CENTROS DEL Valle_del software

INFORME FINAL DE ACTIVIDADES REALIZADAS

- Formación de Formadores: Ciclo 1 y 2
- Bootcamps para Emprendedores
- Talleres de Emprendimiento
- Maratones de Código

ruta n MEDELLÍN CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Alcaldía de Medellín Distrito de Ciencia, Tecnología e Innovación

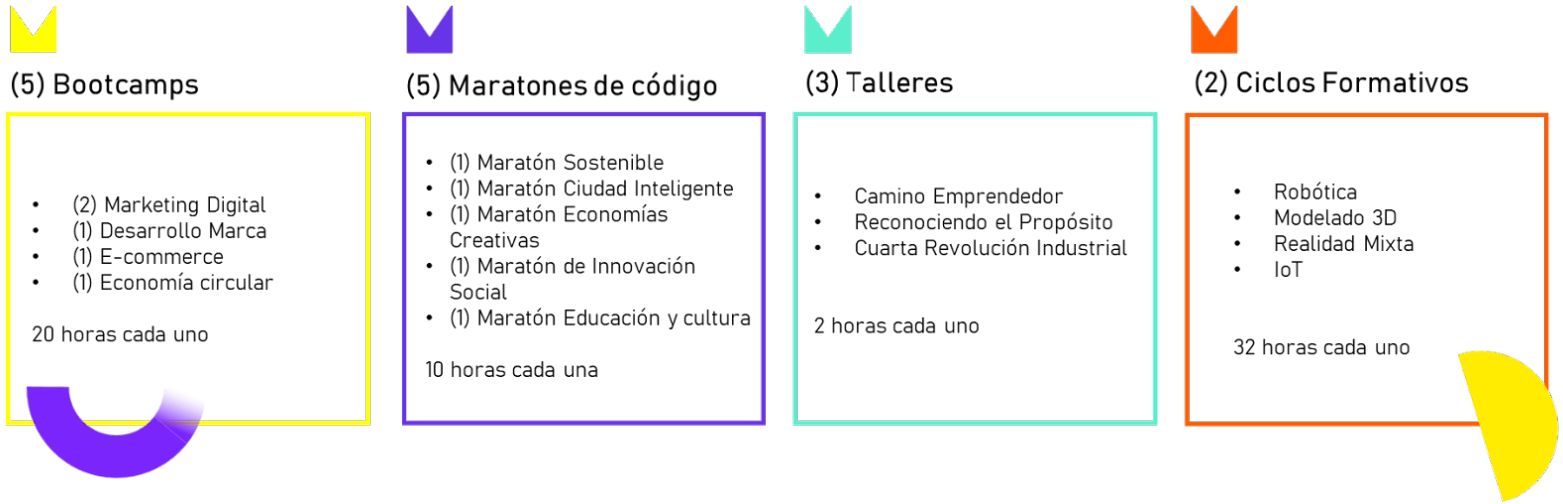
boost BUSINESS CONSULTING

INTRODUCCIÓN

En el marco de la creación, fortalecimiento y consolidación de emprendimientos y empresas de base tecnológica de la ciudad de Medellín, Ruta N y el proyecto Centros de Valle del Software (CVS) se plantea el requerimiento de formación y capacitación técnica centrada en una oferta de servicios para el ecosistema CTI+E. En este sentido, nace la necesidad de establecer diferentes mecanismos de apropiación de información para que los emprendimientos y empresas tomen formación en torno a las tecnologías de la cuarta revolución industrial, su apropiación y beneficio en el contexto económico, que a su vez incremente las probabilidades de éxito de los participantes.

Esta formación se plantea en el contexto de la etapa de cultura de emprendimiento e innovación mediante programación continuada de manera abierta y gratuita a ciudadanos de las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín. Se usan las técnicas de INSPIRACIÓN en temas de CTI+E y de APROPIACIÓN de capacidades básicas relacionadas con tecnología, emprendimiento y cuarta revolución industrial.

