

HACKATÓN:

Grupo: 1704

Participantes y correos electrónicos:

Valentina Arjona
valentinaarjona1999@gmail.com

Ethel Andrea Aragón Meneses
ethelandrearagon@gmail.com

Adriana Carolina Rojas González
unzaunza2@gmail.com

Leonardo González
davidleo.gonzalez@gmail.com

Merlis Camilo
merliscamilo@gmail.com

DESARROLLO GUÍA 3

3.1 CREAR UN PLAN DE ACCIÓN:

FASES	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA
IDEA	<ul style="list-style-type: none"> ● Formación del equipo. ● Determinar el ecosistema. ● Lluvia de ideas. ● Nombre de la app: <i>Arroz con Huevo</i> ● Establecer objetivos a corto, mediano y largo plazo. 	Jueves, 23, Viernes 24 y sábado 25 de abril, 2020
PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ● Dividir funciones entre los miembros del equipo. 	Sábado 25 y Domingo 26 de Abril, 2020

	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer el costo de inversión. ● Recursos financieros (inversionistas, socios, etc). 	
DISEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ● Alianza junto a empresa o persona que sepa desarrollar apps móviles. ● Línea gráfica definida, a partir del logo. ● Musicalización. ● Insumos: fotografías, videos, etc. 	Sábado 25 y Domingo 26 de Abril, 2020
FUNCIONAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Establecer el funcionamiento de la app. Recursos operativos. ● Definición de algoritmo. ● Elaboración de formularios: registro participantes y registro de colaboradores. ● Definir el contenido de cada espacio (museo, bar, etc.) ● Producto final versión Cuarentena. ● Producto final versión Post-Cuarentena. 	Domingo 26 de Abril, 2020 (inicio)
VERIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ● Hacer prueba de la app (tests). ● Elaborar un plan de marketing (online y offline). ● Hacer lanzamiento de la app. 	Post HACKATÓN

	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizar los resultados. ● Identificar los puntos débiles de la app. ¿Cómo se puede optimizar? 	
--	---	--

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DEL PLAN DE ACCIÓN:

- **Formación del equipo:** El equipo se formó el jueves, por selección de los moderadores del Hackatón Respiro Creativo. Tomando el cuenta los perfiles de cada uno de los integrantes. Medio de comunicación: grupo de WhatsApp.
- **Determinar el ecosistema:** del equipo y los actores que le rodean.
- **Lluvia de ideas:** luego de conocer nuestro ecosistema, se realizó una lluvia de ideas, de las cuales escogimos un Gema Principal: creación de una app para móviles (Android y Apple).
- **Nombre de la app:** Arroz con Huevo.
- **Objetivos a corto plazo:**
 - Determinar las necesidades y funcionalidades de la app
 - Diseñar la plataforma visualmente, de cara al usuario final
 - Crear una estrategia que permita recaudar fondos para el desarrollo del proyecto
- **Objetivos de mediano plazo:**
 - Desarrollar la primera etapa de la app durante la cuarentena
 - Realizar el lanzamiento de la app
 - Gestionar aliados estratégicos sectoriales, creadores, artistas, espacios gastronómicos, espacios de circulación, etc.
- **Objetivos de largo plazo:**
 - Desarrollar la segunda etapa de la app post-cuarentena
 - Diseñar productos complementarios, que se identifiquen en el desarrollo de la primera etapa.
- **Actividades y tareas: finanzas, creatividad,**
- Costear el producto en cada una de sus etapas: por determinar.
- Identificar los recursos financieros que se requieren para el desarrollo
- Diseño de estrategia de consecución de recursos.

- Gestión de posibles inversionistas y aliados estratégicos.
- Diseño y desarrollo de la línea post-cuarentena : por determinar.
- Diseñar cuestionario de perfilamiento de clientes
- **Gráfica de la app definida, a partir del logo, para cada una de las pantallas que el usuario visualizará desde su móvil.**
- Contactar productores de Música Incidenta (Scoring) para componer y producir las piezas musicales que acompañarán cada pantalla visualizada
- Recolectar insumos: fotografías, videos, etc.
- Establecer el funcionamiento de la app. Junto al especialista en aplicaciones, desarrollar cómo va a funcionar la app.

