

A decorative border composed of various colored rounded shapes (circles and ovals) in shades of yellow, green, blue, red, and brown, arranged in a scalloped pattern along the top, bottom, and right edges of the slide.

make_sense

_aprender _crear _transformar



_aprender _crear _transformar

makesense es una organización internacional que diseña programas de impacto social y ambiental, impulsando colaboraciones entre ciudadanos comprometidos, emprendedores apasionados y organizaciones vanguardistas.

[Más info aquí](#)



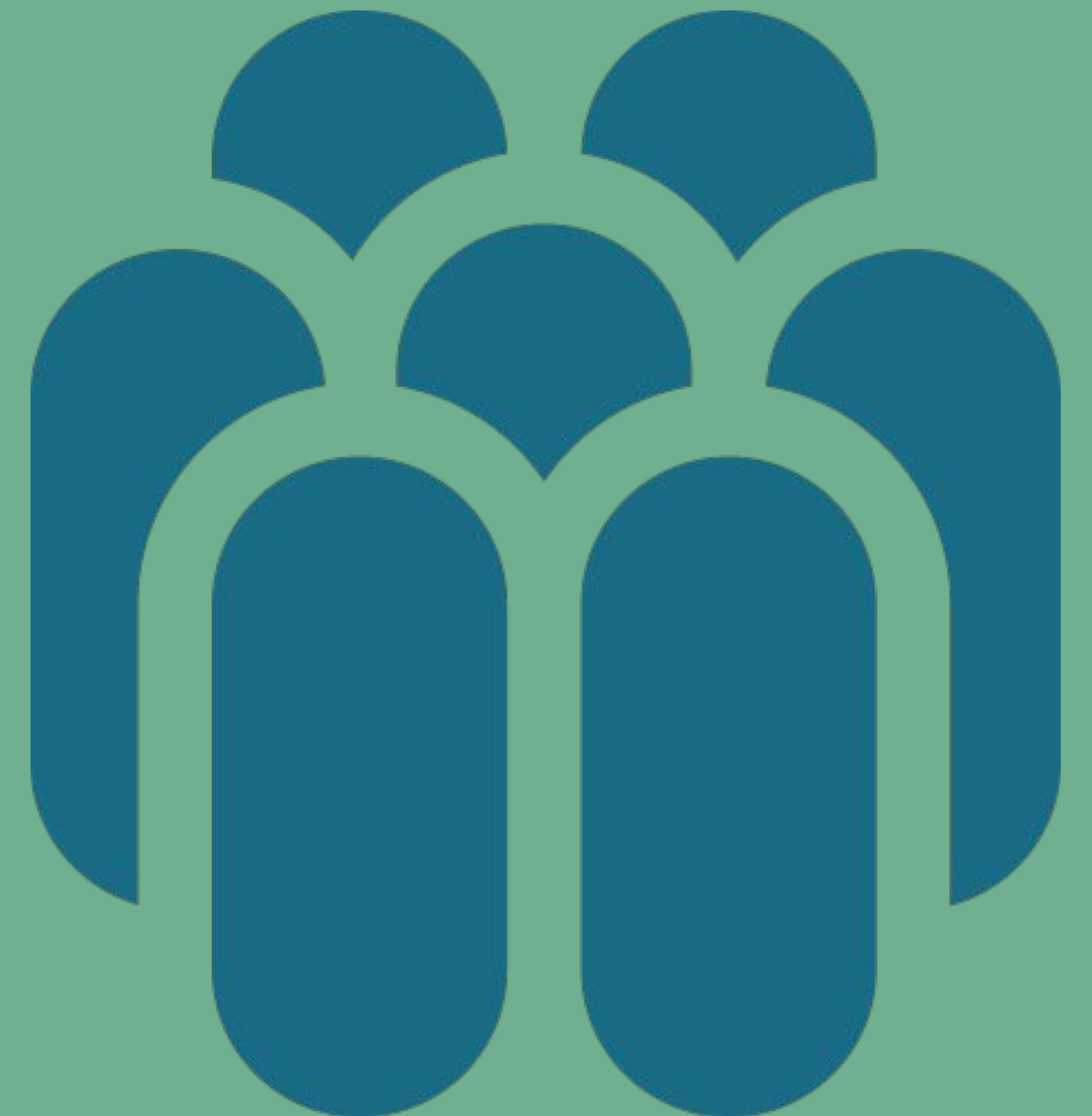
_ciudadanos _nuestro compromiso

_Buscamos guiar a lxs ciudadanxs en su camino para contribuir a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**. Ya sea como líderes sociales o emprendedores socio-ambientales, nuestra comunidad es un espacio para aprender, conectar, crear y compartir impacto positivo.