Por lo anterior, el presente informe tiene como objetivo dar cuenta de la ejecución del programa en el municipio de Medellín, sus diez y seis (16) comunas y cinco (5) corregimientos, buscando generar impacto en cientos de emprendedores y empresarios alrededor de la región. El programa costa de los siguientes componentes:



EJECUCIÓN

Teniendo en cuenta las técnicas de INSPIRACIÓN y APROPIACIÓN, se estableció como metodología de trabajo el desarrollo de la oferta programática de talleres (con enfoque teórico práctico) para la INSPIRACIÓN y procesos de formación intensiva tipo Bootcamp para un público en general, una formación para replicadores y líderes de semilleros (con enfoque teórico práctico y de experiencial), así como de Maratones Tecnológicas (con enfoque de experimentación y experiencial) para aficionados en desarrollo, estudiantes y profesionales, con interés en mejorar sus capacidades en dichos espacios de conexión.

A continuación, será desglosado en el informe cada apartado en el marco de la ejecución de actividades a la fecha que contemplan la ejecución del 100% de la oferta formativa de (5) Bootcamp, (3) taller para emprendedores, (5) maratones de código y (2) ciclos formativos y su impacto en la comunidad emprendedora de la región.

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CONVOCATORIA

Dirigido a: Líderes comunales, replicadores de conocimiento en territorio, docentes, formadores, líderes educativos.

Para el presente informe, se relaciona la ejecución de los ciclos formativos para líderes y formadores dentro de la comunidad. Para tal fin, fueron ejecutados cuatro cursos formativos de treinta y dos (32) horas, enfocados en **Robótica, Realidad Mixta, IoT y Modelado 3D**. A continuación, se relacionan algunos de los registros efectuados durante la ejecución del ciclo:

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

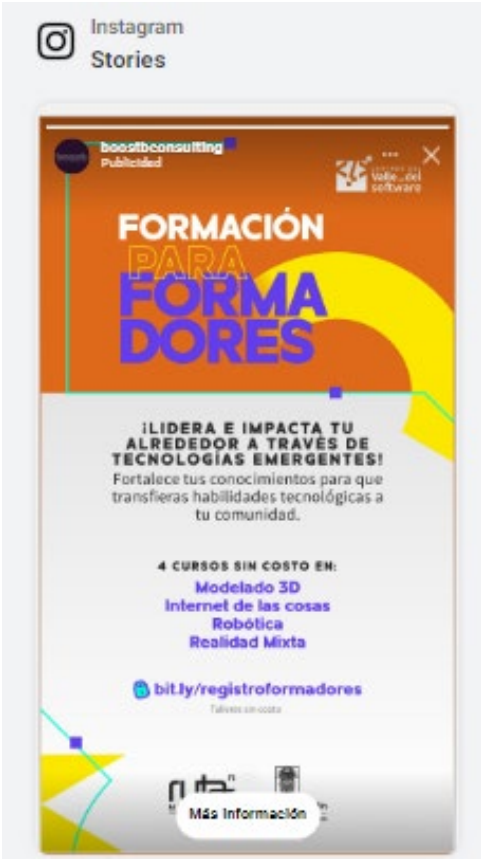
CONVOCATORIA

Dirigido a: Líderes comunales, replicadores de conocimiento en territorio, docentes, formadores, líderes educativos.

A través de los diferentes **medios** de difusión (Mailing, SMS, Publicaciones y Pauta).

REDES SOCIALES







FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CONVOCATORIA

Dirigido a: Líderes comunales, replicadores de conocimiento en territorio, docentes, formadores, líderes educativos.

A través de los diferentes medios de difusión (Mailing, SMS, Publicaciones y Pauta).

