

Reglas para Participantes	
1. Proyectos Innovadores y Creativos	Todos los proyectos presentados deben reflejar un enfoque innovador y creativo en la búsqueda de soluciones para problemas reales en diversas áreas, como el bienestar, el deporte, la música, el arte, dispositivos médicos, tecnologías de asistencia, entre otros.
2. Kits para Equipos	<p>A cada equipo participante se le entregará un kit que contiene un microcontrolador IdeaBoard (ESP32), con varios sensores, para el desarrollo del SCF. El equipo que requiera de un kit adicional deberá justificarlo (sujeto a disponibilidad).</p> <p>Los equipos podrán utilizar cualquier sensor adicional que deseen o sea necesario para el proyecto (queda a cuenta del equipo). Se recomienda revisar los sensores y actuadores existentes en <a href="https://www.crcibernetica.com/sensors/">https://www.crcibernetica.com/sensors/</a></p>
3. Proyectos en Equipos	No se aceptarán proyectos individuales. Todos los equipos deberán estar conformados por al menos dos estudiantes y un máximo 4. Cada equipo será responsable de la creación, diseño y presentación de su SCF.
4. Fecha de Devolución del Kit	Los equipos deberán comprometerse a utilizar y desarrollar el kit de manera adecuada y responsable. Si no se ha presentado un proyecto completo y funcional, el equipo deberá devolver los kits entregados. La entrega puntual del proyecto y la adecuada utilización de los recursos son fundamentales para garantizar una competencia justa y equitativa.
5. Respeto a las Normas de Seguridad	Todos los proyectos deberán cumplir con las normas de seguridad establecidas. Los equipos deberán asegurarse de que sus



	<p>proyectos sean seguros y no representen riesgos para los usuarios o animales involucrados.</p>
6. Originalidad e Innovación	<p>Se valorará la originalidad e innovación en el diseño y desarrollo del SCF. Los equipos deberán presentar proyectos creativos y novedosos que aporten soluciones significativas.</p>
7. Respeto y Ética	<p>Los participantes deberán actuar con respeto hacia los demás equipos, el jurado y el público. Cualquier comportamiento inadecuado puede resultar en la descalificación del equipo.</p>
8. Cumplimiento de Plazos	<p>Es importante cumplir con los plazos establecidos para la presentación de los proyectos. Los equipos deberán prepararse para la evaluación y presentación en las fechas y horarios programados.</p>
9. Responsabilidad de los Proyectos	<p>Cada equipo será responsable de la preparación, presentación y funcionamiento del SCF. Los jueces evaluarán los proyectos con base en los criterios establecidos en la rúbrica y en la documentación proporcionada por los equipos.</p>
10. Derechos de Propiedad Intelectual	<p>Los participantes deberán respetar los derechos de propiedad intelectual y garantizar que los elementos utilizados en sus proyectos no infrinjan derechos de terceros.</p> <p>La filosofía de ExpoCenfo es para fomentar el desarrollo de una comunidad de desarrollo e innovación, por lo que los proyectos serán Open Source. Los miembros del equipo registrarán el proyecto con licencia <a href="#">Creative Commons</a>, para permitir su uso y desarrollo no comercial por parte del público en general. El derecho comercial queda a discreción de los miembros del equipo.</p>

<p>11. Documentación de proyecto</p>	<p>Todos los proyectos deberán ser documentos por completo, es decir, diseños, códigos, instructivos, manuales, etc. En la plataforma GitHub. Deberá ser posible, para un tercero, desarrollar por completo los proyectos, a partir de la documentación en GitHub.</p>
<p>12. En caso de empate</p>	<p>En caso de empate, se otorga la victoria al participante con el mayor porcentaje en la dimensión 3 (innovación). Si el empate persiste, se considerará el mayor porcentaje en la dimensión 4 (funcionalidad), seguido por la dimensión 5 (estética). Si aun así persiste el empate, se evaluará el mayor porcentaje en la dimensión 2 (impacto en el bienestar individual y comunitario).</p> <p>Si después de evaluar todas las dimensiones de la rúbrica de evaluación el empate persiste, se otorgará el primer lugar a todos los participantes empatados, eliminando así el segundo lugar y, de ser necesario, hasta el tercer lugar, dependiendo de la cantidad de participantes empatados. Este mismo criterio se aplicará para desempates en el segundo y tercer lugar.</p> <p>En consecuencia, se premiará de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer lugar, segundo lugar y tercer lugar.</li> <li>2. Premios a menciones honoríficas en las siguientes categorías:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovación y creatividad</li> <li>• Funcionalidad y usabilidad</li> <li>• Estética y diseño del proyecto</li> </ul> </li> </ol>

## Restricciones

- Debe utilizar RFID. Además, WiFi, Bluetooth o ESPNOW.
- Debe construir un prototipo físico del dispositivo, no es necesario que llegue hasta un producto mínimo viable, pero sí un prototipo funcional. Si el proyecto cuenta con una interfaz digital, debe también presentarla de forma funcional, aunque no sea una interfaz final.
- Debe utilizar elementos de fabricación digital (piezas en corte láser o impresión 3D), estructuras de metal, plástico u otros materiales de fabricación.
- Debe utilizar sensores de algún tipo (temperatura, presión, gases, luz, etc), y ejecutar algún actuador (LED, Motor, buzzer, pantalla, etc).
- Debe funcionar de forma autónoma, con algún tipo de batería.
- Todos los integrantes del equipo deben ser capaces de defender el proyecto de forma completa, desde elementos de diseño físico hasta aspectos de programación y software.

San José, mayo 2024