



TIEMPO ESTIMADO DE PRESENTACIÓN: 20 min

EQUIPOS: 2 micrófonos inalámbricos de mano, 1 Laptop, acceso a internet, Proyecto multimedia. (Se recomienda traer puntero)

1.- Presentación del Grupo y Agradecimientos

Marcar el perfil de nuestro grupo de desarrollo impulsa el trabajo en equipo desde la vista del público, y agradecer el esfuerzo de las personas que apoyaron este proyecto.

Por ejemplo: “Buenos días; mi equipo está integrado por Juan (El desarrollador), Mery (La diseñadora) y Luis (Nuestro Scrum master), agradecemos a Luis por el empeño y seguimiento a este proyecto y a nuestros mentores por la simpatía y buen grupo formado.”

2.- Presentación del Nombre y slogan

Marca tu idea en tres y doce palabras. Que incite a la acción. Que parezca incluso un juego de palabras.

Como el lema Apple: "Think Different" (Piensa diferente)". Y sugiere también repetirlo al menos tres veces durante la presentación.

Por ejemplo: “Hoy queremos contarles sobre el lanzamiento de APPsurdos – tu idea nuestra idea” una app disponible en PlaySore, ChinaStore, etc.

3.- Vista corta del objetivo en modo recorrido

Explicar el tema e invitar a los presentes a un viaje de principio a fin.

Por ejemplo es: “Al final de la conferencia de “APPsurdos”, habrán descubierto cómo desarrollamos una aplicación que al compartir imágenes a escala mundial podría mejorar la calidad de sus vidas...”.

4.- Crear una introducción

Tratemos de manejar una vivencia personal, una afirmación asombrosa o una pregunta imperiosa, que motivó a elegir este tema al grupo.

Por ejemplo: ¿Como Nace “APPsurdos”? inicio como idea de necesidad de personas que desean compartir imágenes absurdas pero útiles que es constante en la red encontrar pero no organizadas.

4.- Herramientas y lenguajes

Explicar los beneficios de haber utilizado herramientas aprendidas en el bootCamp. (RECARLACAR el termino BOOTCAMP)

Esto combinado con pantallas de Código y Repositorios.

Ejemplo: en la creación de “APPsurdos” se Aplicó Metodologías agiles, un tablero scrum trello, Github, IDE de Android Studio , Java, python para Services, base de datos, etc.

4.- Demo y explicación

La explicación de cada módulo debe llevar a la par la demostración del sistema o APP funcionando, realizando breve descripción del objetivo, actividad módulo o pantalla.

Por ejemplo:

La Aplicación que vemos en funcionamiento se encuentra en su primera versión que da como pantalla de bienvenida nuestro logo y 5 opciones de selección. Que permiten navegar intuitivamente sobre nuestro sistema de documentación.