MAILING

Destinatarios	Entregados	Aperturas(%)	Clicks
253	237	19%	16
324	310	32%	21

Información

Nombre
Mailing Formación para Formadores
ID: 33

Asunto
¡YA ESTÁ ABIERTA LA CONVOCATORIA! para entusiastas del mundo 4.0

Destinatarios
324

Información

Nombre
Reenvío de: 33 -Mailing Formación para Formadores
ID: 34

Asunto
¡CONVOCATORIA SIN COSTO! para entusiastas del mundo 4.0

Destinatarios
253

FORMACIÓN DE FORMADORES

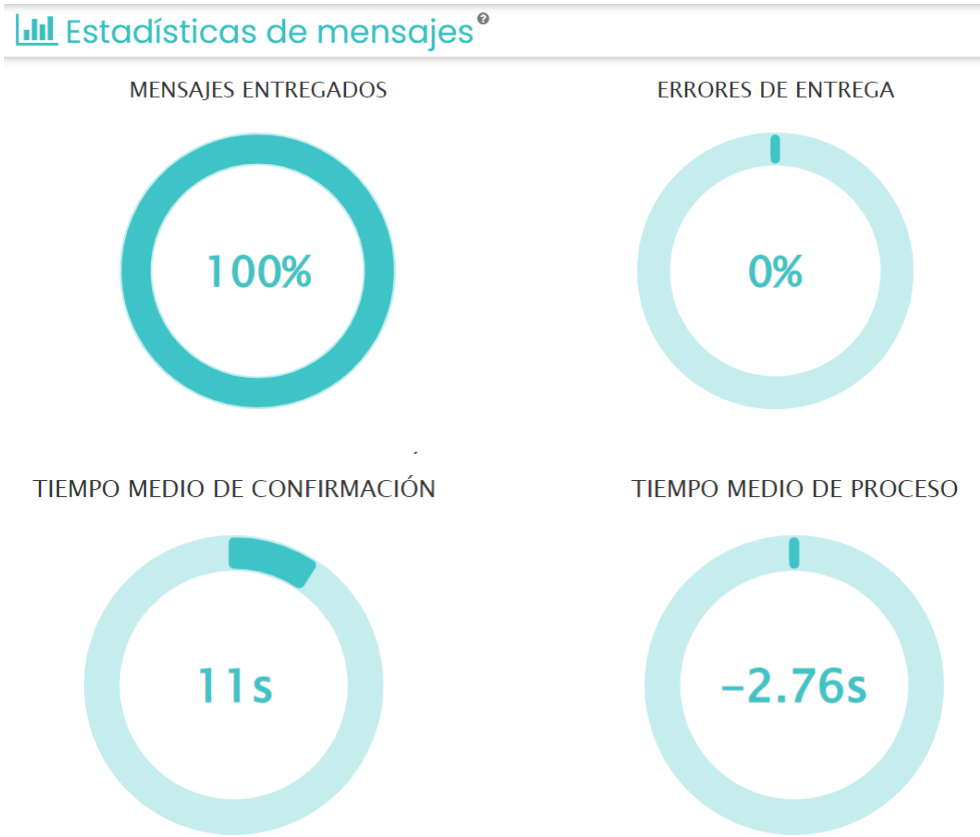
32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CONVOCATORIA

Dirigido a: Líderes comunales, replicadores de conocimiento en territorio, docentes, formadores, líderes educativos.

A través de los diferentes **medios** de difusión (Mailing, SMS, Publicaciones y Pauta).