- **Definición de algoritmo:** A través de las cookies de las cuentas de Instagram y, facebook de los Usuarios y recolección de datos extra que se requieran.

- **Elaboración de formularios: registro participantes y registro de colaboradores.**

Datos de registro del participante:

- 1- Nombre: _____
- 2- Apellido: _____
- 3- Edad: _____
- 4- País: _____
- 5- Nombre de Usuario: _____
- 6- Contraseña: _____
- 7- Idioma: _____
- Cuestionario que profile el cliente

Al finalizar la experiencia virtual: Evaluación:

*¿Qué te pareció tu experiencia a ciegas?
 Selecciona una:*

- Excelente*
- Buena*
- Regular*
- Mala*

Datos de registro del colaborador:

- 1- Nombre: _____
- 2- Apellido: _____
- 3- Edad: _____
- 4- País: _____
- 5- Nombre de Usuario: _____
- 6- Contraseña: _____
- 7- Idioma: _____
- 8-Sector cultural y creativo al que perteneces
- 9-Ofreces espectáculos, puestas en escena o espacios gastronómicos o culturales

- 10- Nombre del local: _____
- 11- Ubicación: _____
- 12- Tipo de local (bar, museo,...) _____
- 13- Día o Noche: _____

- **Definir el contenido de visualización de la pantalla**
- Producto final versión Cuarentena: donde el usuario podrá disfrutar de su plan escogido por la aplicación desde casa.
- Producto final versión Post-Cuarentena: es usuario podrá realizar planes adquiridos durante la cuarentena en vivo, vivirlos personalmente, incluyen alimentación.
- **Hacer prueba de la app (tests):** una vez lista la app, formar focus groups para probarla y detectar posibles fallas.
- **Elaborar un plan de marketing (online y offline).**
Online: Campañas publicitarias en Facebook, Instagram, YouTube y Twitter (Videos, fotografías, artes y gifs); Ads en Spotify (audio), Marketing de Influencers.
Offline: vallas publicitarias en centros importantes de latinoamérica en su primera etapa. Luego expandirlo a centros de Estados Unidos, España y otros lugares de Europa y Asia.
- **Hacer lanzamiento de la app:** el día esperado! Hacer un evento en el cual se convoque la prensa y personas destacadas en el mundo digital, tecnológico y de entretenimiento.
- **Analizar los resultados:** a través de métricas, analizar el público que más conectó con la app, edad, género, países,... Determinar cuáles experiencias a ciegas prefieren los usuarios.
- **Identificar los puntos débiles de la app. ¿Cómo se puede optimizar?**
- **Diseñar una estrategia de seguimiento, evaluación y postventa del cliente :** hacer actualizaciones para mejorar la app, ofrecer cada vez una mejor experiencia al usuario.
- Realizar mejoras a la experiencia, app y sincronización de datos según encuestas de satisfacción realizadas por el usuario.

3.2 MATERIALIZAR EL PROYECTO CREATIVO/CULTURAL:

(Ver link de video en YouTube para ver Interfaz de la App).

VISUALIZACIÓN APLICACIÓN:

FORMULARIO DE INGREDIENTES

Nombre :

Apellido :

País : Idioma :

Usuario : Contraseña :

Sector cultural y creativo:

¿Ofreces espectáculos, puestas en escena o espacios gastronómicos/culturales?

Nombre del local:

Ubicación :

Actividad (bar, museo...)

Diurno Nocturno


 Amacorucho
 experiencias & viajes

La información que se describe a continuación, la realizamos de acuerdo a cómo veríamos la aplicación desde que la abrimos en el paso a paso, teniendo en cuenta las dos opciones de entradas.

- **Usuario:** persona que compra la experiencia a ciegas
- **Ingredientes:** persona o espacio que oferta la experiencia.
- **Medios de pago:** Paypal, PSE, Nequi, Movii, Daviplata

- **Botón de contáctenos:** enviará un correo, para comunicarse con el administrador, también dará la opción de preguntas frecuentes.
- **Chat en línea:** para resolver dudas, al usuario en tiempo real.
- **Imagen y mensaje:** que recibe la persona después de haber realizado el pago.
- **Desarrollo de la App:** En proceso.