El objetivo de la colaboración con Coderhouse será llevar uno de los programas de voluntariado de makesense a una experiencia 100% virtual por medio del desarrollo de una plataforma web y realizar una campaña de marketing digital para posicionamiento de estas en nuestra comunidad.



ciudadanos **programa de voluntariado**

hold-up

Sesión de co-crean entre
emprendedores socioambientales
y ciudadanos para dar solución a un reto
específico de un emprendedor



ciudadanos

contexto del hold up

¿Qué es Holdup?

Era un evento presencial con emprendedores sociales y ambientales que buscaban resolver un reto con ayuda de voluntarios ciudadanos



Dinámica

- 1** Facilitador makesense ayuda a definir el reto junto con el emprendedor
- 2** Tener preguntas detonadoras
- 3** Voluntarios responden preguntas (focus group)
- 4** Con todas las respuestas elaboran soluciones más concretas en grupos

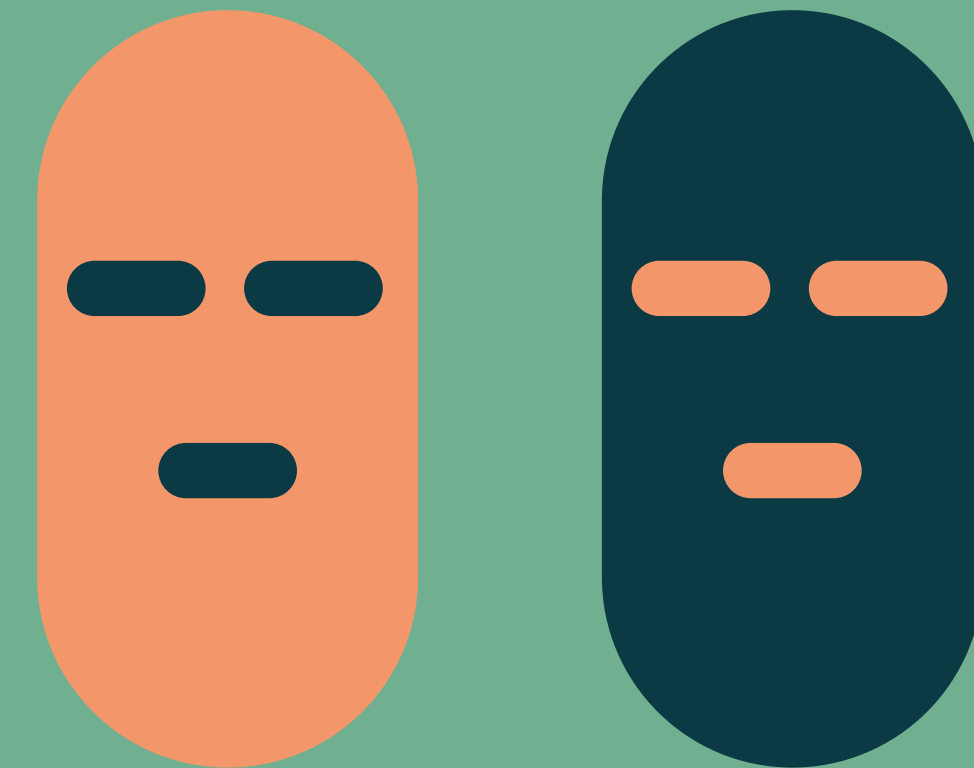
ciudadanos

contexto del hold up

¿Por qué necesitamos su ayuda?

Debido a la pandemia Holdup dejó de realizarse.

