



# BIENVENIDOS A LA HACKATHON MICROSOFT 2021

*En este documento encontrarán recursos que les ayudarán a resolver el reto. Esta guía está basada en los principios y métodos del **Design Thinking**, que es una manera de abordar problemas y plantear soluciones teniendo en cuenta el contexto y a las personas. Hemos diseñado algunas **herramientas prácticas** para que puedan llegar al final de este viaje creativo.*



# ÍNDICE

## 1 INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1** ¿Qué es una una hackathon? ..... **pág. 06**
- 1.2** ¿Cuál es el reto? ..... **pág. 07**
- 1.3** Aspectos a tener en cuenta ..... **pág. 08**
- 1.4** Fechas importantes ..... **pág. 09**
- 1.5** Design Thinking ..... **pág. 10**
- 1.6** ¿Cómo usar las herramientas? ..... **pág. 12**

## 2 FASE 1

- 2.1** ¿Por dónde empezar? ... **pág. 16**
- 2.2** Votación del problema a solucionar ..... **pág. 19**
- 2.3** ¿Cómo podemos solucionar el problema? ..... **pág. 22**
- 2.4** Referentes ..... **pág. 23**
- 2.5** Mapa de herramientas de Microsoft ..... **pág. 27**
- 2.6** Depuración de las ideas ..... **pág. 33**
- 2.7** ¿Cómo sería esa idea a partir de referentes?..... **pág. 36**
- 2.8** Presentando nuestro proyecto ..... **pág. 39**

## 3 FASE 2

- 3.1** Prototipar ..... **pág. 46**
- 3.2** Testear ..... **pág. 52**

## 4 FASE 3

- 4.1** Video pitch ..... **pág. 58**
- 4.2** Pasos para grabar su video ..... **pág. 62**

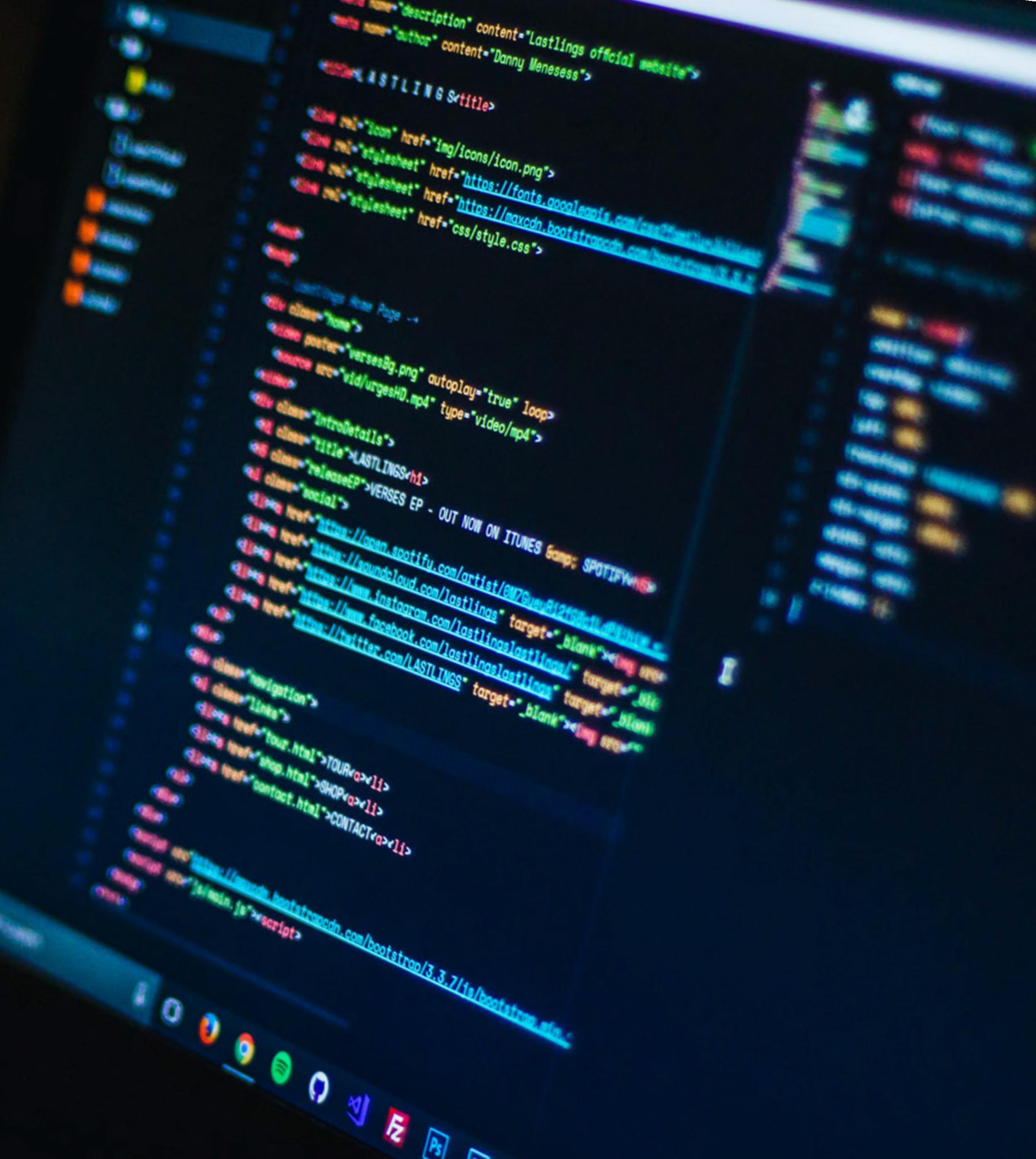
## 5 FINAL

- 5.1** Palabras clave ..... **pág. 64**



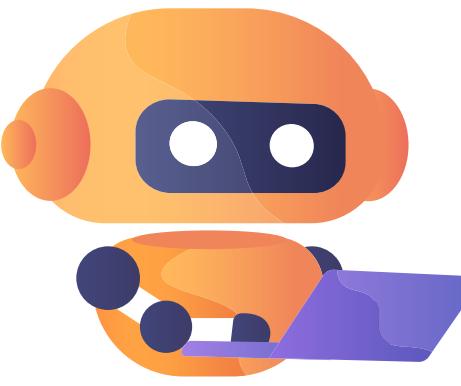
No se preocupen si no tienen nada en mente aún, de eso se trata este proceso.

Recuerden tomar fotos y videos de sus procesos creativos, ya que les podrán servir más adelante.



# CRONOGRAMA HACKATHON

ESTÁS AQUÍ



MAYO 31 - JUNIO 11

JUNIO 11 - 18

JUNIO 18 - 25

# ¿QUÉ ES UNA HACKATHON?

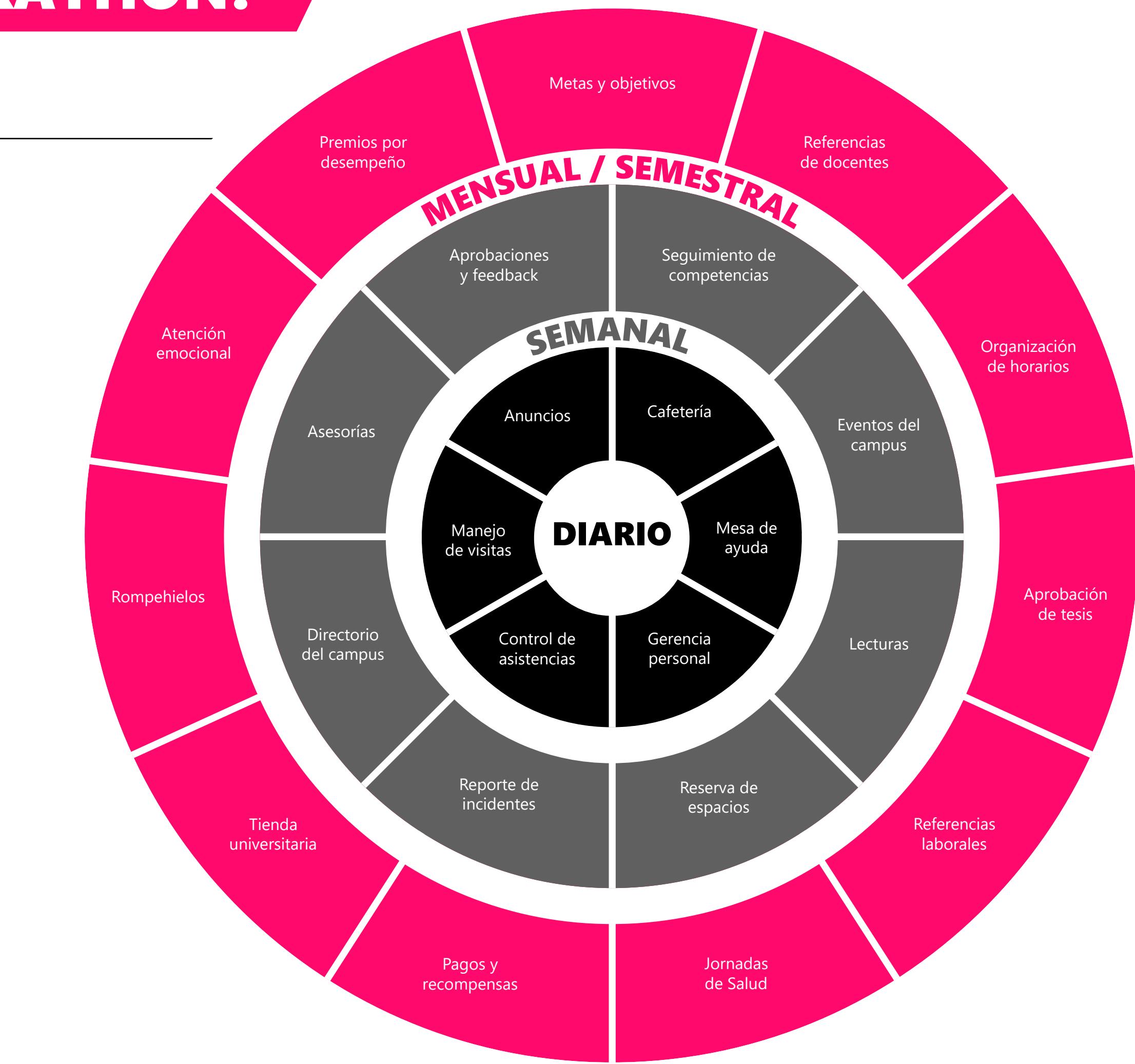
Las primeras Hackatones surgieron de la **curiosidad** y la **motivación** por **solucionar problemas de una manera diferente**, basada en la **colaboración** y el **intercambio de ideas**.

Actualmente, en este tipo de experiencias colectivas cada vez más comunes, equipos conformados por programadores, diseñadores, artistas y **personas de cualquier disciplina** se reúnen para **compartir sus habilidades**, eligiendo un rol dentro de un equipo según sus fortalezas o intereses, con el fin de **alcanzar un objetivo común**, que consiste en la mayoría de casos en desarrollar un programa o una aplicación, **en tiempo record** y **con la ayuda de expertos**, también llamados mentores. Estos eventos finalizan con una presentación de las ideas frente a los demás equipos y jurados.

# ¿CUÁL ES EL RETO DE ESTA HACKATHON?

**Crear una aplicación basada en las herramientas de Microsoft, que resuelva o mejore un problema o situación propia de la vida universitaria.**

En el diagrama pueden ver algunos ejemplos de situaciones.



Mapa basado en Teams  
US HED Hackathon.

# TENGAN EN CUENTA

- La Hackathon se divide en 3 fases. Cada una está enfocada en una parte del proceso: **Idea, Prototipo y Pitch.**
  - Hay **tres filtros** durante el proceso. El 18 de junio escogeremos la mejores ideas por universidad, el 23 de junio a los finalistas y el 25 al equipo ganador.
  - Desde el 31 de mayo podrán iniciar a trabajar en su idea de manera autónoma, encontrarán toda información para construir su aplicación en la página de este evento.
- 
- Esta guía está enfocada en el **proceso creativo de la solución**, sin embargo, también encontrarás información y enlaces relacionados al uso técnico de las herramientas de Microsoft.
  - Pueden imprimir las **plantillas** que se presentan en esta guía o usarlas como referencia para hacer sus propias plantillas digitales en el programa que prefieran.
  - Los invitamos a consultar el cronograma de eventos del Hackathon, hemos preparado una serie de charlas y talleres con expertos internacionales.

## FECHAS IMPORTANTES

**31**  
**DE MAYO**

Desde esta fecha  
pueden **registrarse y  
empezar a trabajar  
en su idea.**

**11**  
**DE JUNIO**

**Último día para  
registrarse:** El cierre  
de inscripciones cierra  
a las 11:59 PM

**18**  
**DE JUNIO**

**Cierre de filtro 1:**  
Hasta este día pueden  
enviar el primer  
entregable, tienen  
hasta las las 11:59 PM.  
De este filtro  
seleccionaremos las  
**mejores ideas**  
por universidad.

**23**  
**DE JUNIO**

**Cierre de filtro 2:**  
Hasta este día pueden  
enviar un vídeo de su  
prototipo funcional,  
cerramos la recepción  
de archivos a las 11:59  
PM. En esta fase  
escogeremos a los **5  
finalistas.**

**25**  
**DE JUNIO**

**Evento final:**  
Los 5 finalistas  
expondrán en un  
evento en vivo sus  
ideas a todos los  
participantes de este  
hackathon. Mediante  
votos **se escogerá la  
idea ganadora.**

# ¿QUÉ ES EL DESIGN THINKING?

El **Design Thinking** o **pensamiento de diseño** es una manera de pensar **metódica** y **creativamente**, que nos permite desarrollar proyectos que tengan en cuenta a las personas y sus **problemas cotidianos**, como por ejemplo: ¿Cómo gestionar de manera eficiente y ordenada la distribución de vacunas?

Un **proceso** basado en esta forma de pensar se divide generalmente en **5 pasos**, y puede servirnos de guía ya sea que tengamos varios meses para realizar un proyecto o un par de semanas, como en esta Hackathon.

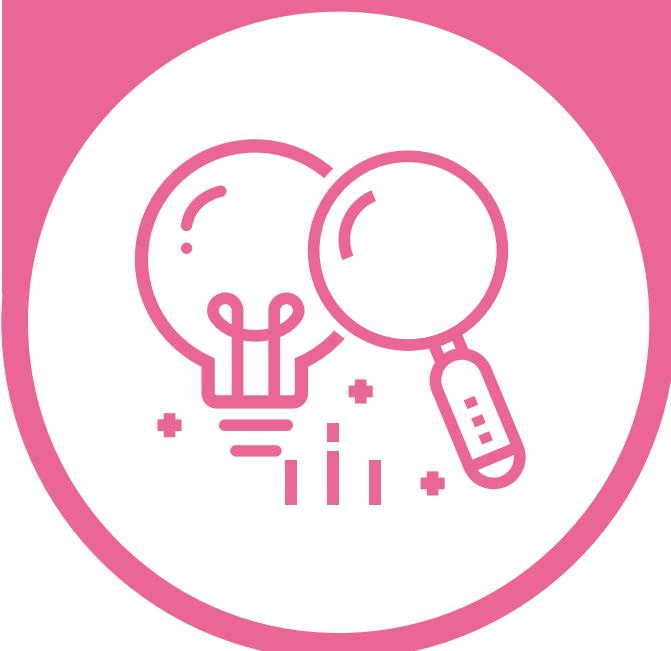
- 1 **OBSERVAR** un **contexto**.
- 2 **IDENTIFICAR** los **problemas**.
- 3 **IDEAR** diferentes **soluciones** y seleccionar la más adecuada.
- 4 **CONSTRUIR** un **prototipo**.
- 5 **TESTEAR** con las personas el **funcionamiento**.

# HERRAMIENTAS PARA CADA PASO

¡Estas **plantillas** les ayudarán en su **proceso creativo**!