SMS - WHATSAPP

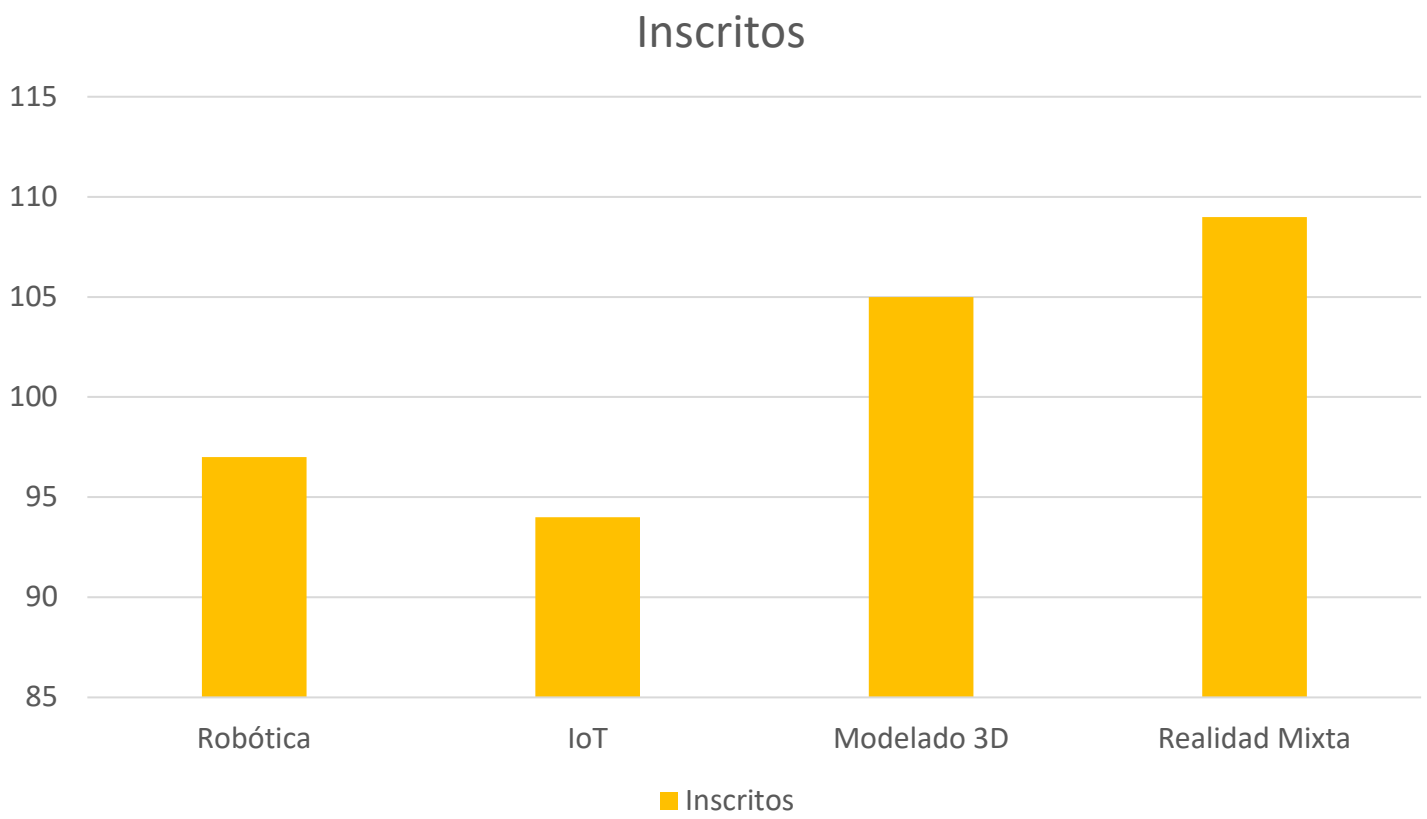


FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS

405 LÍDERES INSCRITOS



FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CICLO 1

Curso de Robótica
Fecha: 26 de septiembre al 05 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Javier Garzón y Diana Paéz

Curso de Internet de las Cosas
Fecha: 26 de septiembre al 05 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Javier Garzón y Diana Paéz

Curso de Modelado 3D
Fecha: 10 de Octubre al 21 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Felipe Riveros – Paula Calderón

Curso de Realidad Mixta
Fecha: 10 de Octubre al 21 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Alexander Rodríguez – Paula Calderón

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CICLO 2

Curso de Robótica
Fecha: 24 de Octubre al 2 de Noviembre del 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Ciudadela de la Cuarta Revolución - C4TA
Facilitadores: Javier Garzón y Juan Felipe Álzate

Curso de Internet de las Cosas
Fecha: 24 de Octubre al 2 de Noviembre del 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Ciudadela de la Cuarta Revolución - C4TA
Facilitadores: Javier Garzón y Sara Tabares

Curso de Modelado 3D
Fecha: 15 al 24 de Noviembre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Andrés Macías – Paula Calderón

Curso de Realidad Mixta
Fecha: 15 al 24 de Noviembre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Alexander Rodríguez – Paula Calderón

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS- ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