Reuniones virtuales por zoom no fueron tan atractivas como la experiencia en vivo



¡Ayúdanos a revivir uno de los formatos más importantes de makesense México que ayuda a emprendedores y ciudadanos a generar impacto juntos!

CONSIGNAS

Programación + Diseño UX-UI

DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIO WEB

Objetivo

**Crear una plataforma web
que reviva el formato de holdup
de manera virtual**

intuitivo

Emprendedores compartan
los retos que tienen en su
proyecto

atractivo

Ciudadanos compartan
sus propuestas de solución

claro

Ambos usuarios entiendan
las instrucciones para
colaborar

DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIO WEB

Requisitos base

Los requisitos base serán parte de los criterios de evaluación mínimos para presentar el proyecto

SECCIONES + CONTENIDOS

- **Sección principal**
 - Banner de bienvenida al holdup
 - ¿Qué es el hold-up?
 - Registro como emprendedxr o ciudadanx
- **Sección de registro para emprendedorxs**
 - Se registran con su perfil
 - Instrucciones para subir reto
- **Foro**
 - Emprendedxores cuentan el reto de su proyecto
 - Preguntas para que los ciudadanxs resuelvan el reto
 - Respuestas a los emprendedorxs de ciudadanxs

[Mockup](#), en baja, a modo de orientación

Sugerencias

Frontend:

- Sugerimos utilizar ReactJS, pero pueden utilizar el que deseen. No hay limitaciones.

Backend:

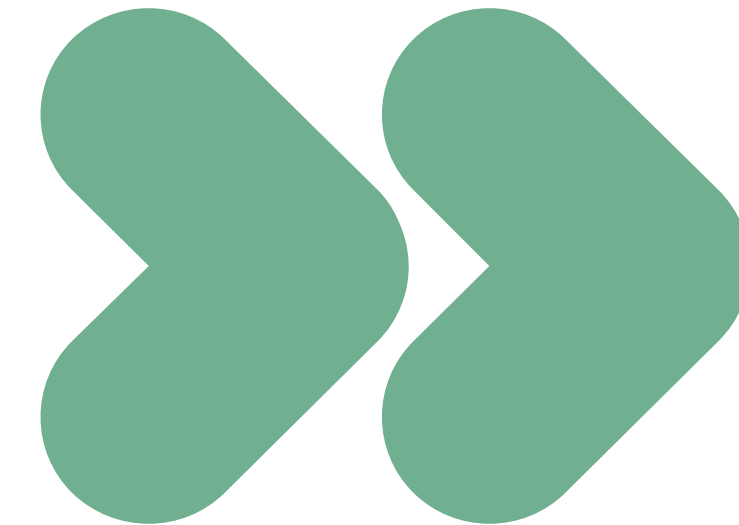
- Sugerimos utilizar Node. js, pero pueden utilizar el que deseen.
- Deben tener en cuenta los **lenguajes que permite Heroku:**
 - Node, Ruby, Java, PHP, Python, Node, Go, Scala, Clojure

Marketing Digital + Diseño Gráfico

Objetivo

Generar dos planes
de marketing digital
para posicionar el proyecto
holdup en dos públicos

- **Ciudadanos**
- **Emprendedores**



comunicación

Redes sociales y newsletter
con la actual línea gráfica
de makesense



PLAN DE MARKETING DIGITAL & D.GRÁFICO

Requisitos base

Los requisitos base serán parte de los criterios de evaluación mínimos para presentar el proyecto

- **Análisis de Situación actual**
 - Auditoría o diagnóstico de canales digitales
 - Desarrollo de arquetipo de persona
- **Estrategia de Marca**
 - Propuesta de valor
 - Mensajes clave
- **Definición de Objetivos**
 - Objetivos de Marketing Digital
- **Planteamiento de la Estrategia**
 - Estrategia General
 - Social Media (Facebook, Instagram, LinkedIn)
 - Email Marketing
 - Inbound Marketing
 - Estrategia de SEO
- **Plan de Medición**
 - Desarrollo de KPIs
- **Piezas gráficas**
 - Generar una pieza para cada Red Social
 - Generar el diseño para una campaña de Email MKT