## EMPATIZAR

Identificando un problema



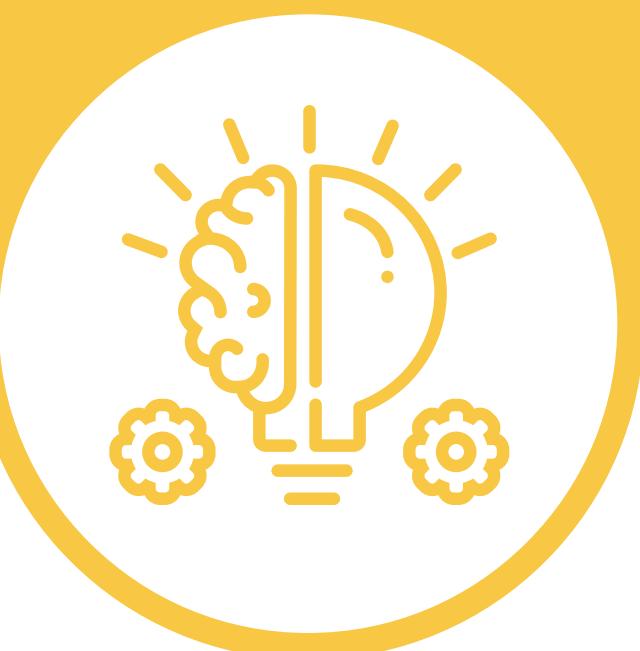
## DEFINIR

Gráfico de oportunidades



## IDEAR

Lluvia de ideas  
Viabilidad de la solución  
¿A qué se parecería? y ¿A que no?



## PROTOTIPAR

Diagrama de paso a paso (Desktop y Mobile)



## TESTEAR

Test de aplicación

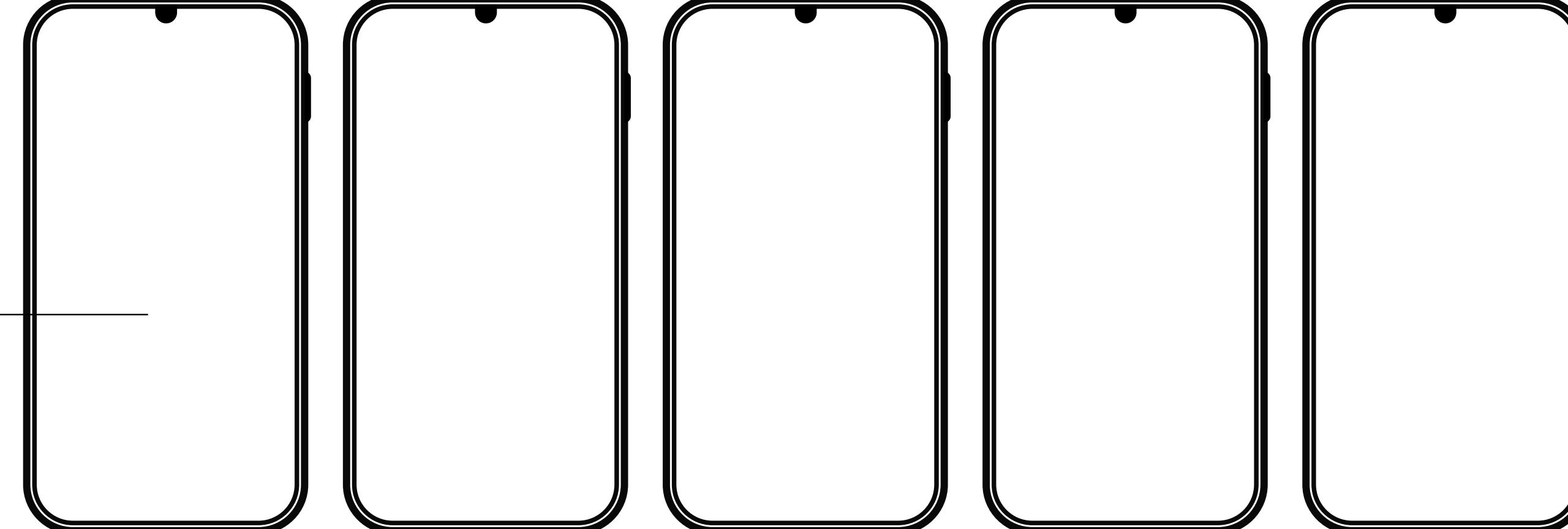


## PRESENTAR

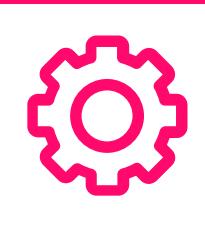
Indicaciones para hacer el video pitch



# ¿CÓMO USAR LAS HERRAMIENTAS?

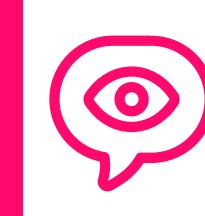
Número	Título	Instrucción	Recomendación
<b>Tipo de documento</b>	 <b>7. DIAGRAMA DE PASO A PASO (MOBILE)</b>	CRITERTEC EDUCACIÓN   Microsoft	
<b>Ícono de la etapa</b>		Dibujen la aplicación en cada paso teniendo en cuenta los botones y demás elementos gráficos que se requieren para su funcionamiento. Tengan en cuenta las posibilidades de las herramientas de Microsoft para asegurar su viabilidad.	
<b>Espacio de trabajo</b>			

# PERFILES EN EL EQUIPO



## DISEÑADOR LÓGICO

Encargado de diseñar la **estructura de funcionamiento** de la aplicación, **programar los flujos y acciones** dentro de la aplicación.



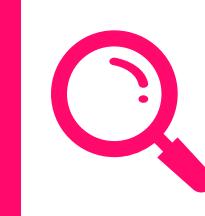
## DISEÑADOR VISUAL

Encargado de los **componentes visuales** de la aplicación, debe **construir los assets** que componen su app (imágenes, fuentes y paleta de colores) acorde a la dirección estética que plantee.



## PROJECT MANAGER

Encargado de **distribuir tiempos y esfuerzos** del equipo para completar la app antes de la fecha de entrega. **Apoyo general** para todas las áreas.



## INVESTIGADOR

Encargado de **recopilar y disponer toda la data** que se usará en la aplicación.

# ¿QUÉ TIPO DE SOLUCIONES PUEDES CONSTRUIR MEDIANTE DESIGN THINKING?



**Society of Grownups**, una empresa digital que tiene como objetivo educar a los millennials sobre los conceptos básicos de las finanzas personales y el bienestar financiero.

**El reto:** crear un servicio para que los jóvenes adultos cuiden su vida financiera, a partir de sus metas y hábitos de consumo.



# FASE 1

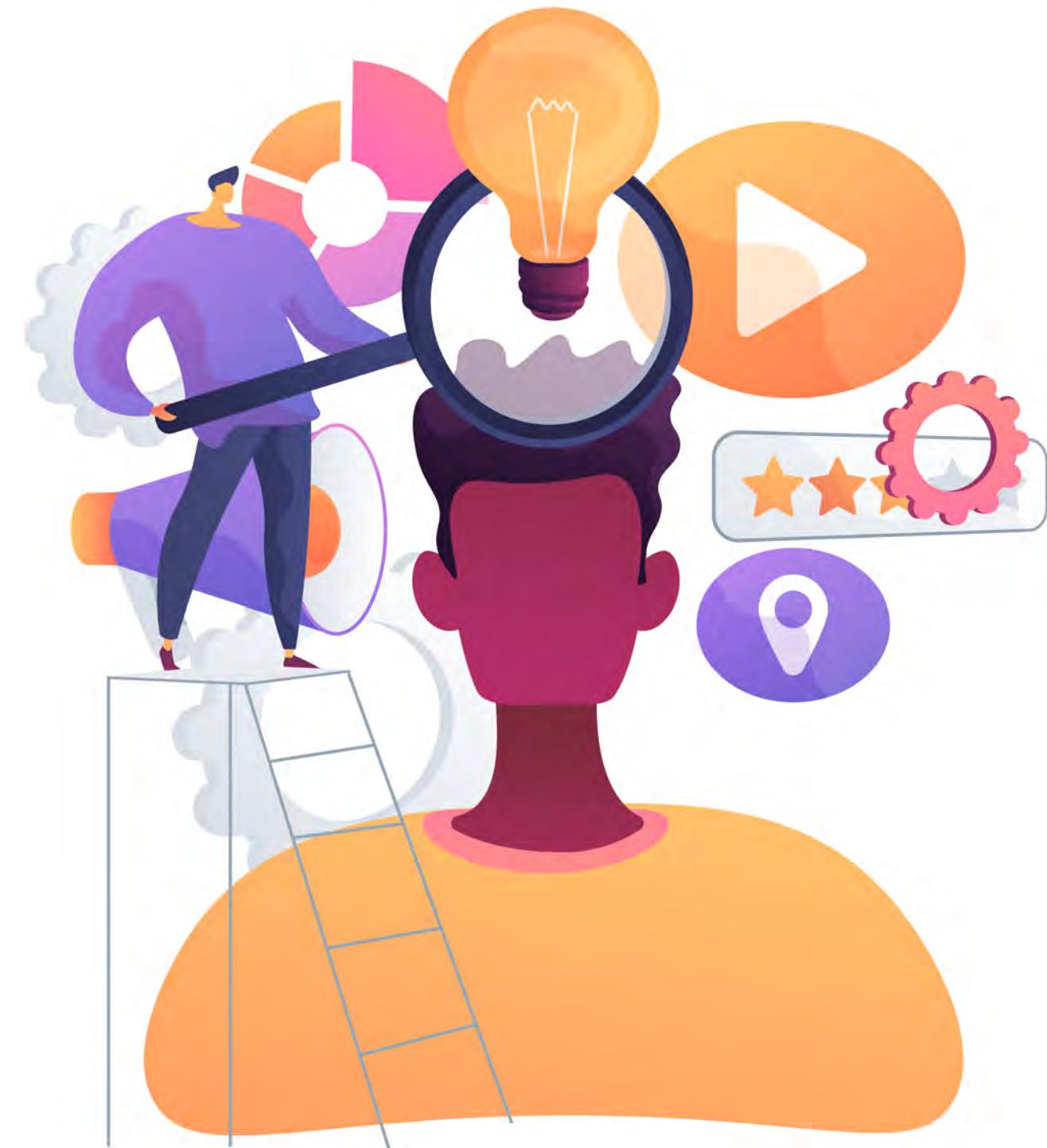
***Identificando una  
problemática***



# ¿POR DÓNDE EMPEZAR?

El **primer paso** consiste en **identificar un problema en su universidad**. Hay problemas que afectan a unos pocos, y algunas situaciones a muchas personas. Traten de pensar en esos momentos donde han encontrado problemas, de los cuales ustedes y sus compañeros hablan, ya que es probable que allí haya una **oportunidad**.

A continuación verán las indicaciones para utilizar la **plantilla No. 1**, llamada “**Identificando un problema**”.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## IDENTIFICANDO UN PROBLEMA

**PASO 1:** Cada integrante del equipo debe tener una plantilla. Les sugerimos usar esta plantilla de manera individual.

**PASO 2:** Piensen por un momento en un día o semana promedio, imaginando diversas situaciones que ustedes y sus compañeros deben afrontar como estudiantes.

**PASO 3:** En cada casilla escriban uno de los problemas que identificaron como estudiantes en el día a día de la universidad.

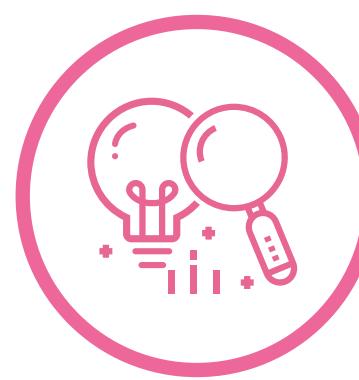
1. IDENTIFICANDO UN PROBLEMA

De manera individual describe 4 problemas o situaciones negativas que se presenten en la universidad.  
Recuerda identificar los problemas que hacen que el día a día de un estudiante de la universidad sea más complejo.

PROBLEMA 1    PROBLEMA 2    PROBLEMA 3    PROBLEMA 4



# 1. IDENTIFICANDO UN PROBLEMA



De manera individual describe 4 problemas o situaciones negativas que se presenten en la universidad.

Recuerda identificar los problemas que hacen que el día a día de un estudiante de la universidad sea más complejo.

# PROBLEMA 1

# PROBLEMA 2

# PROBLEMA 3

# PROBLEMA 4

# VOTACIÓN DEL PROBLEMA A SOLUCIONAR

Si realizaron el proceso anterior, deben tener alrededor de **16 problemas identificados**. Ahora es necesario **elegir un problema**. Para ello pueden realizar una **votación** entre todos los integrantes del equipo.

Elegir un problema entre los demás implica decidir cuál es **el más relevante**. Para saber cuál es el problema de mayor relevancia tengan en cuenta:

- A) La cantidad de estudiantes que afecta.**
- B) La frecuencia con la que ocurre.**

A continuación verán las indicaciones para utilizar la **plantilla No. 2 (Gráfico de oportunidades)**, que les permitirá elegir un problema.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## GRÁFICO DE OPORTUNIDADES

**PASO 1:** Es necesario que todos los integrantes hayan escrito los problemas que identificaron de manera individual en la plantilla **Identificando un problema**.

**PASO 2:** Realicen una lista numerada con los problemas de todos.

**PASO 3:** Ubiquen los números de los problemas en el Gráfico de oportunidades, teniendo en cuenta los dos criterios (frecuencia con que ocurre y cantidad de estudiantes afectados).

**PASO 4:** Identifiquen el problema más relevante.

**PASO 5:** Realicen una descripción del problema elegido para asegurar que todos los integrantes entiendan lo mismo.



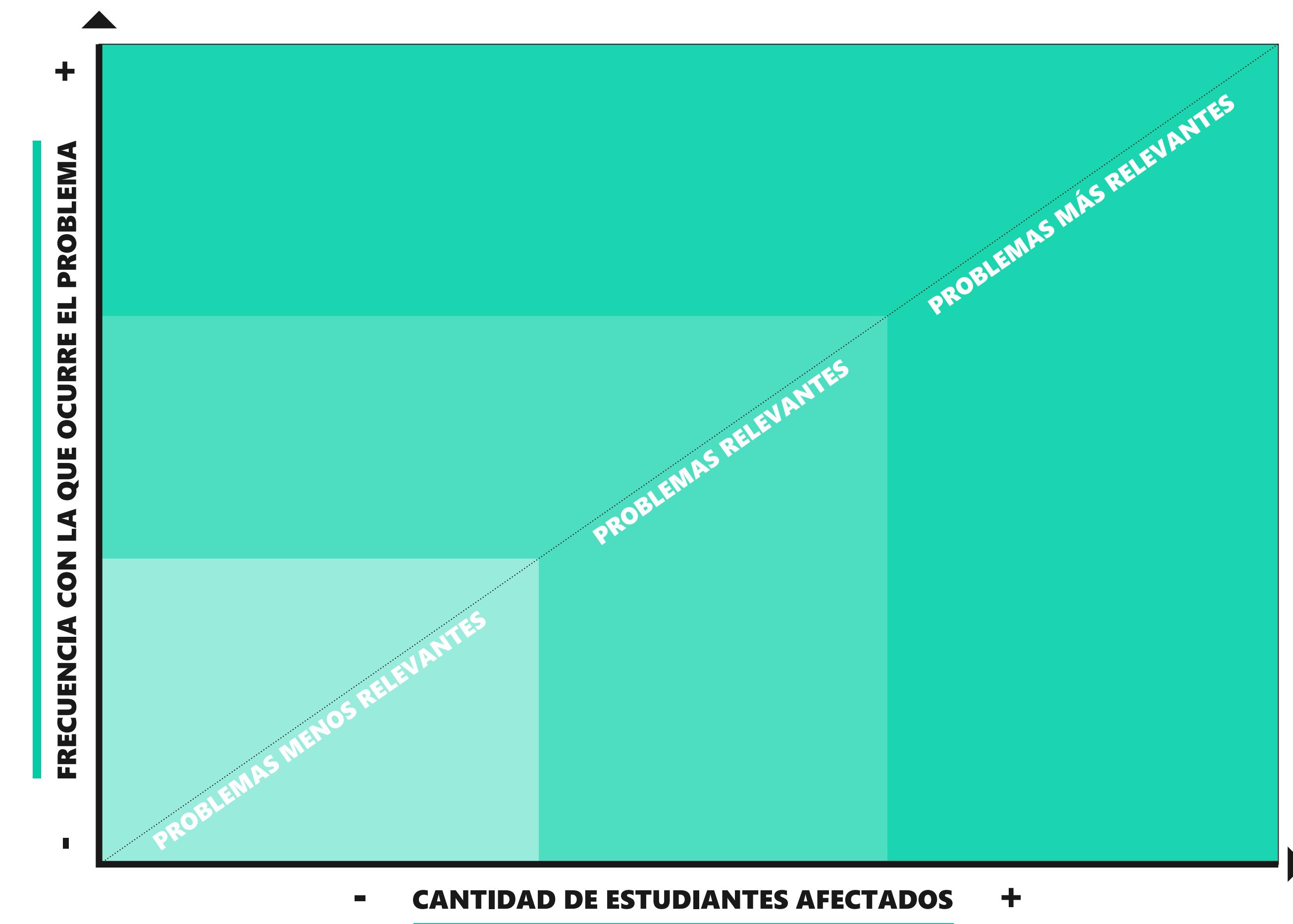


## 2. GRÁFICO DE OPORTUNIDADES



Ubiquen cada uno de los problemas detectados en la plantilla “Identificando un problema” según su relevancia.

