profesionales y aficionados apasionados por la tecnología.
Además, la exposición de proyectos fue el punto culminante del evento donde no

solo permitió a los expositores mostrar su trabajo ante una audiencia comprometida, sino que también ofreció a los asistentes la oportunidad de interactuar directamente con los creadores, explorar demostraciones en vivo y descubrir nuevas y emocionantes posibilidades en el campo del desarrollo de software.

PRESENTACION DE PROYECTOS

Nro.	NOMBRE DEL PAROYECTO	ESTUDIANTES
1	Aplicación web para la gestión de una Boutique online en la ciudad de Valledupar	ADRIANA CASTRO CARREÑO
2	Ataque de sitios WEB con CROSS SITE	Augusto Rafael Araujo Vega
		Samir Ramirez Caro Abrahm Max
		Abraham Max
		Alciver Peñaloza Herrera
3	APARCA	Carlos Zambrano Padilla
		Juan Andrés Salcedo Bermudez
		Gian Franco Oñate Fragozo
4	SISTEMA REPOSITORIO DE PROYECTOS DE GRADOS ONLINE	JAILER EDUARDO VEGA MEZ
		JUAN PABLO BADILLO HERNANDEZ
5	Aplicativo web para el sistema de gestión de proyectos UpTask en Valledupar	MARIANA PEREZ PEREZ
		HAROLD DAVID CHAMAT TORRES
		JUAN CAMILO GUERRA MARTINEZ
		FABIAN RUA VEGA
		SANTIAGO NAVARRO CALDERON
		HECTOR CASTAÑO DAVID

6	Seguridad Informática & Bases de Datos Avanzadas	ESTEFANI ROJAS JIMENEZ

7	PLATAFORMA WEB PARA LA RESERVA DE ÁREAS COMUNES EN CONJUNTOS CERRADOS DE VALLEDUPAR, CESAR	JENNIFER CUELLO BOHORQUEZ
		STEFANNY GUTIERREZ CAMARILLO
		LAURA MERCADO CAÑIZARES
		GLEIDYS MIER GUERRERO
		EVA VIDES SALAS
8	Aplicación móvil para el control de asistencia por GPS - EduPin	KENDRYS ADRIANA DIAZ VILLA
		KENNER JOSE ESPINAL GUILLEN
		WILCAR DANIEL ORTIZ COLPAS
9	Aplicativo web para la gestión de compra y venta de productos	KENNER JOSE ESPINAL GUILLEN
		WILCAR DANIEL ORTIZ COLPAS
10	APLICATIVO WEB PARA LA GESTION DOCENTE - CLASSMASTER	KENDRYS ADRIANA DIAZ VILLA
		JESUS MANUEL BERMUDEZ CASTRILLO
		MANUEL SEBASTIAN LEGRO MEJIA
		JERSON CAMILO TAPIAS CASTRO
11	SafeSync	JESUS MANUEL BERMUDEZ CASTRILLO
		MANUEL SEBASTIAN LEGRO MEJIA
		JERSON CAMILO TAPIAS CASTRO
12	APLICATIVO MÓVIL PARA LA TRAZABILIDAD DEL PROCESO PRODUCTIVO DEL CAFÉ CULTIVADO POR LA ASOCIACIÓN DE MUJERES PRODUCTORAS DE CAFÉ VALLEDUPAR (ASMUYCAVA).	DUVAN ANDRES DAZA IBARRA
		SEBASTIAN ENRIQUE OCHOA RANGEL
13	Sistema de Ubicación de Pensionados para Estudiantes	BRYAN ANDRES GRANADOS PERCY
		JOSE DAVID PALACIO MEJIA

		LUIS RAMOS ALFARO
		EMEL MEDINA REALES
14	Sistema de gestión de tarjetas Nvidia (Smart Suggest)	VALENTINA DONCEL ZARATE
		JHON ROCA MAZENETT