INFORMACIÓN, ARCHIVOS Y CONTENIDOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROYECTO

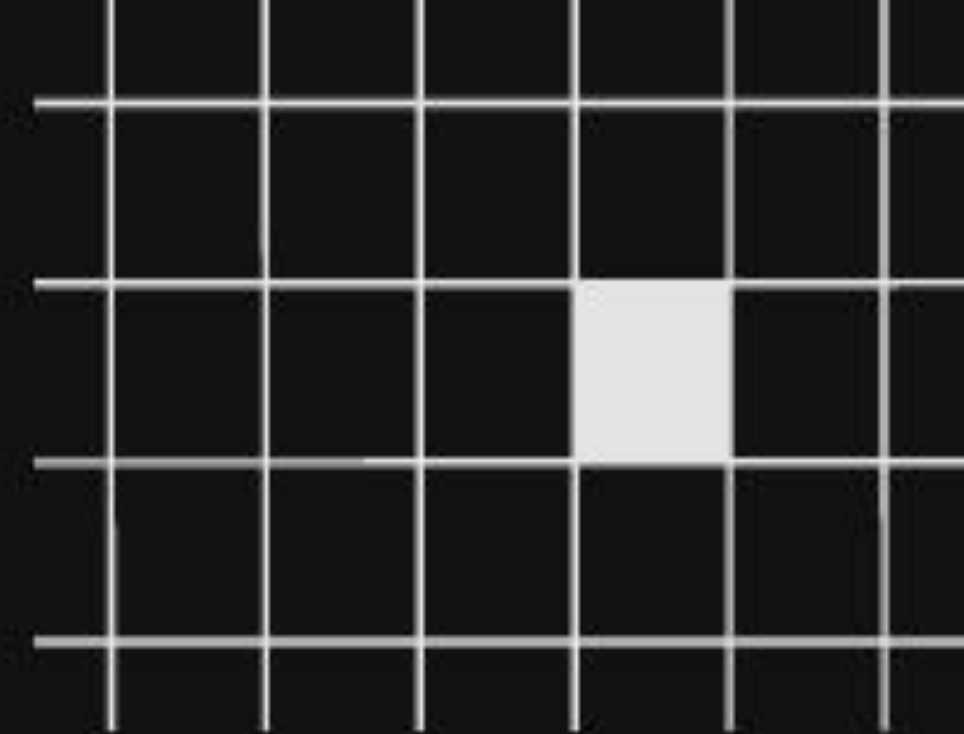
[Aquí](#)

Break

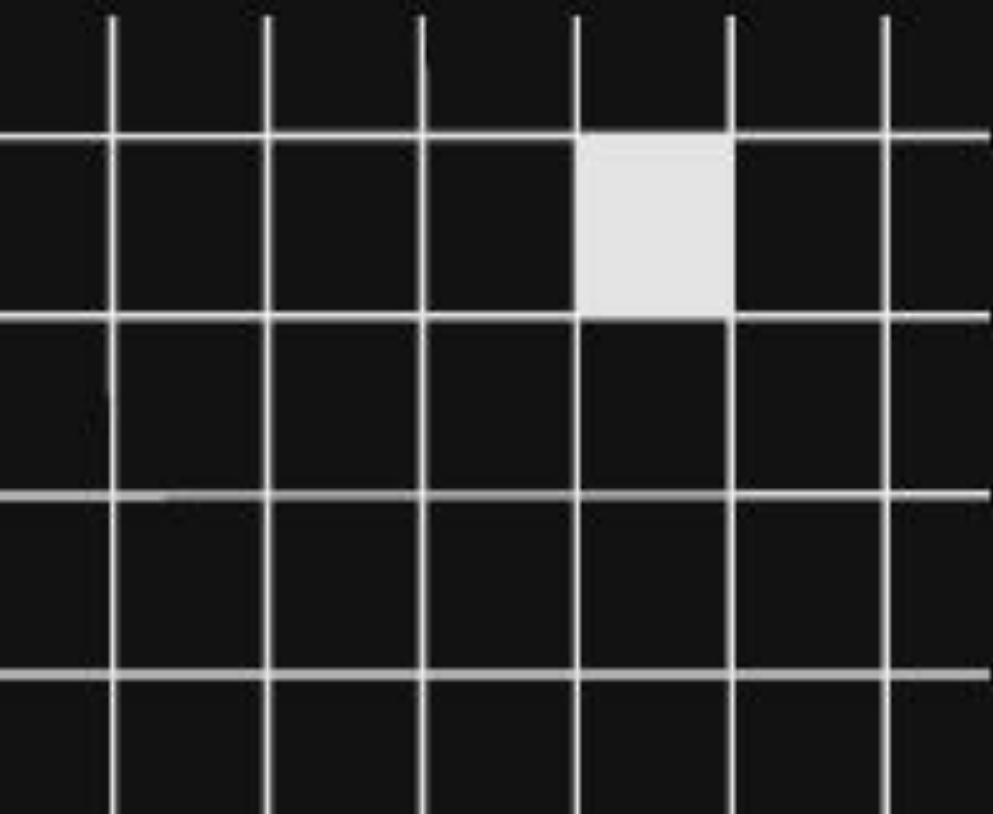
CAPACITACIÓN 11.15 MEX | 12.15 PE, COL | 14.15 AR, UY, CL