Hay problemas que aunque afectan a pocas personas, el grado de afectación es importante, como en el caso de personas con alguna situación de discapacidad. Esta es solo una manera de comparar los problemas para poder decidir mejor.



# RESUMEN DEL PROBLEMA

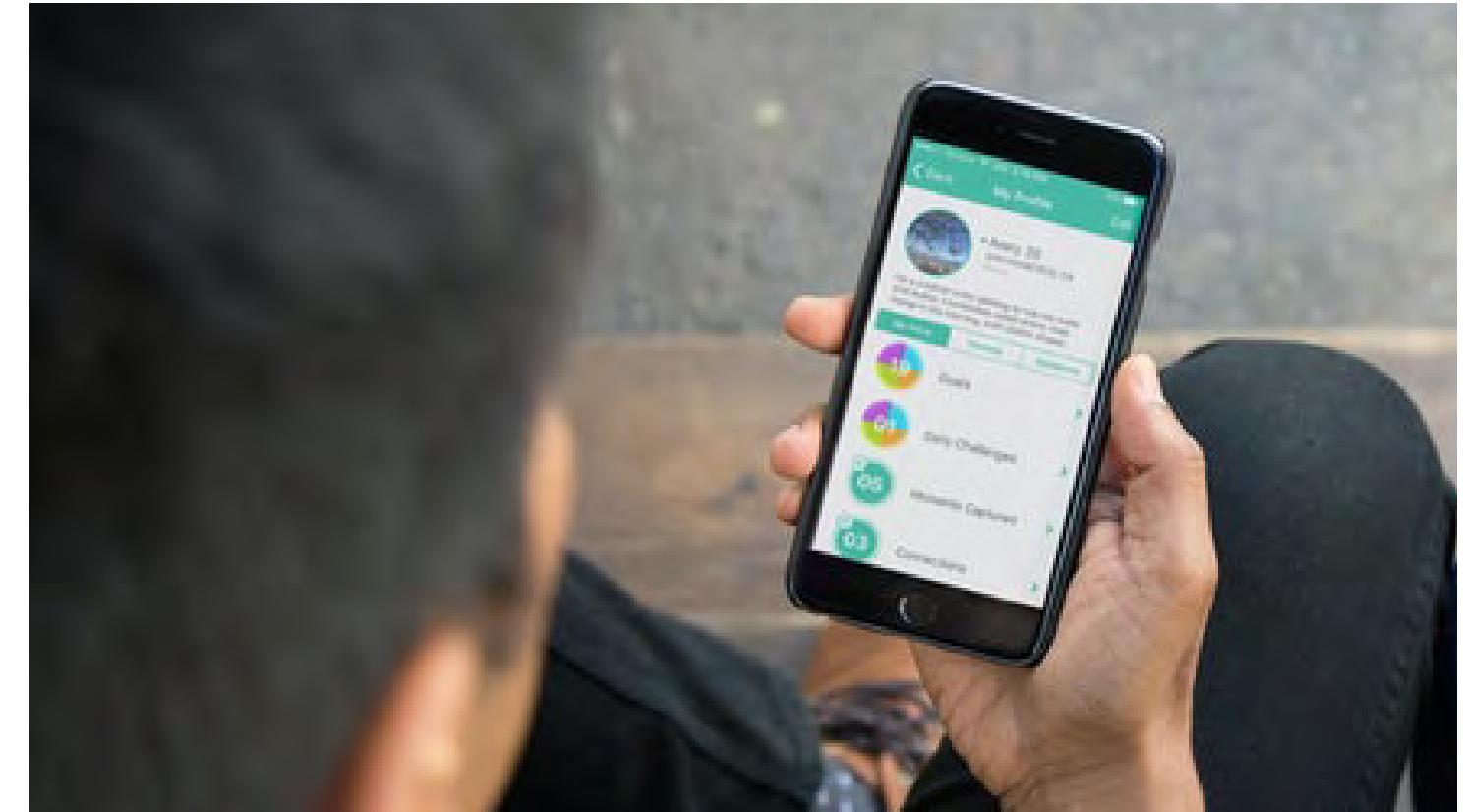
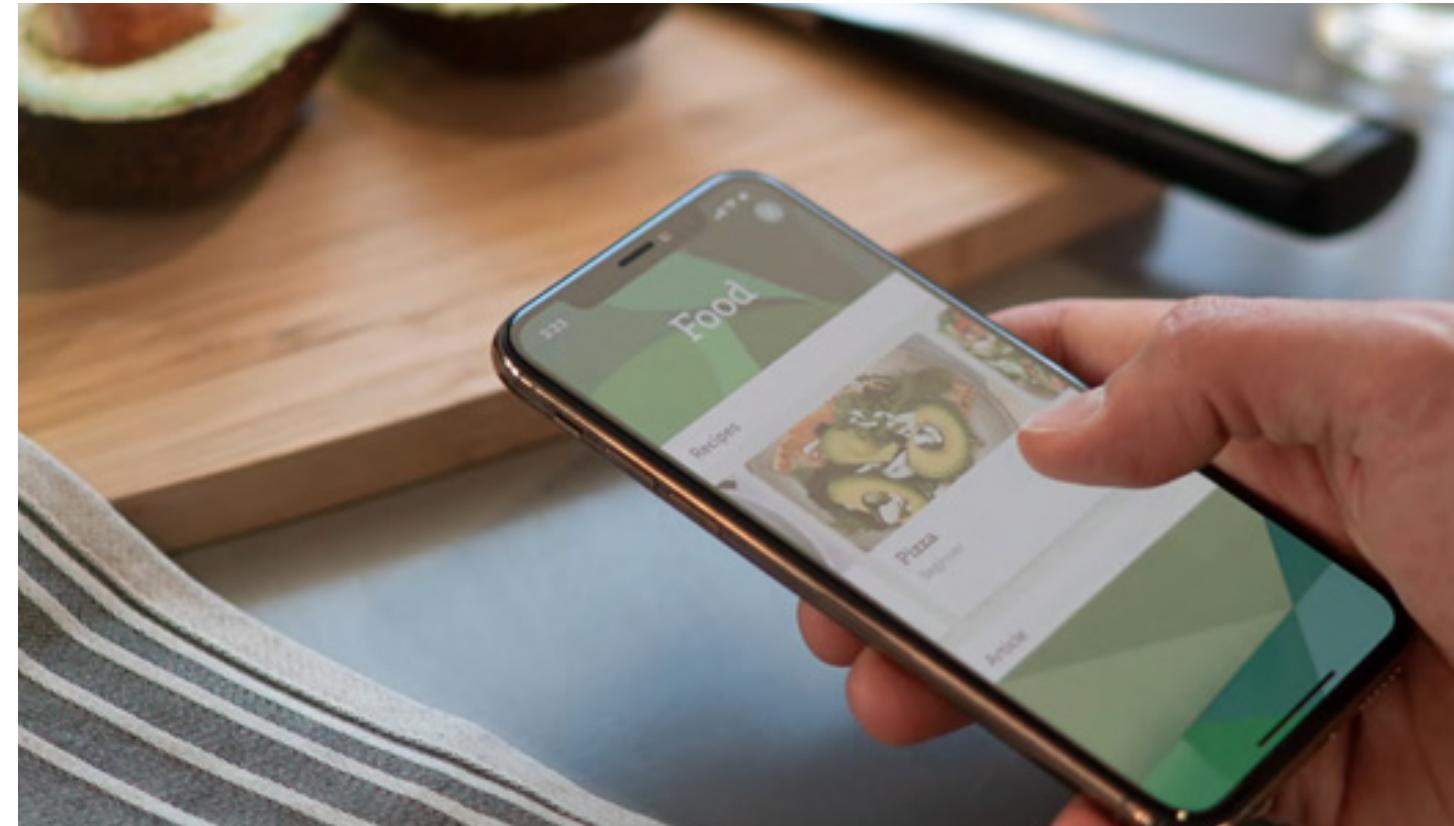
## ¿CÓMO PODEMOS SOLUCIONAR EL PROBLEMA?

Luego de **identificar** y **elegir un problema**, es hora de **plantear posibles soluciones**. Tengan en cuenta que en este punto ninguna idea es mala, las ideas locas o absurdas también cuentan. Escriban **tantas ideas como puedan**, ya que entre más ideas, tendrán más posibilidades de encontrar una idea realmente creativa.

Para este tipo de procesos siempre viene bien una **carga de inspiración**. Ver proyectos puede ayudarles a **ampliar la perspectiva** sobre el problema.

A continuación podrán ver algunos proyectos.

# REFERENTES DE SOLUCIONES



## SERVICIOS

**Boston.gov** es un ejemplo de re-diseño pensado en cómo ofrecer a los ciudadanos de Boston una experiencia online intuitiva, que centre los servicios esenciales, pensando en sus necesidades.

**Conoce el proceso** llevado a cabo desde el Design Thinking.

## APLICACIONES

**Ascencia**, una marca dedicada al cuidado de la salud de personas con diabetes, rediseño la experiencia digital que ofrece su aplicación para que los pacientes de esta enfermedad puedan controlarla.

**Conoce aquí** el proceso.

## INCLUSIVIDAD

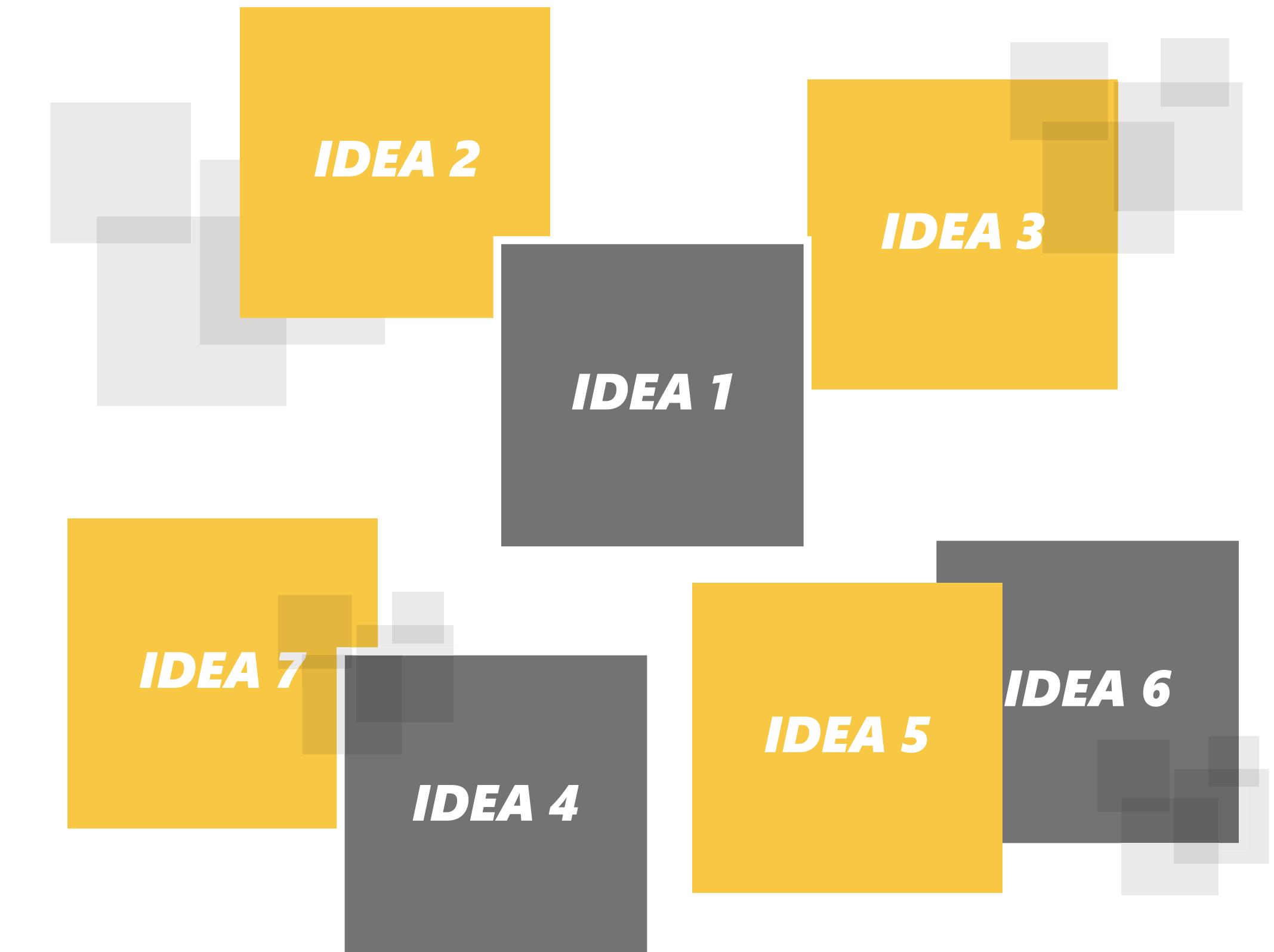
**Prime** es una herramienta digital creada para personas con esquizofrenia, de manera que puedan identificar sus síntomas y establecer estrategias para controlarlos.

**Descubre aquí** cómo se usó el Design Thinking para el diseño de esta solución.

# LLUVIA DE IDEAS

La **lluvia de ideas** es un **proceso creativo** usado en todo tipo de situaciones. Consiste en **generar la mayor cantidad de ideas posibles** para **solucionar un problema**.

De manera individual piensen cómo podrían solucionar el problema que identificaron y escriban esas ideas en la **plantilla No. 3 (Lluvia de ideas)**.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## LLUVIA DE IDEAS

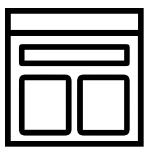
**PASO 1:** Teniendo en cuenta las oportunidades descubiertas en el formato **Gráfico de oportunidades**, piensen en diversas formas de solucionar el problema.

**PASO 2:** Escriban en cada una de las casillas las posibles soluciones. Les sugerimos realizarlo de manera individual.

**3. LLUVIA DE IDEAS**

Escribe al menos 6 ideas para resolver el problema identificado en la plantilla Gráfico de oportunidades  
Entre más ideas tengas, mejor, no importa que parezcan muy alocadas.