15	APLICACIÓN DE DETECCIÓN DE PLACAS PARA EL INGRESO EN EL PARQUEADERO DE LA UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	DANGELLO GALVIS
		BREADETH GUTIERREZ
		VICTOR NORIEGA MEDINA
16	APLICATIVO MÓVIL PARA LA GESTIÓN DE VIAJES EN EL TRANSPORTE PÚBLICO INTEGRADO DE VALLEDUPAR IMPLEMENTANDO SERVICIOS EN LA NUBE	MAURICIO AVENDAÑO GONZALEZ
		ALEXANDER ARIZA CARRILLO
		CRISTIAN CAMILO MACIAS
		LEIDER ANDRES TORRES AVILA
		JEFERSON DAVID PALACIO
17	Software para el cálculo de Nómina en un taller automotriz	JUAN HUMBERTO TABORDA ACOSTA
		ANACLAUDIA VEGA MARTINEZ
		JOSE DAVID VIDAL QUINTERO
		DIEGO ALONSO YELAMO RAMIREZ
18	Uso de inteligencia empresarial mediante bases de datos multidimensionales.	Bladimir Jesus Junior Vargas Rios
		NEMER JOSE VELANDIA
		Laura Vanessa Rangel Linares
19	Aplicativo administrativo para el control de estancos	JAVIER EDUARDO DIAZ ALFARO
		MIGUEL ANGEL CAÑATE RAMIREZ
	Sistema de control para asesorías y eventos de la Asociación Centro de	Oscar Eduardo Vergara Hinojosa
		Anuar Stiven Sierra Royero
		JEFFERZON DAVID ECHEVERRIA ARIZA

20	Estudio de Ingeniería de Sistemas (ACEIS)	Roberto Carlos Blanco Charrys
		Carlos Daniel Arroyo Cardona
		Daniel Felipe Prasca Vásquez:
21	Desarrollo y configuración de clústeres Hadoop, enfocado en la eficiencia y la escalabilidad de los datos, utilizando MongoDB.	Heimis Valentina Miranda Ramos
		José David Palacio Mejía
		Miguel Andrés Daza Bran
22	Manejo de grandes volúmenes de datos con HBase y Hadoop, integrados mediante Talend.	Andrés Felipe tapasco garzón
		Andrés Felipe yaruro
		Lilieth rincones barriga:
		Jhon Jairo González Martínez
23	MATERIA EDUCATIVO DIGITAL PARA FORTALECER LAS EMOCIONES EN LA INFANCIA	MARTIN SANTIAGO CONTRERAS
		NECTOR ENRRIQUE USTARIZ ANDRAE
24	MOOC MASTERY	ARMADO LOPEZ SIERRA

CONFERENCIAS Y TALLERES:

Los talleres ofrecidos abarcan una variedad de temas relevantes, incluyendo SonarQube, Git, GitHub, Docker, Seguridad Informática y Bitrix, entre otros.

Así mismo, los talleres de SonarQube ofrecieron a los asistentes la oportunidad de explorar en profundidad las mejores prácticas para la calidad del código, mientras que los talleres sobre Git y GitHub les permitieron familiarizarse con los principios de control de versiones y colaboración en equipo. Además, los talleres centrados en Docker brindaron una introducción práctica a la virtualización de aplicaciones, mientras que los temas de Seguridad Informática y Bitrix proporcionaron una visión clave sobre la protección de datos y la gestión de sistemas de información empresarial.

Estas actividades y talleres, cuidadosamente seleccionados y dirigidos por ACEIS, no solo complementan la exposición de proyectos, sino que también brindaron a los participantes una experiencia integral y enriquecedora que les permitió

adquirir nuevos conocimientos, habilidades y perspectivas que los impulsarán hacia el éxito en el competitivo mundo del desarrollo de software
Conclusión:

En conclusión, ExpoSoftware 2023 - 2, dirigido por ACEIS (Asociación Centro de Estudio de Ingeniería de Sistemas), se destacó como un evento excepcional que trascendió las expectativas en el ámbito del desarrollo de software. Desde la organización impecable hasta la diversidad de actividades y talleres de aprendizaje deofrecidos, el evento se convirtió en un verdadero punto de encuentro para estudiantes, profesionales y entusiastas de la tecnología.

La combinación de la exposición de proyectos innovadores con actividades prácticas y talleres especializados permitió a los participantes sumergirse en un ambiente dinámico de aprendizaje y colaboración. La dirección experta de ACEIS garantizó que cada aspecto del evento estuviera cuidadosamente diseñado para proporcionar una experiencia enriquecedora que trascendió la mera exhibición de tecnología.