EJECUCIÓN CICLOS DE FORMACIÓN

140 LÍDERES CERTIFICADOS

45 PROYECTOS DESARROLLADOS

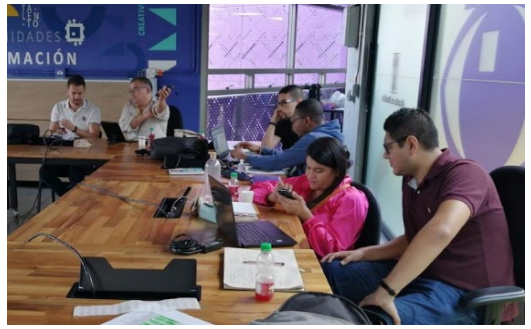
100%

EJECUTADO

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CIERRE Y PROYECTOS





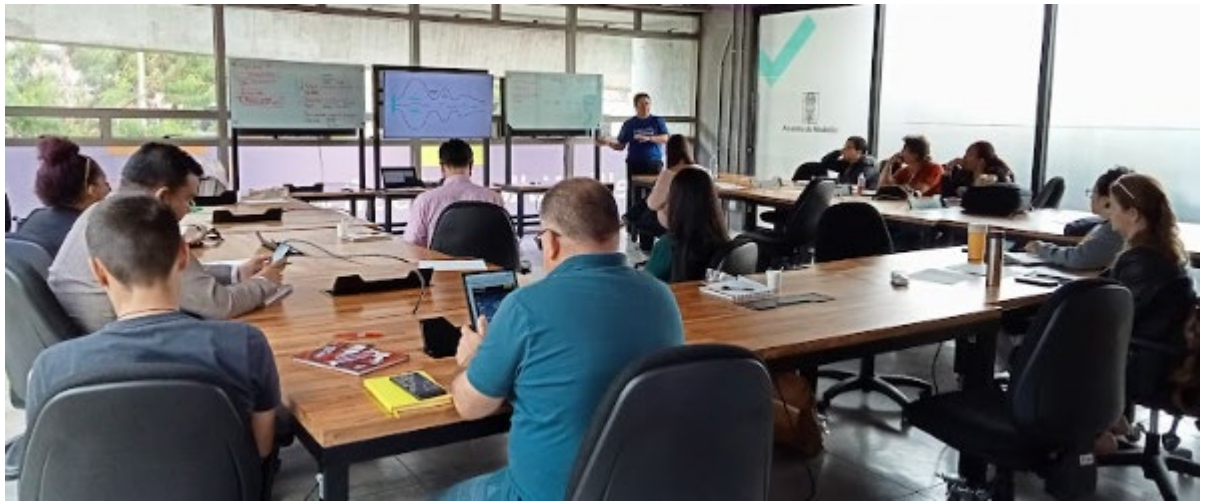




FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CIERRE Y PROYECTOS





Soluciones dirigidas a:

- Ciudad Sostenible
- Ciudad Inteligente
- Economías Creativas
- Innovación Social
- Educación y Cultura

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CIERRE Y PROYECTOS







FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

CIERRE Y PROYECTOS





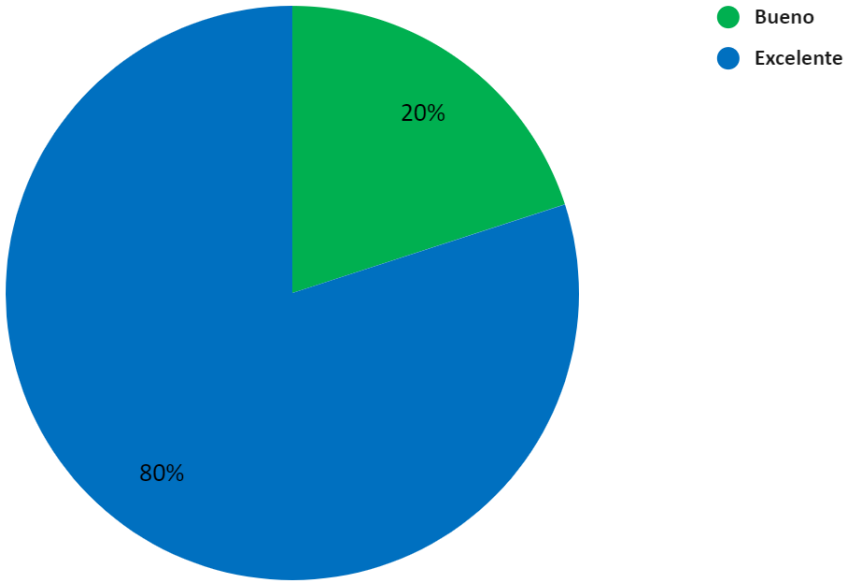
FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