IDEA 1	
IDEA 2	
IDEA 3	
IDEA 4	
IDEA 5	
IDEA 6	



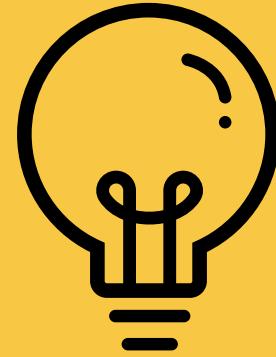
### 3. LLUVIA DE IDEAS



Escribe al menos 6 ideas para resolver el problema identificado en la plantilla Gráfico de oportunidades

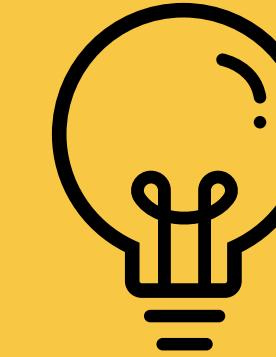
Entre más ideas tengas, mejor, no importa que parezcan muy alocadas.

**IDEA 1**



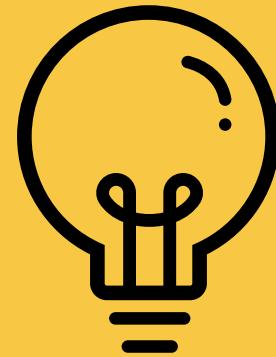
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**IDEA 4**



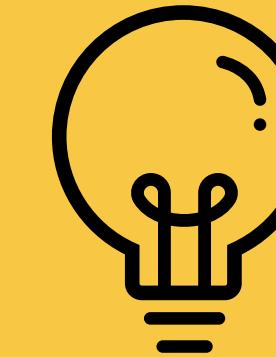
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**IDEA 2**



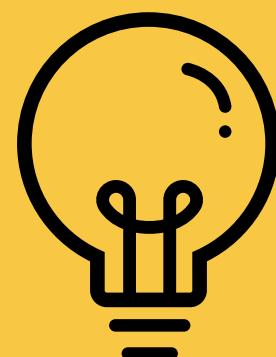
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**IDEA 5**



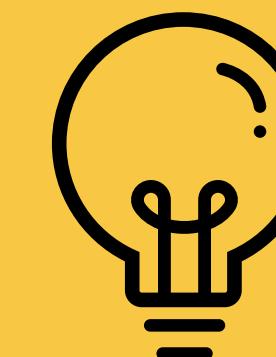
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**IDEA 3**



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**IDEA 6**



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# MAPA DE HERRAMIENTAS DE MICROSOFT



**EXPLORAR**

**Azure** es un conjunto de servicios en la nube con los cuales es posible almacenar información y crear, administrar e implementar aplicaciones en la nube.

## Con Azure puedes:

- Almacenar datos en la nube, con sistema de backup externalizado.
- Crear máquinas virtuales donde ejecutar aplicaciones empresariales como SQL Server, SAP y Oracle.
- Crear escritorios virtuales para el teletrabajo.
- Crear aplicaciones web y API en la nube.
- Trabajar con contenedores y gestionarlos con Kubernetes.
- Gestionar dispositivos IoT(Internet de las cosas) desde la nube.



**PowerApps**

**EXPLORAR**

**PowerApps** es un conjunto de aplicaciones, servicios, conectores y plataformas de datos que proporcionan una oportunidad para crear aplicaciones personalizadas según las necesidades del usuario. Estas se conectan a los datos almacenados en varios orígenes de datos locales como SharePoint, Excel Office 365.

## Con PowerApps puedes:

- Crear aplicaciones de lienzo, gracias a una interfaz intuitiva que permite conectar más de 200 orígenes de datos.
- Aplicaciones controladas por modelos, en las cuales se genera automáticamente una interfaz de usuario, que ofrece respuesta en todos los dispositivos y permite integrar formularios, vistas y otros componentes.
- Sitios web donde los usuarios externos a la organización puedan iniciar una sesión y crear o ver datos.

# MAPA DE HERRAMIENTAS DE MICROSOFT



## Power Automate

[EXPLORAR](#)

**Microsoft Power Automate** es un sistema basado en la nube con el que se pueden crear flujos de trabajo automatizados y, por lo tanto, simplificar los procesos de manera más efectiva. Su objetivo es automatizar cualquier tarea repetitiva, de bajo esfuerzo y que consume mucho tiempo, como la clasificación de notificaciones, la recopilación de datos, las alertas, etc. Además, esta herramienta, viene con plantillas listas para usar y recomendaciones de qué aplicaciones se pueden vincular.

### Con Power Automate puedes:

- Automatizar los procesos empresariales.
- Enviar recordatorios automáticos sobre tareas vencidas.
- Mover datos empresariales entre sistemas según una programación.
- Conectar a casi 300 fuentes de datos o cualquier API disponible públicamente.
- Automatizar tareas en su equipo local, como calcular datos en Excel.



## Microsoft Teams

[EXPLORAR](#)

**Microsoft Teams** es una Plataforma basada en la nube cuyo principal objetivo es la colaboración en equipo, mediante herramientas de mensajería y colaboración para optimizar procesos de comunicación y trabajo en equipo en tiempo real entre usuarios dentro y fuera de una organización.

### Con Microsoft Teams puedes:

- Usar una herramienta que integra herramientas de Office 365 en un único espacio de trabajo que incluye chat, llamadas de voz y vídeo, uso compartido de archivos, colaboración y planificación.
- Tener acceso a complementos como Twitter, Trello, Google Analytics, etc. para que los equipos puedan acceder a las herramientas que necesitan fuera de Office 365 en un solo lugar.
- Crear aplicaciones personalizadas propias, como QBot, por ejemplo, para su equipo u organización.

# EXPLOREN POWERAPPS SI...

¿Su propuesta es similar a una **página web** o a una **aplicación móvil**?

¿Su propuesta requiere de elementos como **botones**, **campos de texto** o **menús**?

¿Su propuesta requiere que el usuario pueda **interactuar mediante botones y menús**?

[IR A LA SECCIÓN DE FORMACIÓN](#)

# EXPLOREN AUTOMATE SI...

¿Su propuesta consiste en **realizar tareas de manera automática**?

¿Su propuesta requiere que **se guarden o muestren datos e imágenes**?

¿Su propuesta requiere **interconectar los servicios de múltiples aplicaciones**?

¿Su propuesta incluye la **automatización de envío de mensajes por correo electrónico**?

[IR A LA SECCIÓN DE FORMACIÓN](#)

## EXPLOREN TEAMS SI...

¿Su propuesta incluye un  
**asistente virtual por chat**  
**(chat bot)?**

¿Su propuesta requiere un  
**canal de comunicación**  
**entre múltiples usuarios?**

[IR A LA SECCIÓN DE FORMACIÓN](#)

# EXPLOREN AZURE SI...

¿Su propuesta involucra  
**Inteligencia Artificial?**

¿Su propuesta requiere  
**reconocimiento facial y**  
**de imágenes?**

¿Su propuesta involucra el  
**procesamiento de lenguaje**  
**natural** como  
**reconocimiento de voz o**  
**traducción de texto a voz?**

***Les recomendamos usar Azure si cuentan con conocimientos previos en el uso de esta herramienta.***

**IR A LA SECCIÓN DE FORMACIÓN**

# DEPURACIÓN DE IDEAS

En este punto, deben **contar con muchas ideas distintas**. Así como antes tuvieron que elegir un problema, ahora es momento de **evaluar las ideas** para **escoger la mejor, o las mejores**, ya que pueden **combinarlas** en una sola idea.

A continuación verán las indicaciones para utilizar la **plantilla No. 4 (Viabilidad de la solución)**.

Tengan en cuenta:

- A) Si se puede realizar con las herramientas de Microsoft.**
- B) Si lo pueden hacer en el tiempo que tienen.**

**IDEA 1**

**IDEA 3**

**IDEA 7**

**IDEA 6**

# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## VIABILIDAD DE LAS IDEAS

**PASO 1:** Todos deben alistar las ideas que generaron.

**PASO 2:** Hagan una lista numerada de todas las ideas del equipo.

**PASO 3:** Discutan por cada idea de la lista qué tan posible o imposible es de llevar a cabo y ubiquenlas a lo largo de la gráfica.

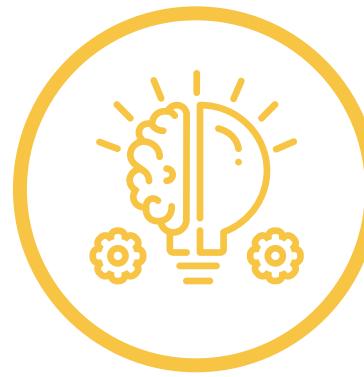
**PASO 4:** Elijan la más viable. Si hay más de una idea que sea muy viable, combinen lo mejor de cada una para formar una sola idea.

**PASO 5:** Expliquen en una frase la idea final a desarrollar.

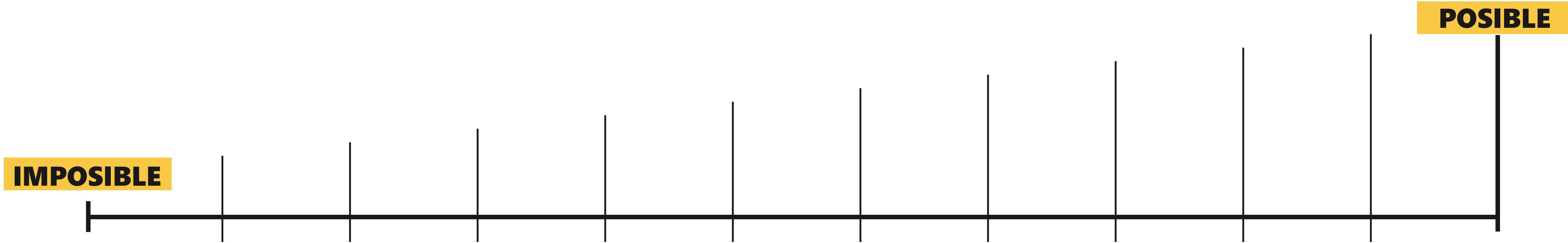
The template is titled "4. VIABILIDAD DE LAS IDEAS". It features a horizontal scale with vertical tick marks. At the left end is the word "IMPOSIBLE" and at the right end is the word "POSSIBLE". Above the scale, there is a note: "Ubiquen cada idea donde consideren, teniendo en cuenta el tiempo límite y las posibilidades de las herramientas de Microsoft." To the left of the scale is a circular icon with a brain and gears. Below the scale, there are two sections: one asking "¿QUÉ HERRAMIENTAS DE LA PLATAFORMA MICROSOFT EMPLEARÍAN?" with a list of bullet points, and another asking "DEFINAN EN UNA FRASE LA IDEA FINAL" with a large text input area.



## 4. VIABILIDAD DE LAS IDEAS



Ubiquen cada idea donde consideren, teniendo en cuenta el tiempo límite y las posibilidades de las herramientas de Microsoft.



**¿QUÉ HERRAMIENTAS DE LA PLATAFORMA MICROSOFT EMPLEARÍAN?**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**DEFINAN EN UNA FRASE LA IDEA FINAL**

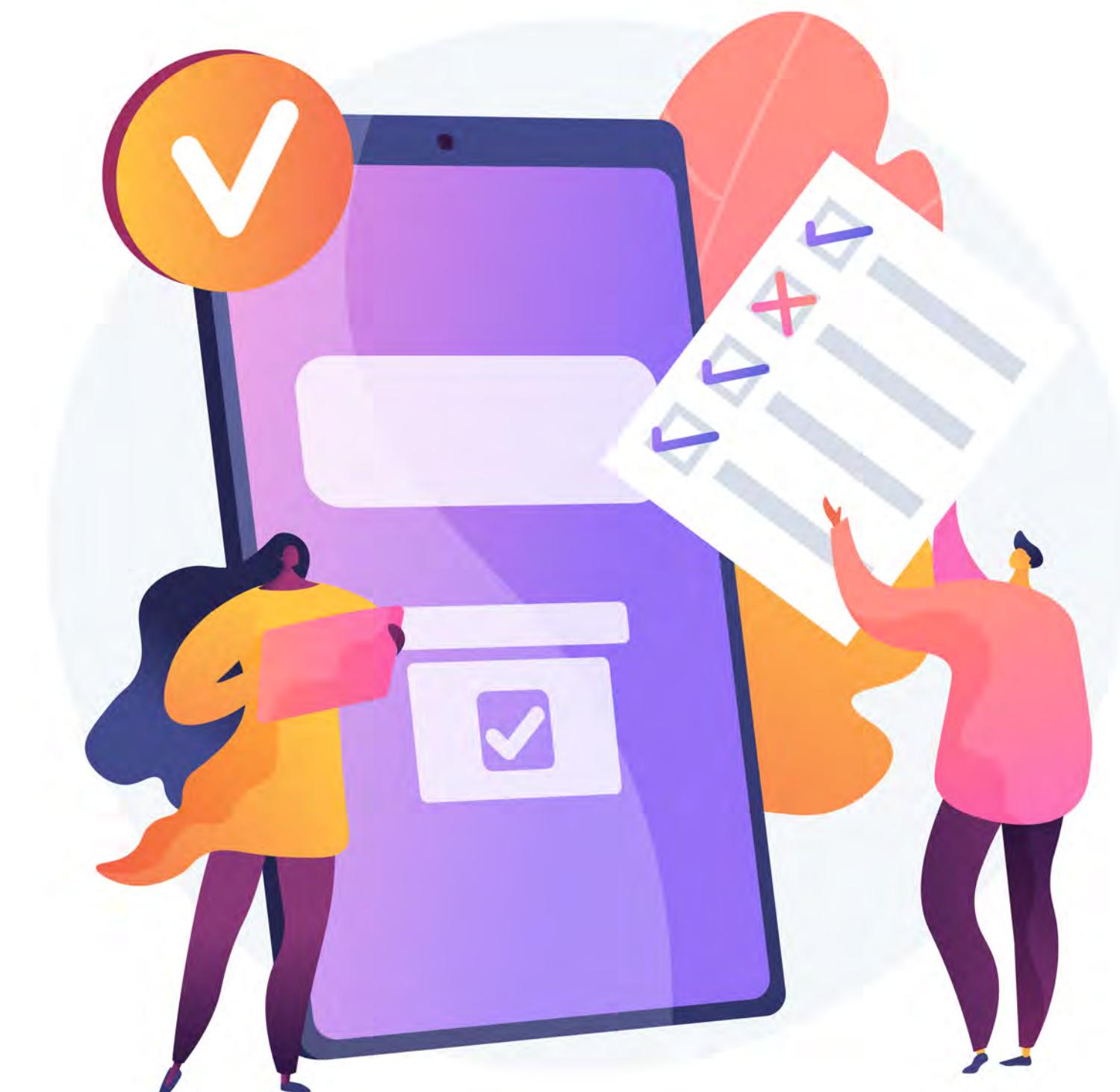
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# ¿CÓMO SERÍA ESA IDEA A PARTIR DE REFERENTES?

Diariamente usamos **servicios y programas** que nos gustan y nos facilitan la vida, pero también existen algunos que no están tan bien logrados y conllevan a que realizar tareas simples sea muy laborioso.

El siguiente ejercicio lo realizan empresas de todo el mundo para **comparar sus productos con la competencia**, con el fin de **identificar características positivas y negativas**. También sirve de **inspiración** para empezar a **visualizar la idea** y poder **materializarla**. Este proceso les puede ayudar a entender en qué aspectos no cometer los mismos errores que las soluciones existentes y enfocarse en lo mejor de su propuesta.

En la **plantilla No. 5 (¿A qué se parecería? y ¿A qué no?)** podrán escribir los programas o servicios que les gustaría tener en cuenta.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## ¿A QUÉ SE PARECERÍA? Y ¿A QUÉ NO?

**PASO 1:** Identificar marcas, aplicaciones, páginas y servicios que tengan algo en común con su solución.

**PASO 2:** Identificar marcas, aplicaciones o servicios a las que no debería parecerse su solución.

5. ¿A QUÉ SE PARECERÍA Y A QUÉ NO?