Desde la exploración de las últimas tendencias en desarrollo de software hasta la adquisición de habilidades prácticas en herramientas como SonarQube, Git, GitHub, Docker, Seguridad Informática y Bitrix, los asistentes se beneficiaron de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas en ExpoSoftware 2023 - 2.
En última instancia, el éxito del evento no solo se reflejó en la calidad de los proyectos presentados, sino también en el impacto duradero que tuvo en la comunidad académica y profesional del desarrollo de software. ExpoSoftware 2023 -2 sentó un precedente para futuras ediciones, demostrando que con el liderazgo adecuado y una programación cuidadosamente planificada, es posible crear un espacio único para la innovación, el aprendizaje y la colaboración en el emocionante mundo del desarrollo de software.

Evidencias:







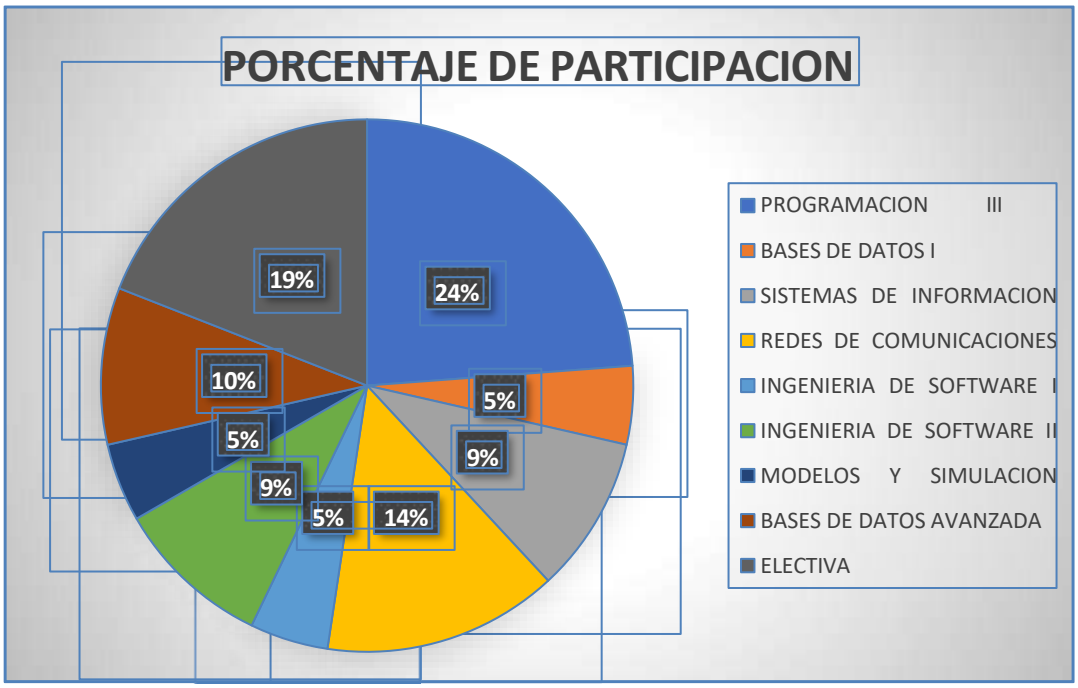
2024-I XVIII FERIA TECNOLÓGICA EXPOSOFTWARE

DESARROLLO DE EXPOSOFTWARE INTRODUCCIÓN



EXPOSOFTWARE 2024 - 1, una destacada exposición de vanguardia en el ámbito del desarrollo de software, desarrollada dentro de la Universidad Popular del César Sede Sabana, la cual se celebró el 14 de junio en la ciudad de Valledupar. Esta Jornada de investigación semestral atrajo a una amplia variedad de participantes, desde entusiastas hasta líderes de la industria, incluyendo estudiantes con sólidos conocimientos en diversos temas, docentes dedicados, emprendedores visionarios y expertos consolidados en el desarrollo de software.