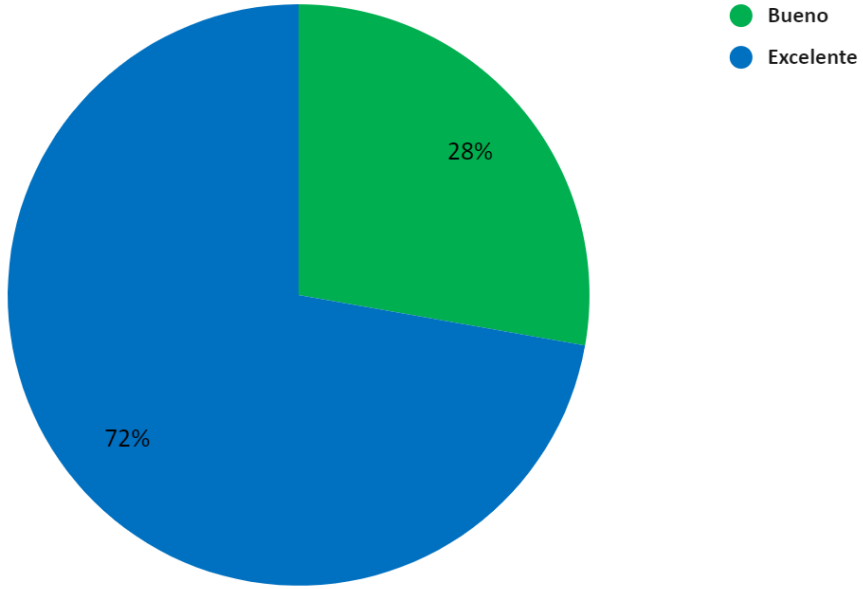
ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

CICLO DE FORMACIÓN EN ROBÓTICA

CICLO 1



CICLO 2



FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 1

CICLO DE FORMACIÓN EN ROBÓTICA

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	20%	13%	27%	13%	27%	20%	20%
Excelente	80%	87%	73%	87%	73%	80%	80%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.8	4.9	4.7	4.9	4.7	4.8	4.8
Desviación	0.4	0.4	0.5	0.4	0.5	0.4	

OBSERVACIONES

Las clases deben ser mas dinámicas

ACCIÓN DE MEJORA

Se revisaron los comentarios, se dialogó con el Docente y se realizaron más dinámicas para la participación activa de los estudiantes.

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 2

CICLO DE FORMACIÓN EN ROBÓTICA

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	40%	20%	33%	20%	20%	33%	28%
Excelente	60%	80%	67%	80%	80%	67%	72%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.6	4.8	4.7	4.8	4.8	4.7	4.7
Desviación	0.5	0.4	0.5	0.4	0.4	0.5	

OBSERVACIONES

Crear biblioteca virtual para los proyectos

ACCIÓN DE MEJORA

A cada docente se le creó una carpeta en Drive corporativo para que lo usaran de repositorio y como link de información académica de la clase.