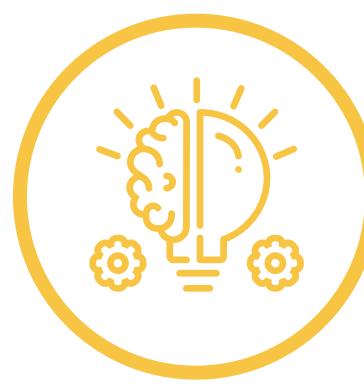
CRITERTEC EDUCACIÓN | Microsoft

Escriban el nombre o ubiquen el logo de la referencia en cada caso, pueden hacer este ejercicio varias veces.  
Al agregar un elemento es importante que todos los integrantes tengan claro por qué sí sería o no sería un ejemplo a seguir.

SI FUERA UNA MARCA	SI FUERA UNA APP	SI FUERA UNA PÁGINA	SI FUERA UN SERVICIO
SERÍA COMO... ¿POR QUÉ?	SERÍA COMO... ¿POR QUÉ?	SERÍA COMO... ¿POR QUÉ?	SERÍA COMO... ¿POR QUÉ?
NO SERÍA COMO... ¿POR QUÉ?			



## 5. ¿A QUÉ SE PARECERÍA Y A QUÉ NO?



Escriban el nombre o ubiquen el logo de la referencia en cada caso, pueden hacer este ejercicio varias veces.

Al agregar un elemento es importante que todos los integrantes tengan claro por qué sí sería o no sería un ejemplo a seguir.

### SI FUERA UNA MARCA

**SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

**NO SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

### SI FUERA UNA APP

**SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

**NO SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

### SI FUERA UNA PÁGINA

**SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

**NO SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

### SI FUERA UN SERVICIO

**SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

**NO SERÍA COMO...**

**¿POR QUÉ?**

# PRESENTANDO NUESTRO PROYECTO

¡Genial! Si han llegado hasta aquí es porque ya tienen **una idea para resolver el problema que identificaron**. Ahora, las ideas que no se **comparten** o se **desarrollan** se quedan en el olvido. Saber contar la idea es tan importante como tener la idea, y para ello es clave que sea fácil contarla. Hay algunas **preguntas** que les ayudarán a tenerla más clara. Estas preguntas están basadas en un método conocido como las **6 W's**, que consiste en **contar la idea a partir de las preguntas ¿quién?, ¿qué?, ¿cómo?, ¿por qué?, ¿cuándo? y ¿dónde?**

Para este paso les sugerimos las siguientes 4 preguntas, que se encuentran en la **plantilla No. 6 (Síntesis de la idea)**:

- ¿Qué problema soluciona?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Para quién va dirigida?
- ¿Qué necesitamos para lograrlo?



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## SÍNTESIS DE LA IDEA

**PASO 1:** Respondan las preguntas de la plantilla y traten de no excederse de 50 palabras por pregunta.

**PASO 2:** Cuenten de manera breve su idea teniendo en cuenta las respuestas que escribieron a las 4 preguntas.

**PASO 3:** Revisen entre todos los integrantes la plantilla completa hasta estar seguros de que la idea se está contando claramente.

The screenshot shows a slide titled "6. SÍNTESIS DE LA IDEA". At the top, there is a logo for CRITERTEC EDUCACIÓN and Microsoft. Below the title, there is a section with a video camera icon and the text: "Escriban las características que hacen única su idea teniendo en cuenta la pregunta de cada recuadro. Si responden cada pregunta en menos de 50 palabras, más adelante será mucho más fácil realizar el pitch." To the right of this text is a large orange arrow pointing to the right. The main part of the slide is a table with four columns. The first column has a header "CUÉNTANOS TU IDEA DE MANERA BREVE". The other three columns have headers: "¿QUÉ PROBLEMA SOLUCIONA?", "¿PARA QUIÉN VA DIRIGIDA?", and "¿CÓMO FUNCIONA?". The last column has a header "¿QUÉ NECESITAMOS PARA LOGRARLO?". Each column contains four rows of lines for writing responses.



# ENVIAR

**PASO 1:** Ingresa a [www.hackathonmicrosoft.co](http://www.hackathonmicrosoft.co)

**PASO 2:** Ingresa a la sección [/Tu idea](#)

**PASO 3:** Completen el formulario y envíen su idea. Recibirán un correo que confirma la recepción de su entrega.

**PASO 4:** Deben estar pendientes de sus correos electrónicos. A los cuales enviaremos la información que confirma si pasan a la siguiente fase del hackathon.

**PASO 5:** ¿Tienes más avances de tu aplicación? Si ya cuentas con imágenes, demos o cualquier otro avance que consideres pertinente, no dudes en añadirlo a la carpeta que compartirás junto a este formato

The screenshot shows the 'Tu idea' submission page for the Hackathon Microsoft 2021. At the top, there's a navigation bar with links to 'Formación', 'Agenda', 'Foro', 'Tu idea', and 'Registro'. The main form contains five fields: 1. ID de su equipo \* (with a note about confirming the ID in the confirmation email), 2. ¿Cuál es el nombre de su idea? \* (with a note about providing identity), 3. Enlace de su entrega \* (with a note about uploading to cloud storage), 4. Universidad en la que estudian \* (with a note about selecting the correct option), and a dropdown menu labeled 'Selecciona la respuesta'. At the bottom right is a large orange 'Enviar' button.

# FASE 2

***Prototipo de la  
solución***



**CRITERTEC**  
EDUCACIÓN

 Microsoft

**CRITERTEC**  
EDUCACIÓN

 Microsoft

# CRITERIOS DEL JURADO

**Les recomendamos tener presentes los siguientes puntos, pues serán los criterios de evaluación del jurado:**

**1**

**Correcto uso de las herramientas Microsoft**

**2**

**Despliegue y escalabilidad de la aplicación**

**3**

**Pertinencia de la problemática identificada**

**4**

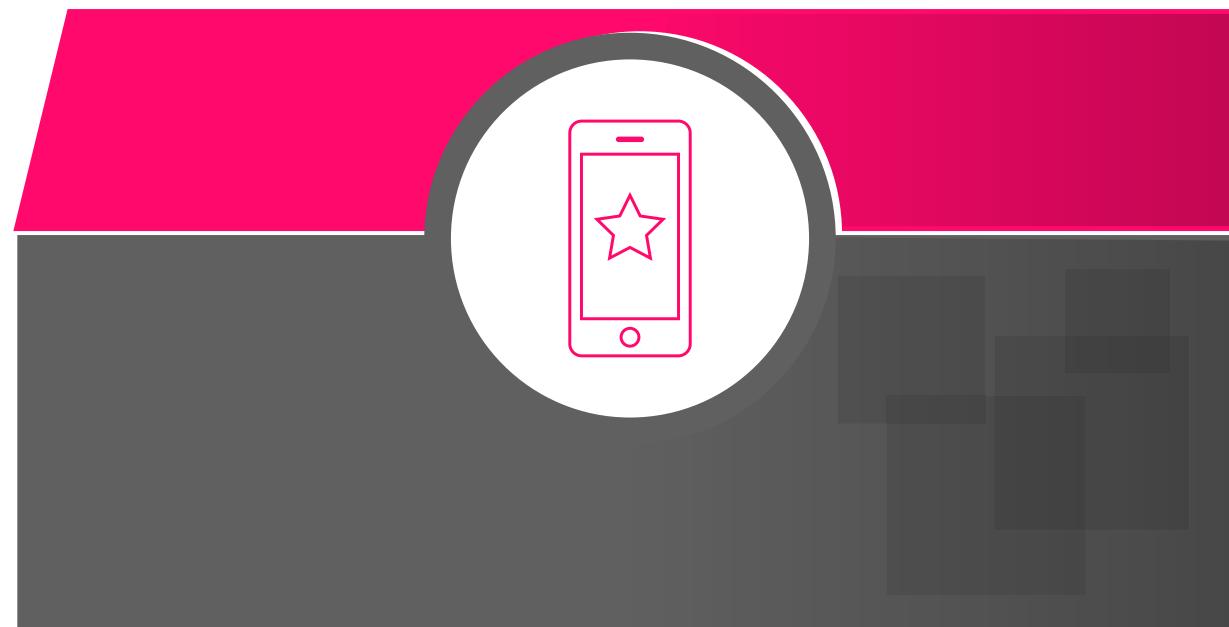
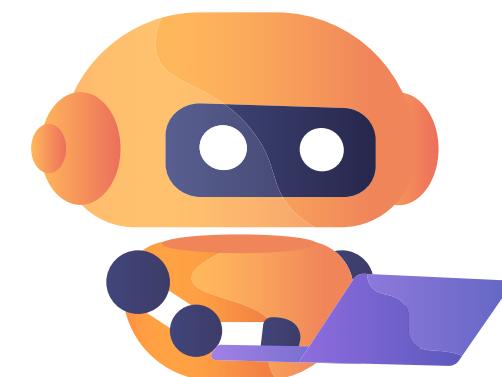
**Novedad de la solución planteada**

**5**

**Claridad y contundencia de las respuestas**

# CRONOGRAMA HACKATHON

ESTÁS AQUÍ



MAYO 31 - JUNIO 11

JUNIO 11 - 18

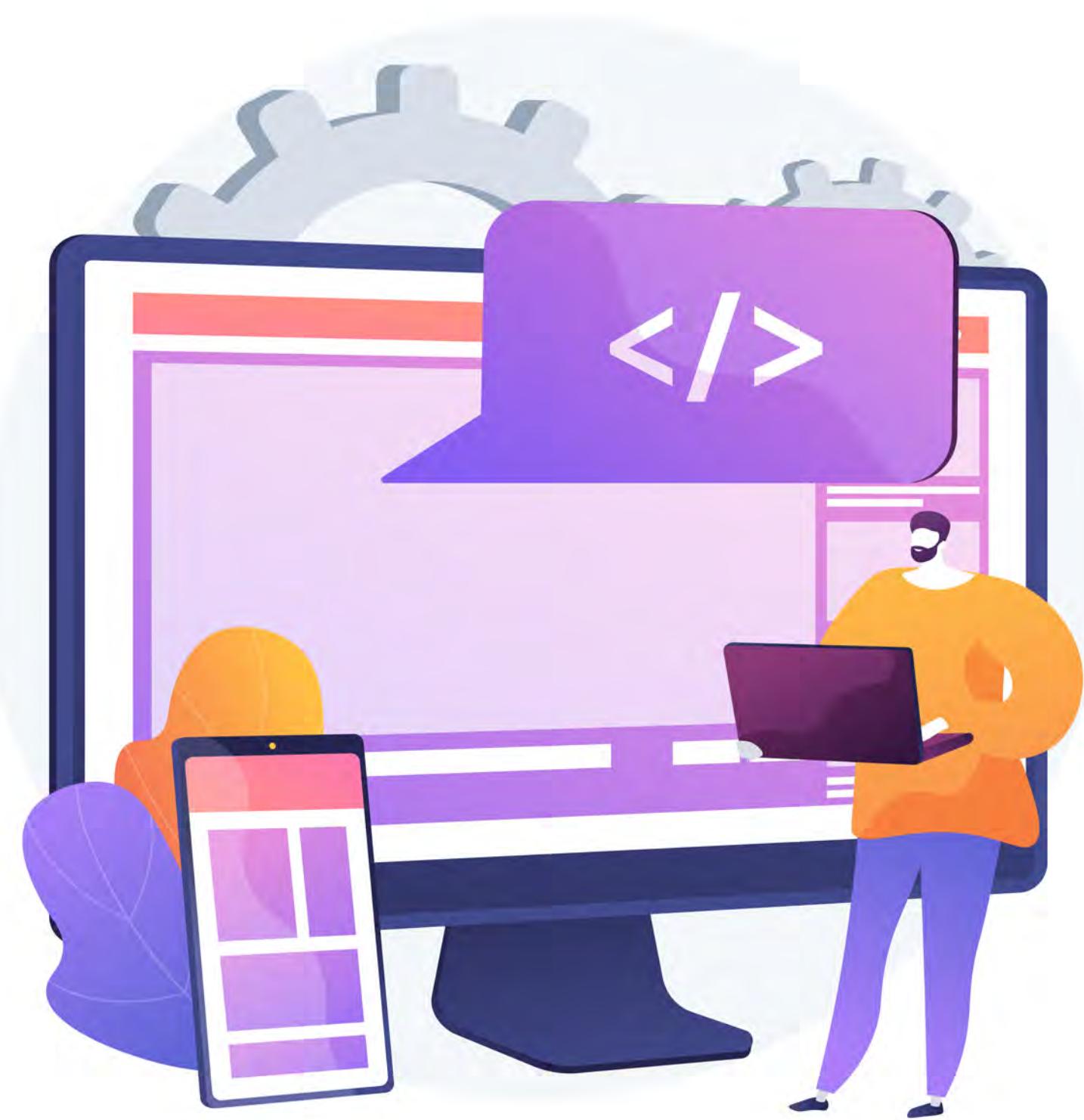
JUNIO 18 - 25

# PROTOTIPAR

En este punto ustedes ya han planteado la función general de la aplicación y a qué podría parecerse. El siguiente paso es empezar a materializarla, es decir, hacer un **prototipo**, plasmando cómo se vería y cómo sería la navegación (el paso a paso) del **usuario** en la aplicación. Para ello es clave que identifiquen y dibujen los elementos gráficos necesarios para que la aplicación funcione. Algunos de esos elementos son:

- Botones
- Textos
- Menús
- Imágenes
- Campos de textos para que el usuario ingrese información

El paso a paso lo podrán prototipar usando la **plantilla No. 7 (Paso a paso para Móvil)** o la **plantilla No. 8 (Paso a paso para Desktop)**.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## DIAGRAMA DE PASO A PASO

**PASO 1:** Teniendo en cuenta el **video de UX/UI** y el **Diagrama de paso a paso ejemplo**, dibujen cómo se vería la aplicación en cada paso.

**PASO 2:** Debajo de cada recuadro describan la acción correspondiente para que sea mucho más fácil de entender.

**PASO 3:** Pueden usar más páginas si lo requieren.

**PASO 4:** Programen el prototipo usando las **herramientas Microsoft**.

**7. DIAGRAMA DE PASO A PASO (MOBILE)**

Dibujen la aplicación en cada paso teniendo en cuenta los botones y demás elementos gráficos que se requieren para su funcionamiento.  
Tengan en cuenta las posibilidades de las herramientas de Microsoft para asegurar su viabilidad.