La exposición de proyectos fue el punto culminante del evento, permitiendo a los 22 proyectos los cuales permitieron poder ver el campo de acción los cuales se enmarcan en los resultados de aprendizaje en los tres momentos a evaluar destacando así la pertinencia del programa en la región.



Así mismo se da alcance a los Resultados de aprendizaje en estas asignaturas los cuales se articulan en la presentación del EXPOSOFTWARE

VISITA DE EMPRESARIOS

Durante ExpoSoftware 2024 - 1, se llevó a cabo una sesión especial que capturó la atención de todos los asistentes: la visita de destacados empresarios provenientes de diversas industrias. Esta sesión fue especialmente significativa porque estos líderes, aunque no pertenecen necesariamente al sector tecnológico, demostraron cómo el software y la tecnología desempeñan un papel crucial en una amplia variedad de campos. Su participación subrayó la importancia transversal del desarrollo de software, destacando su capacidad para transformar y mejorar procesos en diferentes sectores económicos y sociales.
A continuación se presentan dichos empresarios:

Carlos Fajardo - Gerente de Klarens
Ricardo Reyes - Gerente de mi Futuro
Andrea Sierra - Gerente de Mucca
Cristina Gomez - CEO de kuriwa
Raul Garrido- Empresa café mi nona
Andres Mendinueta - Centro Empresarial CO

Conclusión:

EXPOSOFTWARE 2024 - 1 demostró ser un evento sobresaliente y transformador en el ámbito del desarrollo de software, consolidándose como un espacio clave para la innovación y la colaboración. Patrocinado por la prestigiosa Universidad Popular del César Sede Sabana y auspiciado por la Asociación Centro de Estudio de Ingeniería de Sistemas (ACEIS), esta convención semestral reunió a una diversa y talentosa gama de participantes, desde entusiastas y estudiantes hasta líderes de la industria y expertos consolidados.

Un punto culminante de EXPOSOFTWARE 2024 - 1 fue la visita de destacados empresarios de diversas industrias, quienes subrayan la importancia transversal del software y la tecnología en una amplia gama de campos. Empresarios como Carlos Fajardo de Klarens, Ricardo Reyes de Mi Futuro, Andrea Sierra de Mucca, Cristina Gomez de Kuriwa, Raul Garrido de Café Mi Nona y Andrés Mendinueta del Centro Empresarial CO, demostraron cómo el software puede transformar y mejorar procesos en diferentes sectores económicos y sociales. Su participación no solo enriqueció el evento, sino que también facilitó valiosas oportunidades de networking y colaboración interdisciplinaria.

Finalmente, EXPOSOFTWARE 2024 - 1 se consolidó como un epicentro de creatividad, conocimiento y networking, brindando una plataforma única para la presentación de proyectos pioneros y el intercambio de ideas entre profesionales y aficionados apasionados por la tecnología. La sinergia entre los diversos actores presentes promete impulsar la innovación y el crecimiento en múltiples campos, reafirmando el poder transformador del software en nuestra sociedad contemporánea.

Evidencias Fotográficas:









2025 – 1 EVENTO EXPOSOFTWARE

Introducción
El evento ExpoSoftware 2025 - 1 se desarrolló con éxito el día viernes 30 de mayo de 2025 en el Pasillo de la Biblioteca Central (exposición de proyectos) y el Auditorio Julio Villazón Baquero (conferencia) de la Universidad Popular del Cesar, Sede Sabana. Esta edición reafirma la continuidad y el compromiso institucional con el fortalecimiento de las competencias académicas, investigativas y emprendedoras de los estudiantes del programa de Ingeniería de Sistemas.

Desarrollo del evento
Exposición de Proyectos Académicos

Se presentaron un total de 40 proyectos de software, desarrollados por estudiantes de distintos semestres bajo la orientación de docentes especializados. Entre los temas abordados se incluyeron:
Aplicaciones móviles para la gestión ganadera y administrativa.
Videojuegos con enfoque cultural.
APIs REST y patrones de diseño de software.
Sistemas de información aplicados a problemas reales.
Los proyectos se destacaron por su diversidad, creatividad y aplicabilidad. Muchos de ellos fueron construidos en entornos colaborativos e integraron principios de ingeniería de software, programación orientada a objetos, seguridad, y experiencia de usuario.