Break

Volvemos a las 12.15 MEX | 13.15 PE, COL | 15.15 AR, UY, CL



FAQs



RESOLUCIÓN

RESOLUCIÓN DEL PROYECTO

Las consignas deberán resolverse trabajando de manera colaborativa

La resolución se trabajará del sábado 6 al viernes 12 de noviembre.

Si uno o más integrantes del equipo deciden darse de baja del challenge, el equipo tendrá dos opciones para continuar participando:

1. Continuar trabajando con menos integrantes.
2. Solicitar reemplazo.

En cualquiera de los dos casos, los integrantes que se hayan dado de baja no recibirán certificado de participación.

Tampoco los premios, en el caso de haber sido parte del equipo ganador.

BAJAS

1. BAJAS

Si uno o más integrantes del equipo decide no continuar con la resolución del challenge, en primer lugar deberá informarle a sus compañeros de grupo.

En segundo lugar, deben enviar un mail a comunidad@coderhouse.com

Asunto: BAJA | Equipo N° | Nombre y Apellido

Cuerpo del mail: Indicando la misma información que en el asunto.

El equipo podrá elegir continuar trabajando con menos integrantes, o bien solicitar un reemplazo.

REEMPLAZOS

2. REEMPLAZOS

Los equipos podrán solicitar hasta 2 reemplazos.

Únicamente se permitirán reemplazos hasta el miércoles a las 23.59 Hs (AR)

Deben enviar un mail a comunidad@coderhouse.com

Asunto: REEMPLAZO | Equipo N° | Nombre y Apellido

Cuerpo del mail:

Nombre, Apellido, Rol de quien se da de baja.

Nombre, Apellido y correo electrónico de quien suplantarán el lugar vacante (*y repositorio de github en caso de ser programador*)

Quien sea suplente, deberá ser necesariamente miembro de Coderhouse

(estudiante, egresado, tutor, coordinador, profesor)

Verificaremos que sea parte de Coderhouse y les enviaremos una respuesta de confirmación para que el reemplazo pueda ocupar el lugar vacante.

MENTORÍAS

Cada equipo podrá consultar sobre dudas a mentores/as técnicos.
Los/as mentores/as no podrán participar de la resolución de consignas, solo
brindarán soporte sobre dudas específicas.

Las consultas serán de 15 minutos y se agendarán a través de Calendly

- Recomendamos que no asistan más de 2 o 3 personas a cada mentoría.
- Deberán llevar dudas específicas y concisas para que los/as mentores/as puedan brindar soporte en el tiempo estipulado.
- **Las reuniones serán de 15 minutos sin excepción.**
- En el caso de que algo no se haya resuelto será decisión del mentor/a extender esa reunión, según su disponibilidad horaria.