CRITERTEC EDUCACIÓN | Microsoft

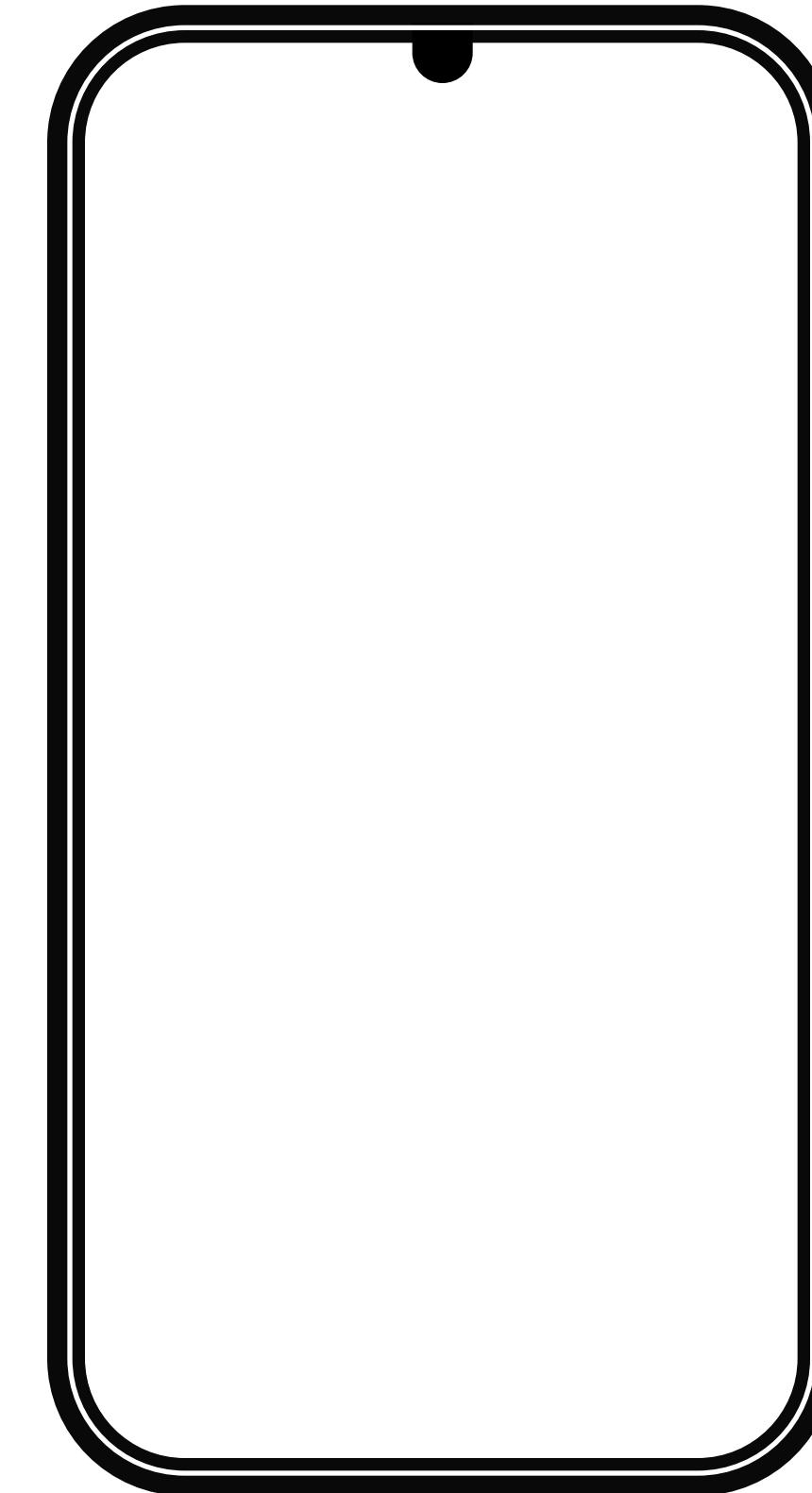
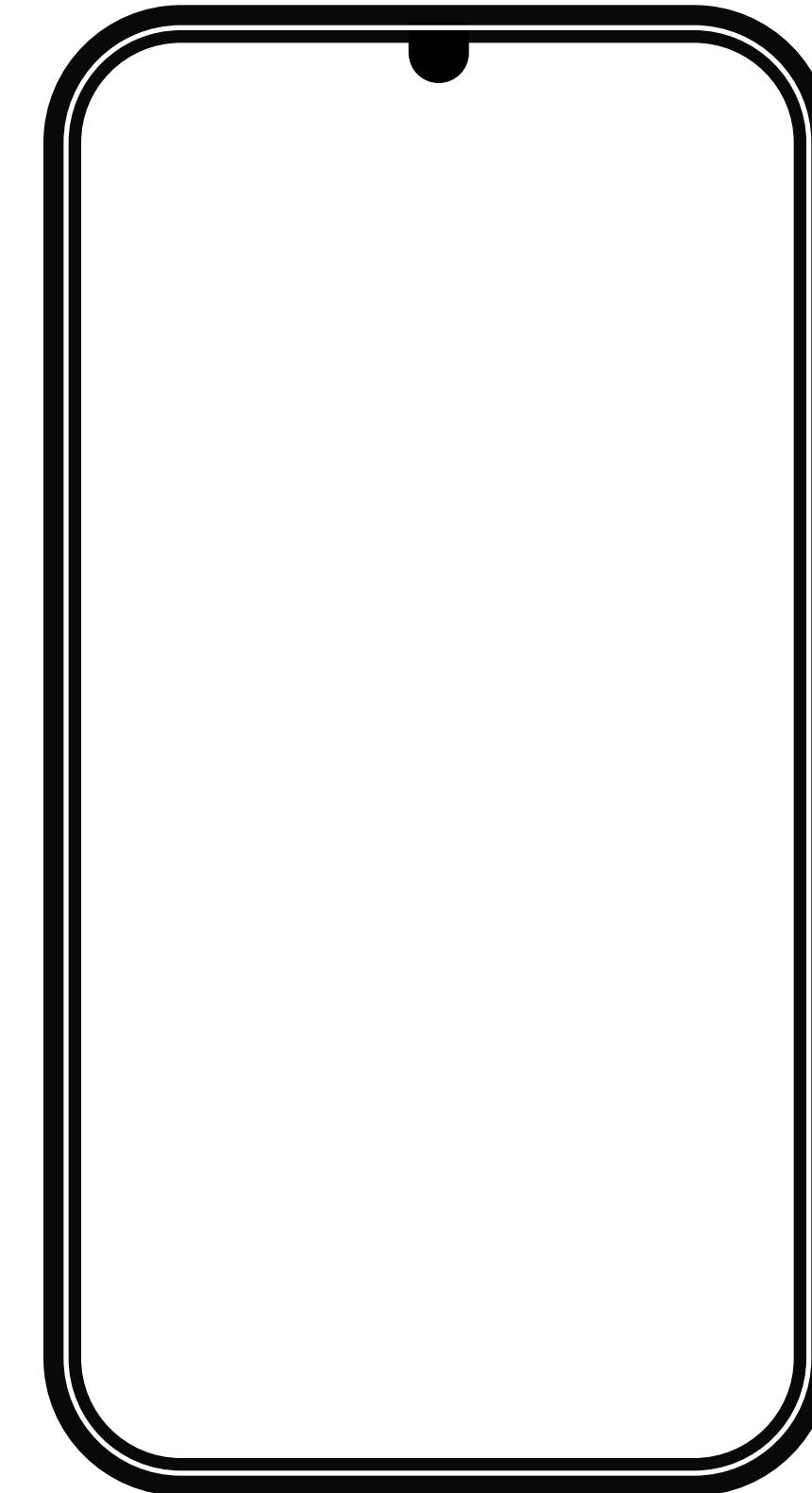
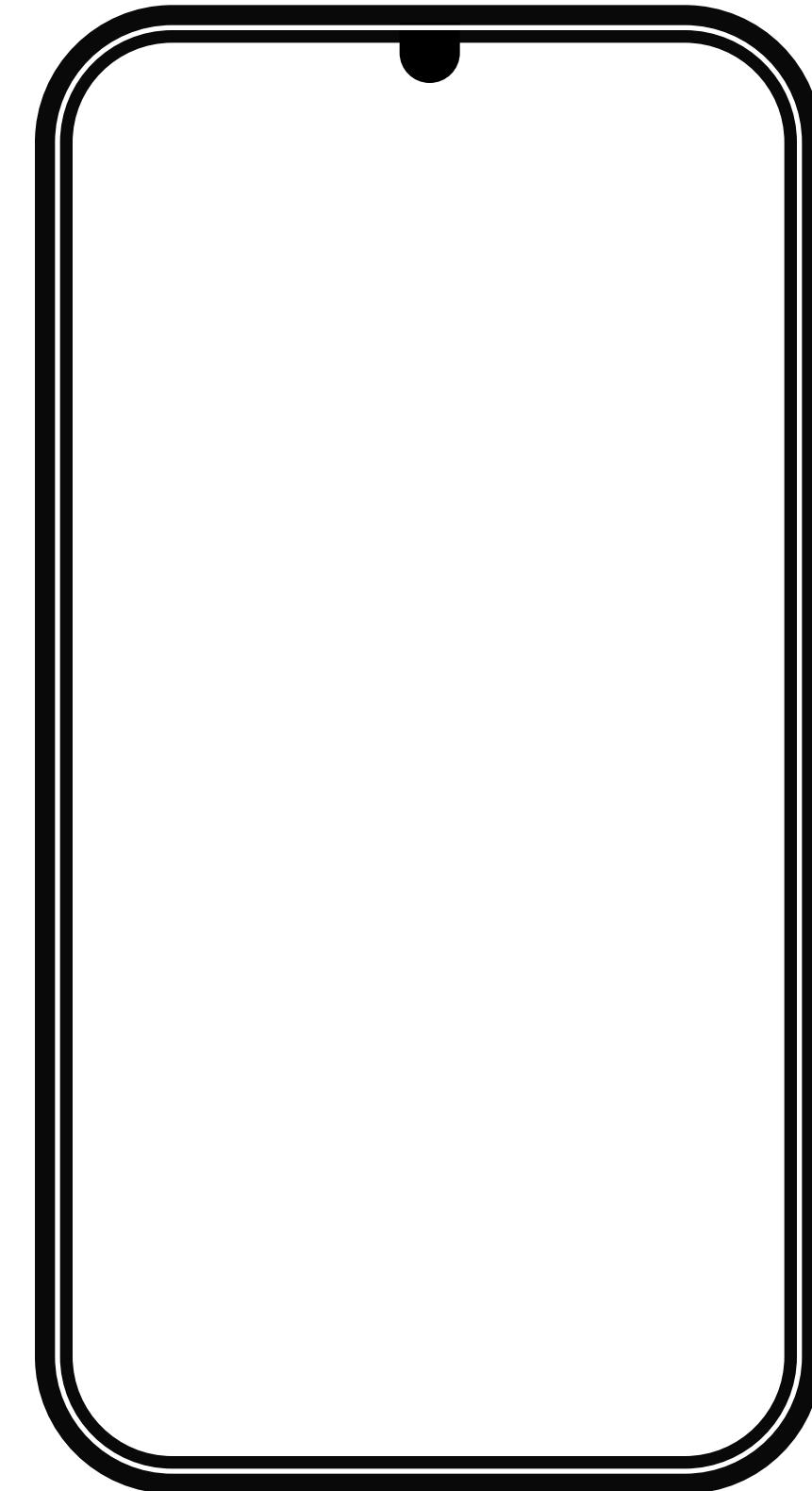
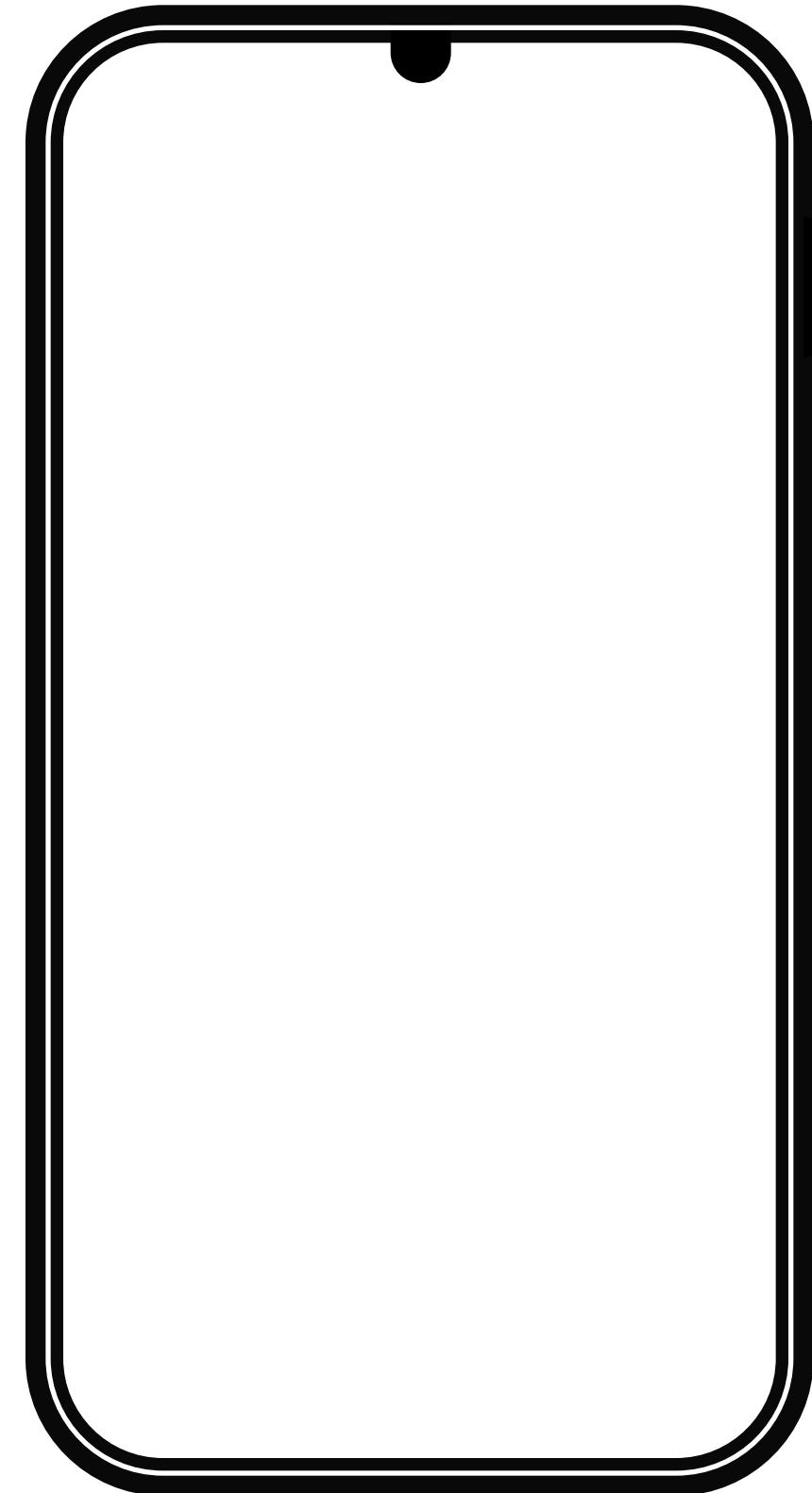
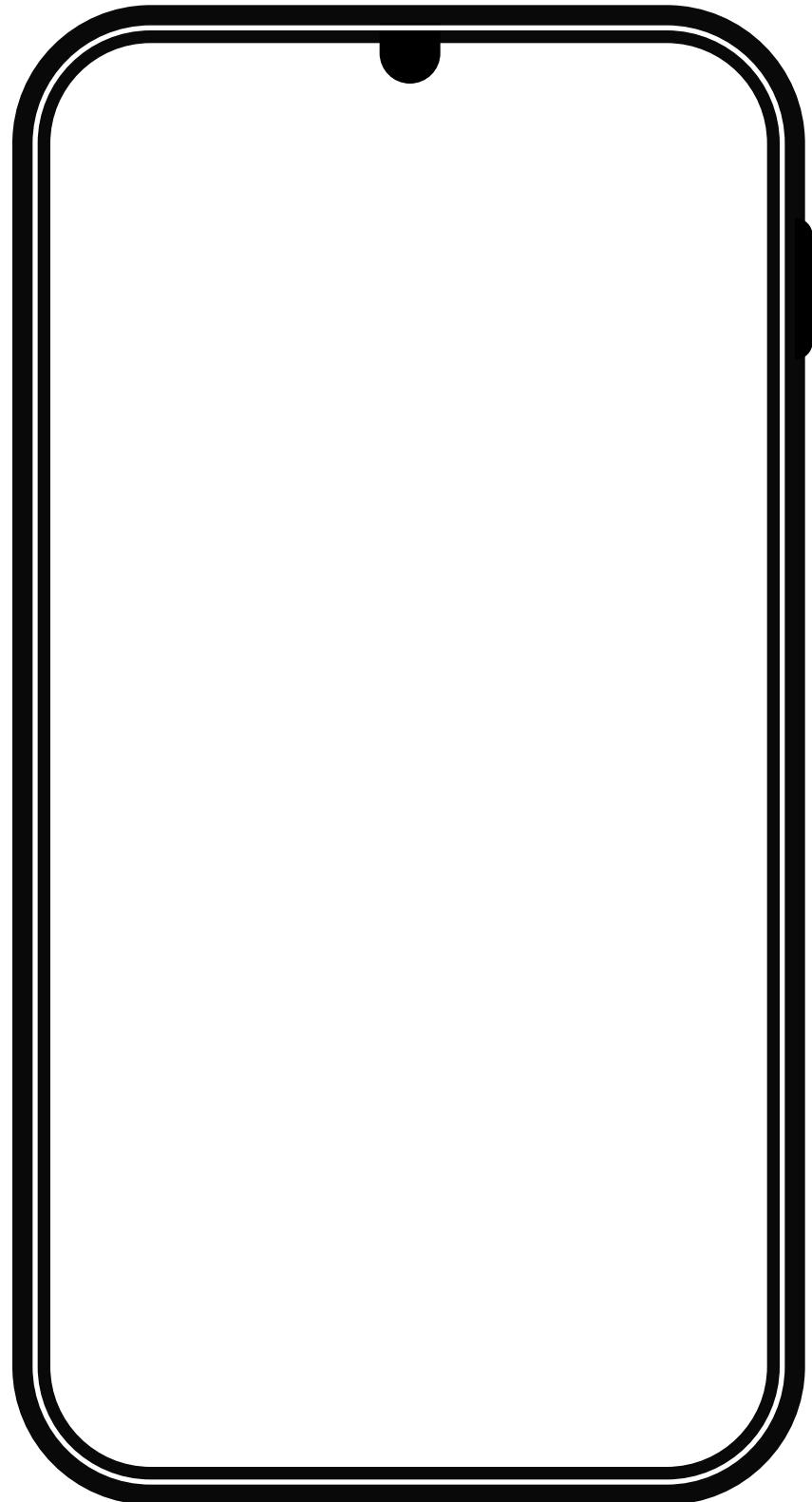


## 7. DIAGRAMA DE PASO A PASO (MOBILE)



Dibujen la aplicación en cada paso teniendo en cuenta los botones y demás elementos gráficos que se requieren para su funcionamiento.