Conferencia Central: Inteligencia Emocional

Como valor agregado a la formación profesional, se desarrolló la conferencia “+Humanos +Fuertes: Inteligencia Emocional” a cargo del experto Diego Maldonado Peñaloza, psicólogo, teólogo y mentor con 28 años de experiencia en acompañamiento emocional y espiritual.

La ponencia permitió reflexionar sobre la relevancia de la salud mental y la inteligencia emocional en contextos profesionales, especialmente en carreras técnicas donde el factor humano a menudo se ve relegado. Fue un espacio emotivo, de participación activa y de gran acogida por parte de los estudiantes.

Esta actividad fue gestionada por las docentes María del Carmen Jímenez y María Johana Carvajalino, quienes vienen impulsando la formación integral desde un enfoque más humano.
Conclusión

ExpoSoftware 2025 - 1 superó ampliamente las expectativas en cuanto a organización, participación y calidad académica. La coordinación efectiva de

espacios, tiempos y actividades permitió el desarrollo fluido de una jornada enriquecedora tanto para los estudiantes como para los docentes y asistentes externos. La feria se consolidó como un componente fundamental del proceso formativo, evidenciando la capacidad institucional para promover escenarios pedagógicos más allá del aula tradicional.

El alto nivel de participación estudiantil fue uno de los aspectos más destacados del evento. La presentación de 40 proyectos demuestra el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje y su disposición a asumir retos académicos que les exigen articular conocimientos técnicos, pensamiento crítico y habilidades comunicativas. Esta dinámica propició el intercambio de ideas, el fortalecimiento del trabajo en equipo y el reconocimiento del esfuerzo colectivo como motor del desarrollo académico.

Asimismo, la calidad técnica y creativa de los proyectos reflejó una aplicación efectiva de los contenidos curriculares en situaciones reales y contextuales. Desde soluciones orientadas a la productividad agropecuaria hasta experiencias digitales inmersivas y plataformas de gestión, los estudiantes mostraron dominio en herramientas actuales, metodologías ágiles y principios de diseño de software, contribuyendo así a su preparación profesional y a la generación de soluciones con potencial impacto social.

La inclusión de una conferencia centrada en la inteligencia emocional aportó un valor agregado al evento, integrando el componente humano en la formación de futuros ingenieros. Este enfoque permitió sensibilizar sobre la importancia del bienestar mental y emocional como parte de las competencias profesionales en entornos laborales contemporáneos. En consecuencia, se recomienda continuar fortaleciendo estos espacios de integración académica y personal, incluyendo la evaluación externa de proyectos y la articulación con el sector productivo para potenciar lo
desarrollos más prometedores.

Anexos
Proyectos participantes: Proyectos participantes Exposoftware XX.xlsx
Fotografías del evento.

















2025-II XXI FERIA TECNOLÓGICA EXPOSOFTWARE 2025
Fecha del Evento: 30 de noviembre de 2025



Presentación

El Programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar organizó la XXI Feria Tecnológica Exposoftware, un escenario académico destinado a la promoción del talento estudiantil y la difusión de desarrollos innovadores. En esta edición, los estudiantes participaron activamente mediante la presentación de diversas temáticas relacionadas con la transformación digital, la creación de soluciones de software y la aplicación de tecnologías emergentes, fortaleciendo así el intercambio de conocimientos y el espíritu investigativo dentro de la comunidad universitaria.

RESULTADOS

La XXI Feria Tecnológica Expo software se consolidó como un importante escenario académico y de difusión, logrando una alta convocatoria y visibilidad.

Audiencia: Se estima una afluencia de aproximadamente 200 personas que visitaron la exhibición de pósters y proyectos, interactuando directamente con los desarrollos estudiantiles.

Participación Académica: Se registró una significativa participación de estudiantes

de diversos semestres y asignaturas del Programa de Ingeniería de Sistemas.

La participación activa y la calidad de los proyectos presentados en la feria demuestran el cumplimiento directo de los Resultados de Aprendizaje del Programa (RAPs). Este evento es una instancia práctica fundamental que alinea la formación, los contenidos y las competencias del currículo con el perfil de egreso deseado y la pertinencia profesional.