MENTORES TÉCNICOS

Las consultas serán de 15 minutos y se agendarán a través de Calendly



[Valeria Nova](#)

¿En qué podrá ayudarte?

- Diseño gráfico
- Experiencia de usuario
- Estrategias de comunicación en RRSS

[Link a su Calendly](#)



[Karen Díaz](#)

¿En qué podrá ayudarte?

- Marketing y Diseño gráfico
- Estrategias de comunicación en RRSS
- Lenguaje inclusivo y no sexista

[Link a su Calendly](#)

[Mariana Gómez](#)

¿En qué podrá ayudarte?



- Experiencia de usuario y Producto
- Lenguaje para comunicar sobre makesense
- Conocimiento sobre la comunidad de makesense
- Innovación

[Link a su Calendly](#)

MENTORES TÉCNICOS

Las consultas serán de 15 minutos y se agendarán a través de Calendly



[Daniel Hazael Romo](#)

¿En qué podrá ayudarte?

- Python, Javascript, React Js, Node
- CSS / Bootstrap
- Materialize, Reactstrap, Django

[Link a su Calendly](#)

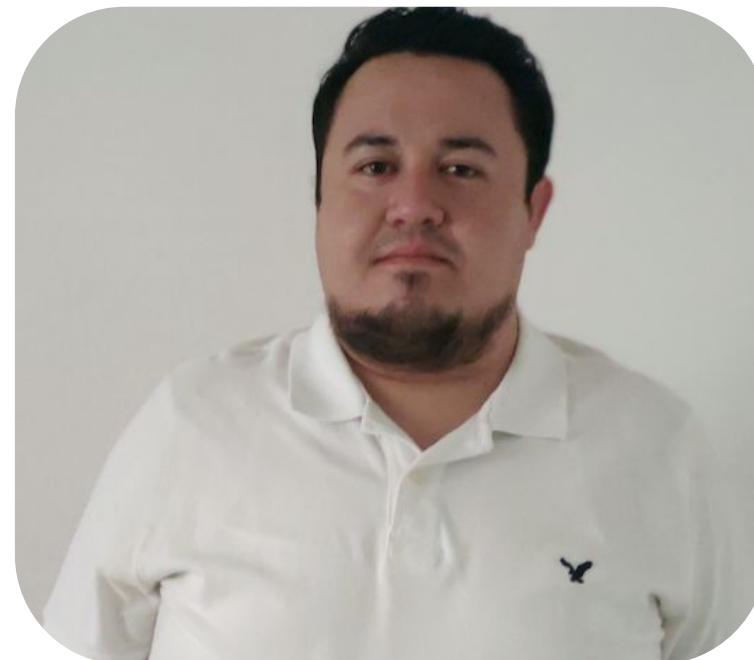


[Luis Antonio Villegas](#)

¿En qué podrá ayudarte?

- React, Node, Js
- Express, Django
- Javascript, Python

[Link a su Calendly](#)



Jesús Emmanuel Arreola

¿En qué podrá ayudarte?

- Angular, Node, Js
- Express, Django
- Bootstrap, materialize, CSS

[Link a su Calendly](#)

MENTORES TÉCNICOS

Las consultas serán de 15 minutos y se agendarán a través de Calendly

César Daniel Bañuelos López

¿En qué podrá ayudarte?

- Diseño UXUI, maquetación, animación y componentes para la web
- Frontend: JS Vanilla, React o Vue.
- Backend: NodeJS, Express, WebRTC, Socket.io
- Bases de datos relacionales (MySQL & MariaDB)
- DevOps en DNS, Proxys
- Instalación y gestión de procesos en la nube



[Link a su Calendly](#)

Angela Daniela de la Cruz Mendoza

¿En qué podrá ayudarte?

- Test y análisis de mapas de calor
- Evaluación heurística - Wireframes
- Prototipo en media y alta
- Interaction Design en Figma
- Atomic Design 2.0
- Uso de Componentes



[Link a su Calendly](#)

Natalí Tauma Caja

¿En qué podrá ayudarte?