Tengan en cuenta las posibilidades de las herramientas de Microsoft para asegurar su viabilidad.



.....

.....

.....

.....

.....

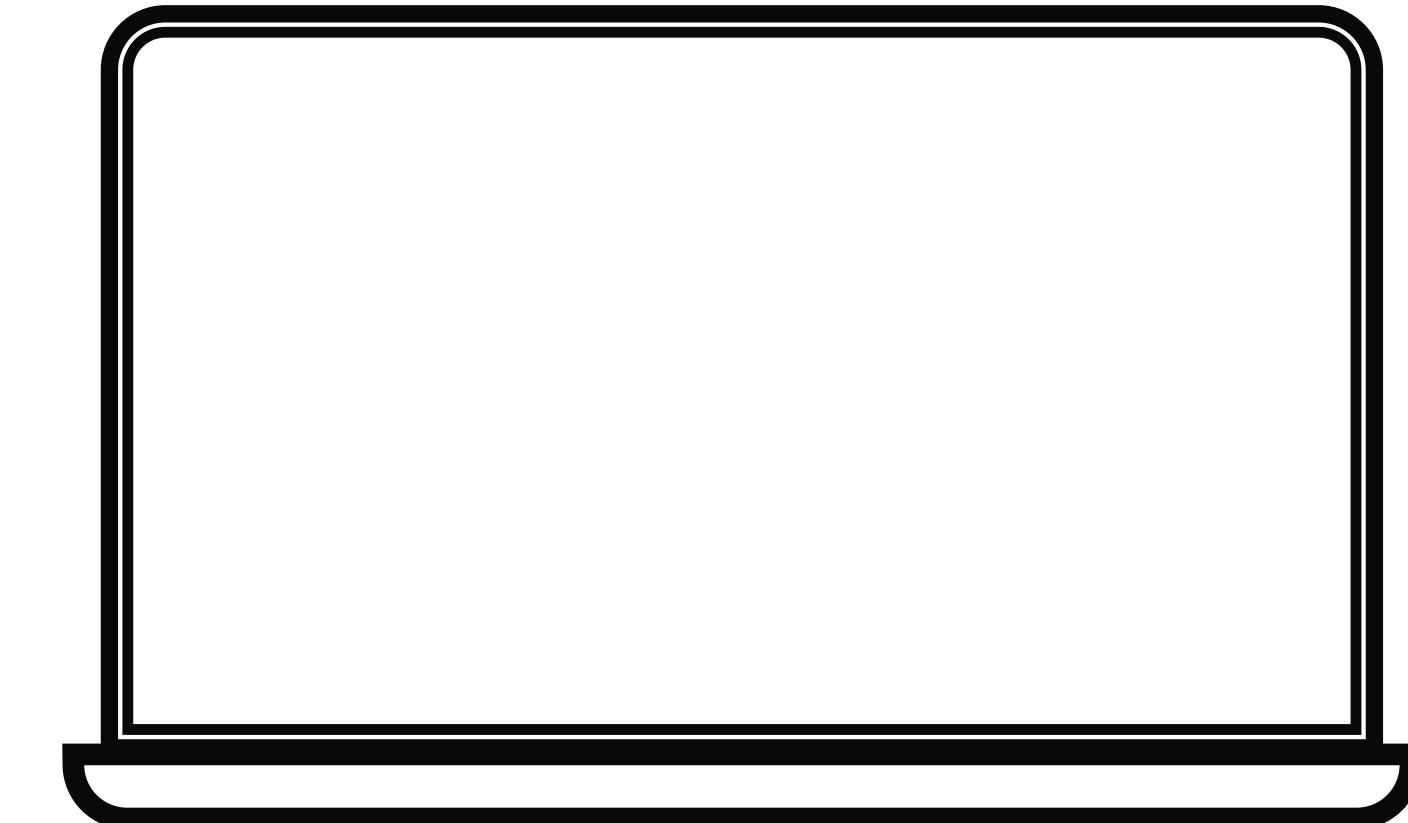
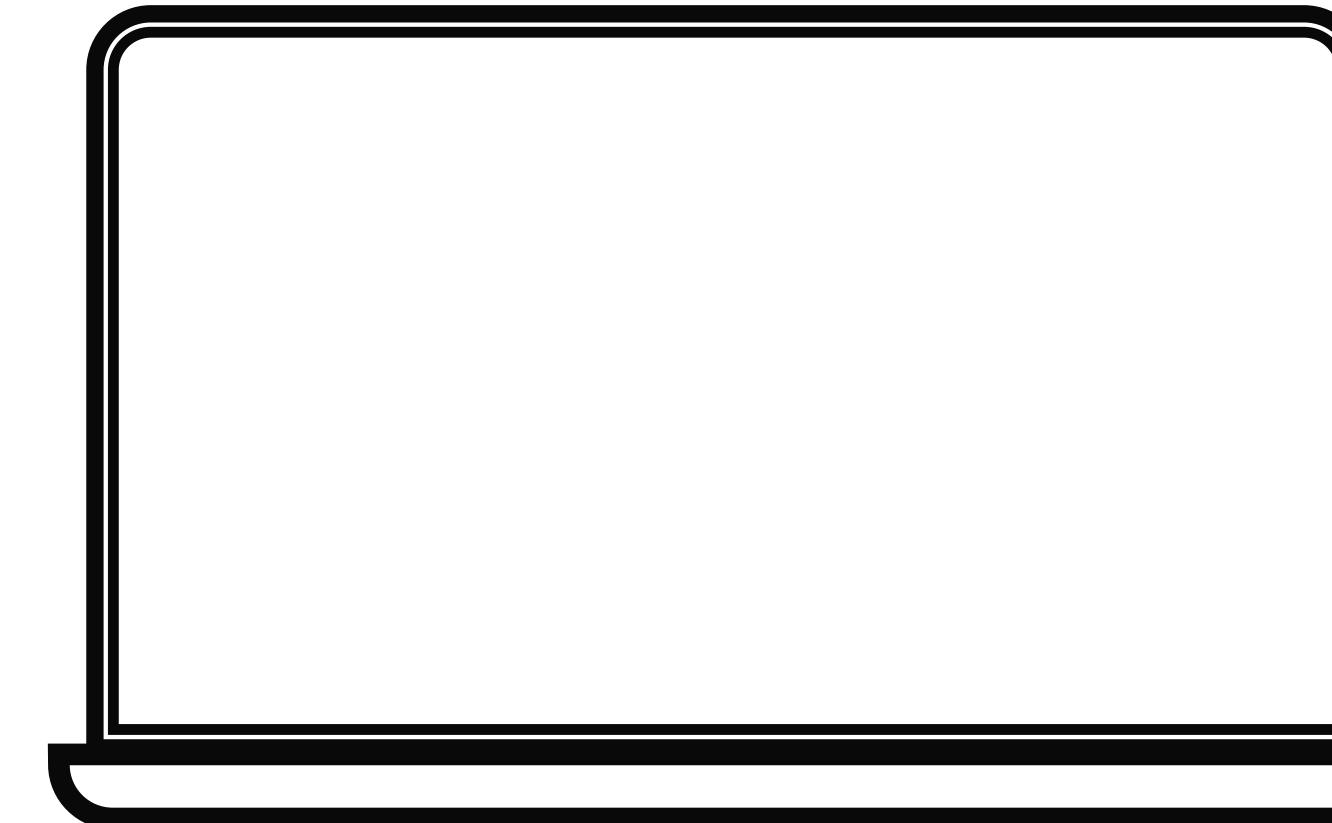
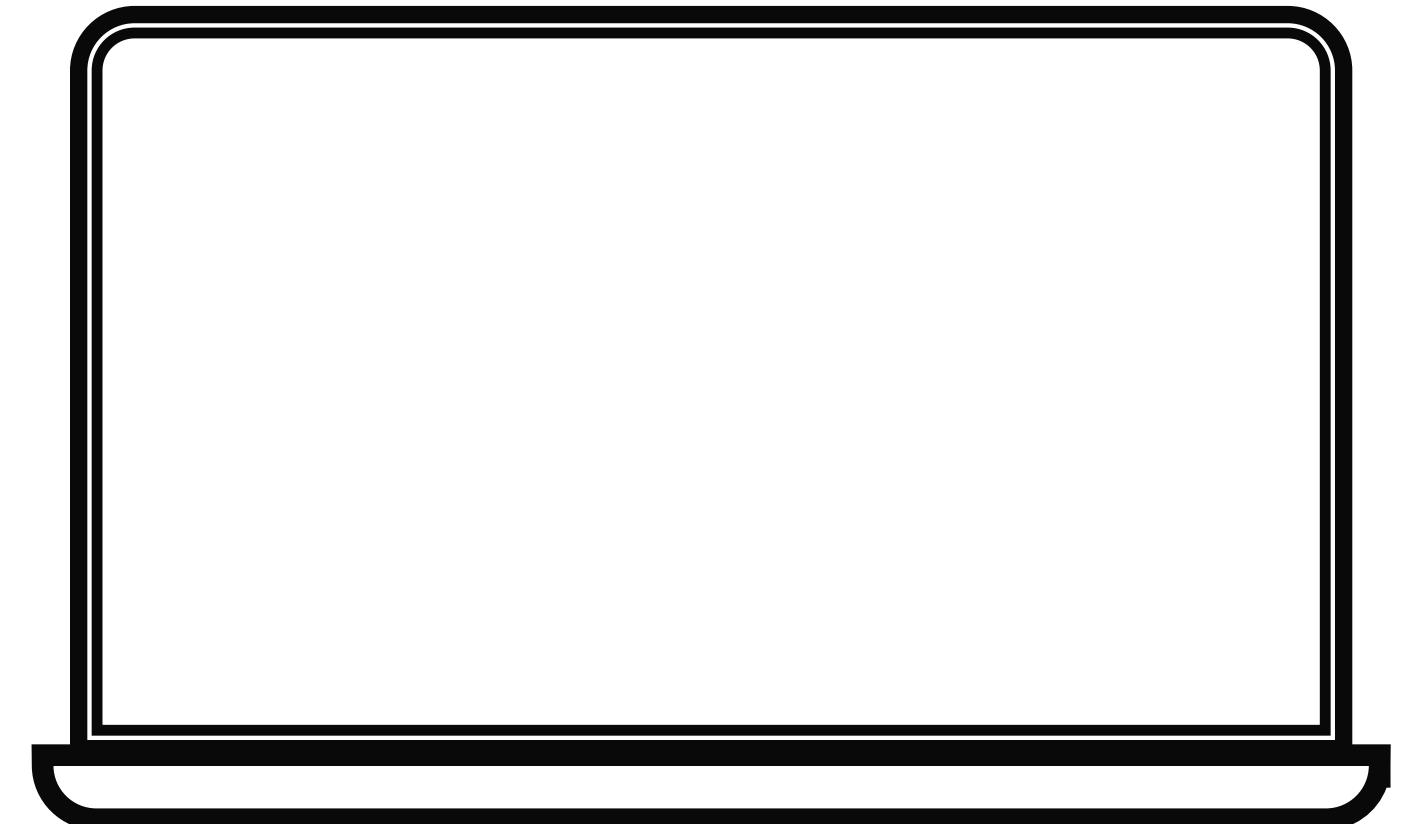
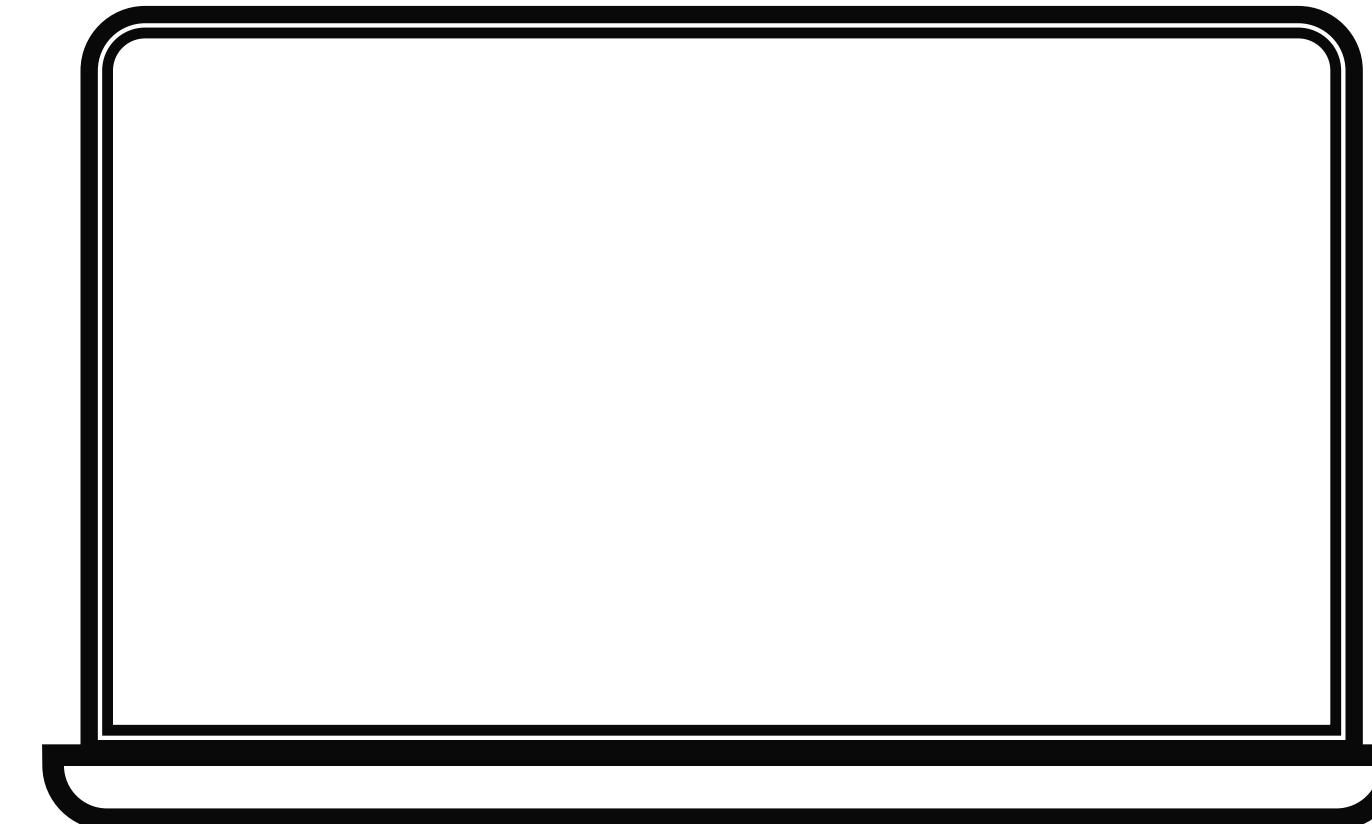