Evidencias Fotográficas








AUDITORIO
JULIO VILLAZON BAQUERO
JUVIBA





Clic aquí para ver Video Resumen de la jornada

2026-I EXPSOSFTWARE

06 junio de 2026

La XXII Feria Tecnológica Exposoftware 2026-1 es la muestra de desarrollo tecnológico, innovación e investigación formativa del programa de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Popular del Cesar. El evento tuvo lugar el día 5 de junio de 2026, iniciando formalmente a las 8:00 a.m. en el campus universitario, específicamente en el área del Corredor del Bloque E, primer piso. Contó con el despliegue de 25 estaciones bifuncionales de exhibición para albergar 50 propuestas tecnológicas, apoyado integralmente en la gestión logística por 19 delegados de la asociación estudiantil ACEIS y enriquecido con dinámicas de interacción cultural y comunitaria.

De acuerdo con la programación previa de la jornada del 5 de junio de 2026, la agenda cronológica se estructuró de la siguiente manera:

06:30 a.m. – 07:50 a.m. Fase de Alistamiento Logístico y Recepción: Arribo del comité organizador de ACEIS. Recepción, adecuación y distribución estratégica de las veinticinco (25) mesas facilitadas por la Unidad de Emprendimiento y Desarrollo. Delimitación de pasillos de circulación y montaje técnico del sistema de sonido (parlante, consola y micrófonos inalámbricos Bluetooth aportados por la Facultad de Educación). Orientación y ubicación de los equipos expositores con sus respectivos materiales tecnológicos, prototipos y estructuras X-Stand.

08:00 a.m. Apertura Formal e Inicio de la Exhibición: Apertura oficial de la XXII Feria Tecnológica Exposoftware. Activación del sistema de comunicación digital y anuncios públicos. Dicha apertura se hace a Cargo de los estudiantes del centro de estudios ACEIS-UPC
08:10 a.m. – Desarrollo de la Jornada (Bloque Central): Evaluación de proyectos por evaluadores asignados. Interacción con visitantes y comunidad académica. Ejecución de un componente de ambientación cultural con la interpretación de piezas musicales en piano por parte de un docente de la institución. Control logístico de asistencia mediante captura de datos con formulario digital.

12:00 pm – Cierre de la Jornada (Fase de Post-evento): Consolidación de un total de ciento diecinueve (119) asistentes registrados, recolección del mobiliario, desmontaje de estructuras y elaboración de actas de evidencias fotográficas.

IMPACTO / RESULTADO DE LA ACTIVIDAD O EVENTO SOBRE EL PROGRAMA
El impacto de Exposoftware 2026-1 sobre el programa académico es altamente significativo y medible a través de los siguientes indicadores de éxito documentados:

Capacidad Operativa y Eficiencia Curricular: La puesta en marcha de cincuenta (50) proyectos de manera organizada demuestra una alta tasa de retención y culminación exitosa de componentes prácticos dentro de las asignaturas del plan de estudios.

Sinergia Institucional Multi-facultad: Se consolidaron alianzas estratégicas transversales con la Unidad de Emprendimiento (gestión de mobiliario corporativo) y con la Facultad de Educación (cooperación técnica de recursos audiovisuales), fortaleciendo el tejido relacional del programa dentro de la universidad.

Fomento del Liderazgo Estudiantil: El involucramiento activo y la delegación de responsabilidades en diecinueve (19) miembros de ACEIS para la coordinación general potencia las habilidades blandas, la gestión de proyectos y el sentido de pertenencia de la base estudiantil del programa de Ingeniería de Sistemas.

Sustentación Documental para Procesos de Acreditación: La recopilación rigurosa de 119 registros digitales de asistencia y los repositorios fotográficos oficiales sirven de evidencia objetiva de alta calidad para los procesos de autoevaluación, renovación de registro calificado y acreditación nacional del programa.









LINK DE SOPORTES O ANEXOS						
Anexo:						
INDICADORES						
Sector impactado	Educación:	**X**	Empresarial		Turismo	
	Gubernamental		Salud		Social	
	Otro: _____					
Número de estudiantes:			**Número de docentes:**			
Número de egresados:			**Número de administrativos:**			
Número de empresarios:			**Número de personas externas**			