- UI, Diseño en Figma
- Sistematización y análisis de la información
- Investigación

[Link a su Calendly](#)



ENTREGA DEL PROYECTO

FORMATO DE ENTREGA

Link a una carpeta* de drive o dropbox con **acceso público** que contenga:

- Diseño de piezas gráficas en formato PNG y curvas
- Estrategia de marketing digital en formato PDF
- Diseño de wireframes, exportado en formato PDF
- Un archivo Google Docs que contenga:
 - Link al repositorio en Heroku
 - Link de previsualización del sitio web

**Nombrarla con el N° Equipo*

Link a YouTube* en modo *oculto* que contenga:

- Vídeo explicativo y de defensa del proyecto
- Duración máxima de 5 minutos

**Nombrarlo con el N° Equipo*

La entrega debe cargarse [aquí](#)

CAPACITACIÓN PITCH

Miércoles 10 de Noviembre

17.00 Hs MEX | 18.00 Hs PE, COL | 20.00 Hs AR, UY, CL

A cargo de [Roger Villanueva Macdonel](#), Consejero Regional y Mentor de [enlace+](#)

El pitch es una herramienta para persuadir a aquellas personas que evaluarán el proyecto que ustedes desarrollarán en los próximos días.

Es un recurso sumamente importante porque puede definir qué equipo será el ganador

→ Link de registro [aquí](#)

→ Calendario completo del Hackathon [aquí](#)

HORA LÍMITE DE ENTREGA

La fecha y horario límite para entregar el proyecto final es el
viernes 12 de Noviembre
17.00 Hs MEX
18.00 Hs COL, PE
20.00 Hs AR, UY, CL

Los proyectos que no sean entregados en tiempo* y forma** no podrán resultar ganadores

**luego del tiempo indicado anteriormente.*

***que no respeta el formato requerido y detallado en el slide anterior.*

JURADOS

JURADOS



Evelyn Zuluaga Quiceno
Marketing



Diego Reyeros
Integración Final



Cristian Giagante
Programación



David Bates
Innovación



Ruben Carlos Vásquez
Diseño UXUI

EVALUACIÓN

DINÁMICA DE EVALUACIÓN

La evaluación tendrá 2 etapas:

Primera etapa: Será desde el viernes 12 (post entrega de proyectos) hasta el sábado 13 a la mañana (antes de comenzar la reunión final).

En esta etapa los jurados completarán un formulario de evaluación técnica.

También será tomada en cuenta la defensa de la entrega realizada en el video.

Cada área evaluada (*Marketing, Diseño, Desarrollo e Innovación*) tendrá un puntaje parcial correspondiente a cada criterio de evaluación.

Los 3 equipos que mayor puntaje obtengan serán los finalistas.

PLAN DE MARKETING DIGITAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes aspectos para seleccionar al proyecto ganador

- **Objetivos:** correcta formulación y resolución de objetivos.
- **Implementación de estrategias y selección de canales:** se usó cada uno de los canales de comunicación requeridos y tienen coherencia con la estrategia que se quiere llevar adelante
- **KPI's:** definidos correctamente según los objetivos planteados y tienen correlación con la situación actual de make_sense
- **El plan de Marketing es SMART:** (*Específico, Medible, Alcanzable, Relevante y Temporal*)
- **Los contenidos creados** para las distintas redes sociales requeridas generan motivación en el público objetivo (voluntarios) para ayudar a los emprendedores.

Puntaje de Marketing: 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes aspectos para seleccionar al proyecto ganador

- La cantidad de pantallas son suficientes para comprender el recorrido de los usuarios por la interfaz.
- Los menús de navegación, bloques de contenido, botones, títulos etc son definidos de manera clara.
- **Piezas gráficas:** se diseñaron suficientes piezas gráficas, para las distintas redes sociales, y son coherentes con el manual de estilo de la ONG y los objetivos planteados por la estrategia de contenido

Puntaje de Diseño UXUI: 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes aspectos para seleccionar al proyecto ganador