## 8. DIAGRAMA DE PASO A PASO (DESKTOP)



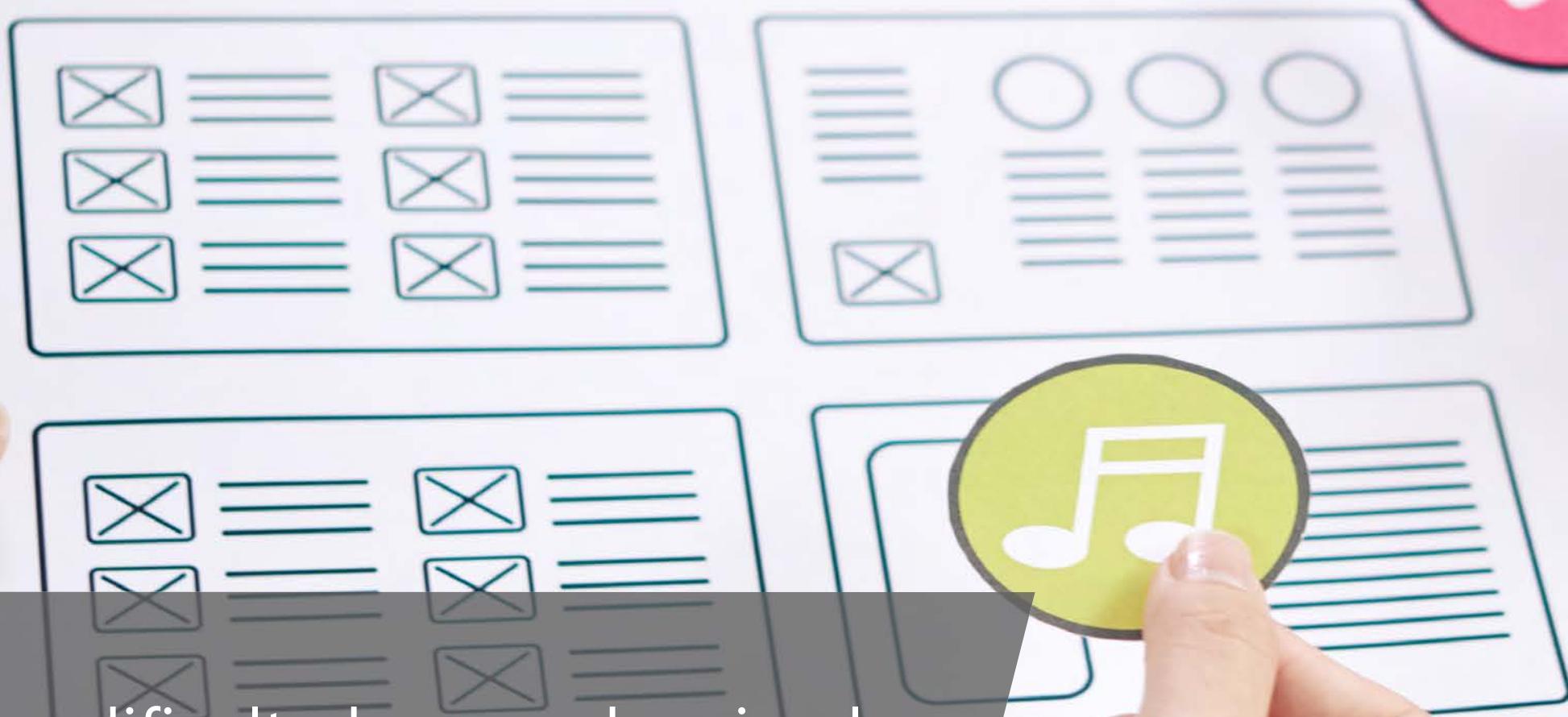
Dibujen la aplicación en cada paso teniendo en cuenta los botones y demás elementos gráficos que se requieren para su funcionamiento.

Tengan en cuenta las posibilidades de las herramientas de Microsoft para asegurar su viabilidad.





Recuerden que si tienen dificultades pueden ir al **foro** y escribir su pregunta o revisar si alguien más ya hizo una pregunta similar y esta ya fue respondida.



## TESTEAR

Luego de realizar el **prototipo** usando las **herramientas de Microsoft**, es momento de **ponerla a prueba** con los usuarios.

En un **proceso de diseño** es importante **conocer la opinión de las personas** que usarán la aplicación, para saber qué aspectos funcionan bien y cuáles aún deben mejorarse, como el tamaño y el color de los textos, el color del fondo, la ubicación de los elementos gráficos, entre otros, para que la aplicación no solo **solucione el problema** sino que además sea **fácil de usar** y **entendible**.



# ¿CÓMO USAR ESTA PLANTILLA?



## TEST DE APLICACIÓN

**PASO 1:** Usen la aplicación de comienzo a fin, como si ustedes fueran a alcanzar el objetivo que la aplicación promete facilitar.

**PASO 2:** Discutan a partir de las preguntas del test para identificar los aspectos a mejorar.

The screenshot shows a template titled "9. TEST DE APLICACIÓN". At the top, there is a purple bar with the title and a small icon of a smartphone. Below the bar, a instruction reads: "Analícen la aplicación teniendo en cuenta si es clara en todo momento para el usuario y si está funcionando correctamente." The main area is divided into three columns: "¿FUNCIONA BIEN?", "¿CUMPLE CON NUESTRO OBJETIVO?", and "¿ES FÁCIL DE USAR?". Each column has a large text input field. Below each input field, there is a section with three smaller text input fields: "Y SI NO, ¿QUÉ NECESITAMOS?", "Y SI NO, ¿QUÉ PODEMOS HACER?", and "Y SI NO, ¿CÓMO LO PODEMOS CORREGIR?". The template is branded with the CRITERTEC EDUCACIÓN logo and the Microsoft logo.



# 9. TEST DE APLICACIÓN



# ¿FUNCIONA BIEN?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# ¿CUMPLE CON NUESTRO OBJETIVO?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# ¿ES FÁCIL DE USAR?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Y SI NO, ¿QUÉ NECESITAMOS?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Y SI NO, ¿QUÉ PODEMOS HACER?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Y SI NO, ¿CÓMO LO PODEMOS CORREGIR?

.....

.....

.....

.....

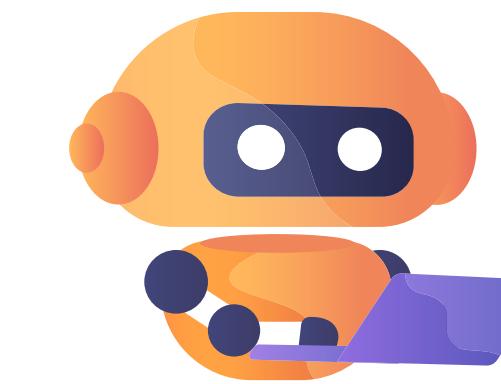
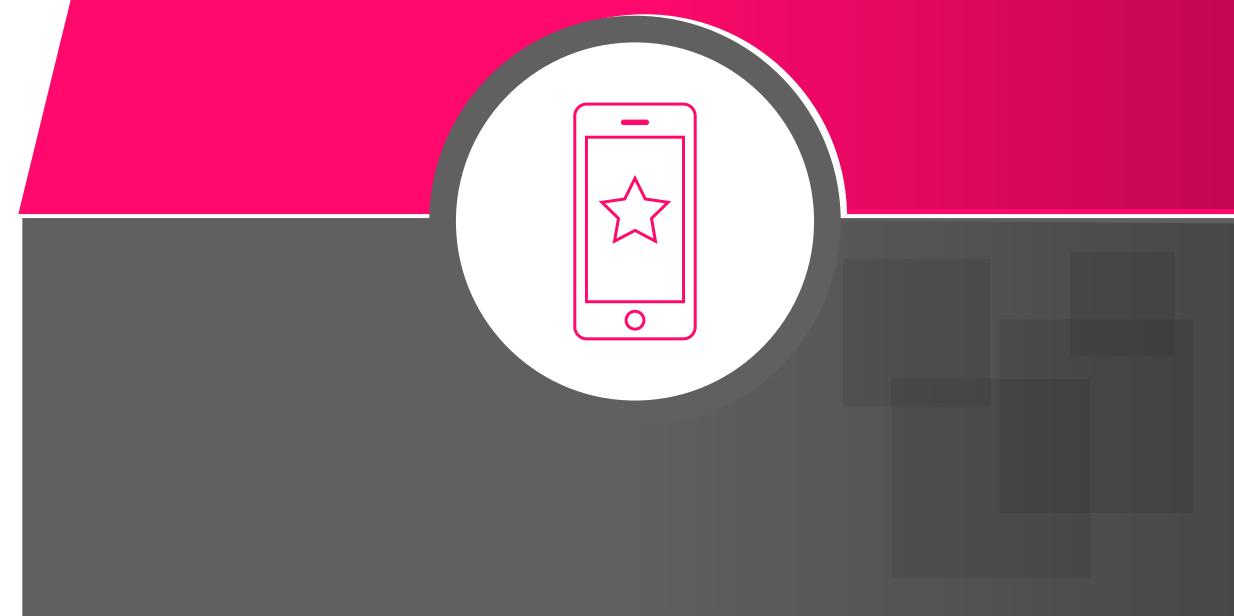
.....

.....

.....

.....

# CRONOGRAMA HACKATHON



**MAYO 31 - JUNIO 11**

**JUNIO 11 - 18**

**JUNIO 18 - 25**

# ÚLTIMOS PASOS PARA LOGRARLO

**¡Felicitaciones por todo el esfuerzo y compromiso!**

Ya están cerca de finalizar su aplicación.

En esta **última fase** tendrán la oportunidad de **pulir y mejorar los detalles** de la solución, verificar que funcione correctamente, ajustar los elementos gráficos y testearla con compañeros y amigos.



Recuerden que si tienen dificultades pueden ir al **foro** y escribir su pregunta o revisar si alguien más ya hizo una pregunta similar y esta ya fue respondida.

# LÚCES, SONIDO, CÁMARAS Y ACCIÓN

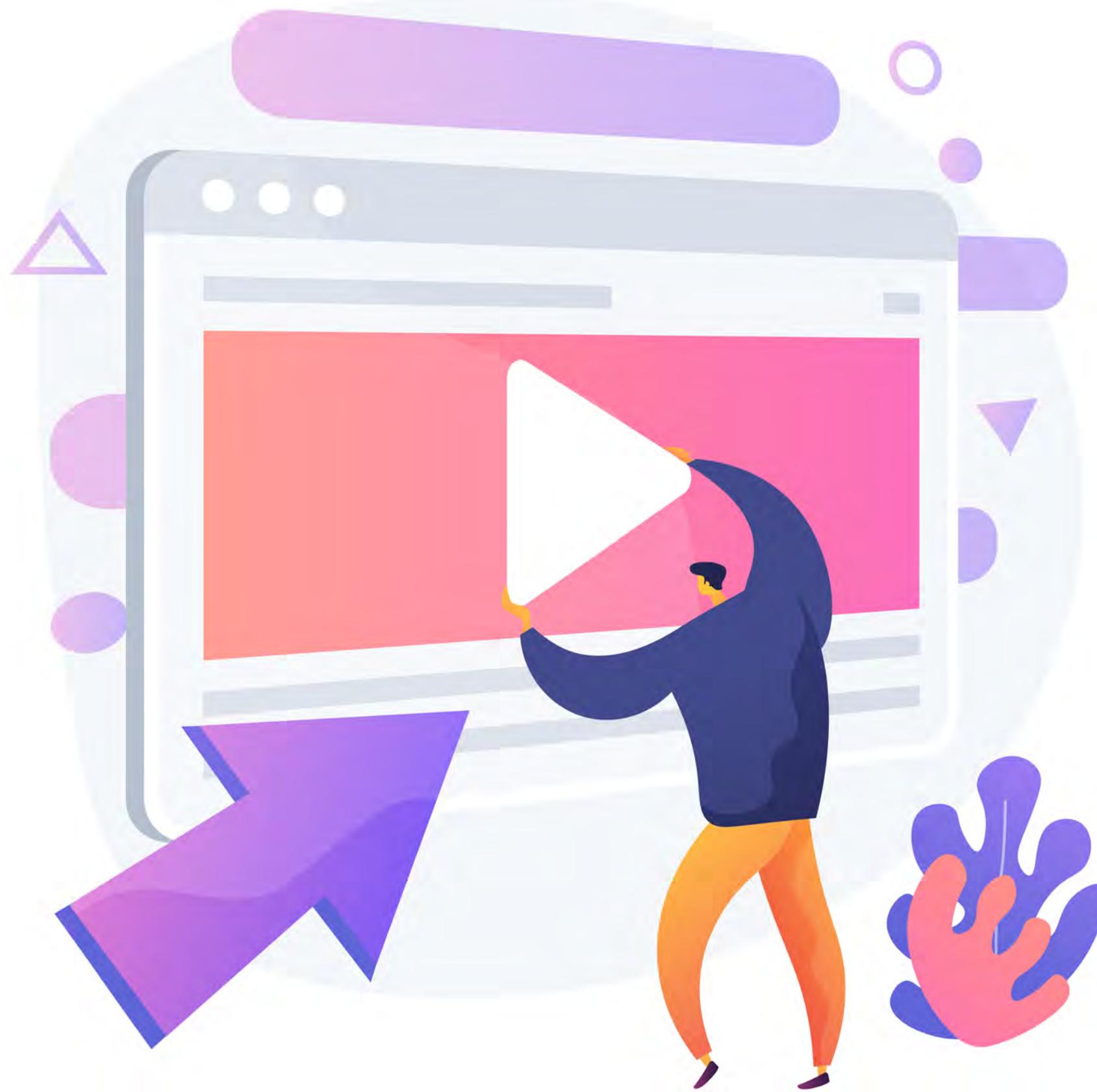
## ¡Ya están a un paso de terminar!

Para que el **jurado** y la **comunidad universitaria** se enteren de lo genial que es **su idea**, es necesario contarla de una manera clara.

En un **video de máximo 5 minutos** expliquen lo siguiente:

- ¿En qué consiste la solución?
- ¿Cuál es el problema que soluciona?
- ¿Para quién está dirigida?

***Incluyan una grabación de pantalla de la aplicación en funcionamiento.***



# FASE 3

***Muestra tu idea en  
funcionamiento***



- Haz una grabación de pantalla en donde se vea la aplicación funcionando.



# PASOS PARA GRABAR SU VIDEO

- 1** Recuerden el formato de presentación.
- 2** Escriban un guión a partir de la información que pusieron en el formato (plantilla N°6 Síntesis de la Idea).
- 3** Escojan un lugar con buena iluminación y sin muchos objetos de fondo.
- 4** Coloquen su celular en modo horizontal y enfoquen la cara del integrante que está presentando.
- 5** Graben el funcionamiento de su aplicación. Pueden usar Xbox Game Bar.
- 6** Editen el video en Windows Foto.
- 7** Exporten el video en formato 1280 x 720.
- 8** Comparte el vídeo mediante el formato de entrega que encuentran en la sección /Tu Idea, en la página web.

# CRITERIOS DEL JURADO

- 1 Correcto uso de las herramientas Microsoft**
- 2 Despliegue y escalabilidad de la aplicación**
- 3 Pertinencia de la problemática identificada**
- 4 Novedad de la solución planteada**
- 5 Claridad y contundencia del pitch**

## PALABRAS CLAVE

**USUARIO:** Persona para quien se dirige la aplicación y que la usará en algún momento.

**PROTOTIPO:** Primera versión funcional de la aplicación.

**NAVEGACIÓN:** Es el paso a paso que lleva a cabo el usuario cuando usa una aplicación

# **FINAL** DE LA **HACKATHON MICROSOFT 2021**

*Felicidades por llegar hasta aquí. En caso de ser seleccionados como uno de los 5 finalistas, recibirán toda la información en sus correos electrónicos.*