- **Código prolijo y limpio:** El código HTML a lo largo de las páginas cuenta con buena indentación, espacios prolijos y coherencia con el contenido a mostrar.
- **Estética:** Utilización óptima y criteriosa de SASS/CSS.
- **Uso de rutas:** las rutas deberán estar correctamente linkeadas al archivo principal del proyecto, pudiendo acceder correctamente a las mismas
- **Base de datos:** Creación y posterior puesta en marcha del modelo de Base de Datos de forma tal que cumpla con las necesidades del problema
- Correcta instalación y utilización de los paquetes que se vayan a necesitar

Puntaje de Desarrollo Web: 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes aspectos para seleccionar al proyecto ganador

- El diseño permite capturar la atención de la audiencia
- Lxs emprendedorxs y ciudadanxs tendrán una experiencia dinámica entre ellxs gracias a la plataforma
- Lxs emprendedorxs tendrán acceso a múltiples ideas y propuestas gracias a que ellos logran comunicar su reto de forma atractiva
- Lxs ciudadanxs se sienten invitadxs a incidir en los proyectos de lxs emprendedorxs de forma dinámica y constructiva
- Las instrucciones no sean necesarias textualmente para que la plataforma sea de manera intuitiva

Puntaje de Innovación: 6

SEGUNDA ETAPA EVALUACIÓN

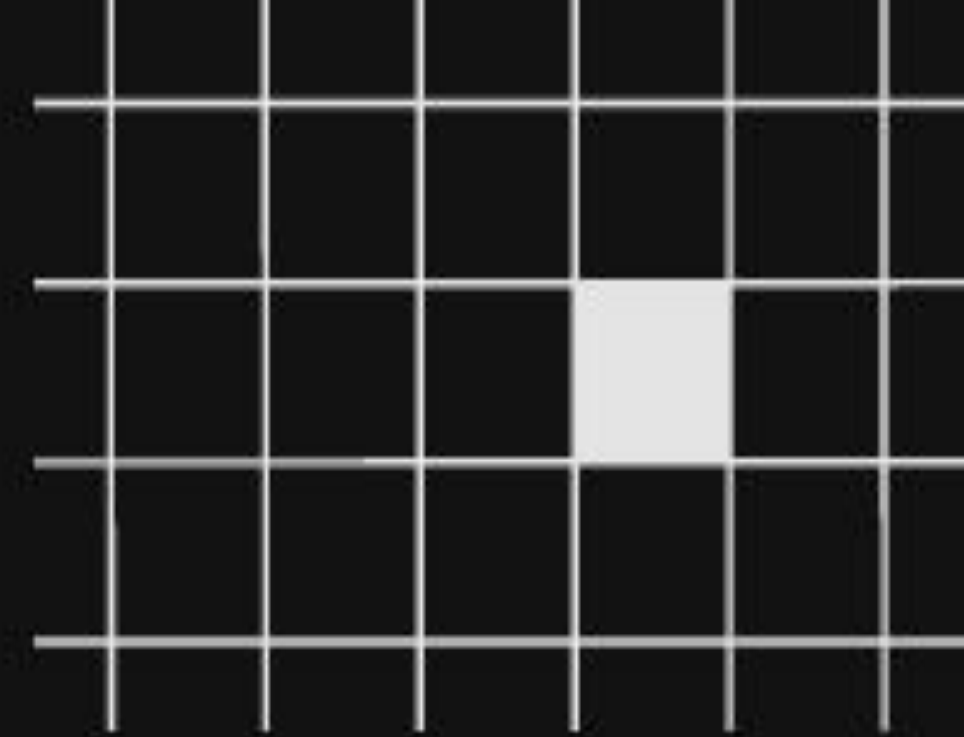
Segunda etapa: Será durante el sábado 13.

Al iniciar la reunión comunicaremos los 3 equipos que hayan recibido mayor puntaje. Serán los finalistas y entre los cuáles se elegirá al ganador.

De los equipos finalistas, un integrante deberá defender el proyecto en vivo (*exposición de no más de 5 minutos*) y los jurados podrán realizar preguntas y/o dar feedback.

Luego, miembros de make_sense deliberarán en una breakout room, en vivo, cuál de los 3 equipos logró realizar el proyecto de manera más alineada a los objetivos de la organización.

Por último, se comunicará al equipo ganador.



¡Gracias!