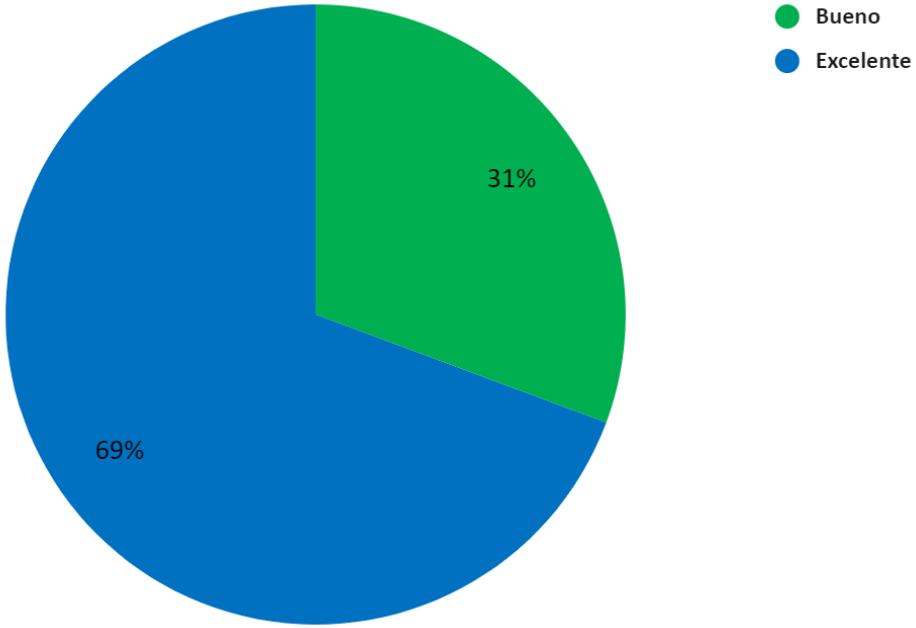
FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

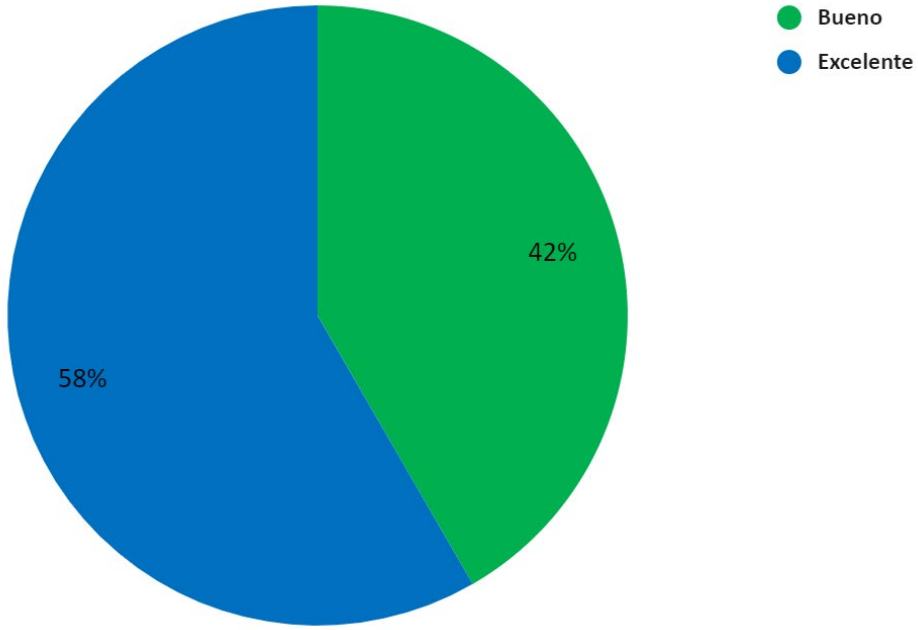
ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

CICLO DE FORMACIÓN EN IOT

CICLO 1



CICLO 2



FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 1

CICLO DE FORMACIÓN EN IOT

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	32%	36%	32%	28%	28%	28%	31%
Excelente	68%	64%	68%	72%	72%	72%	69%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.7	4.6	4.7	4.7	4.7	4.7	4.7
Desviación	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	

OBSERVACIONES

N/A

ACCIÓN DE MEJORA

N/A

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 2

CICLO DE FORMACIÓN EN IOT

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	67%	50%	67%	33%	17%	17%	42%
Excelente	33%	50%	33%	67%	83%	83%	58%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.3	4.5	4.3	4.7	4.8	4.8	4.6
Desviación	0.5	0.5	0.5	0.5	0.4	0.4	

OBSERVACIONES

Mejorar el Refrigerio

ACCIÓN DE MEJORA

Se realizó un cambio de proveedor de refrigerios para brindar nuevas opciones para los demás ciclos.

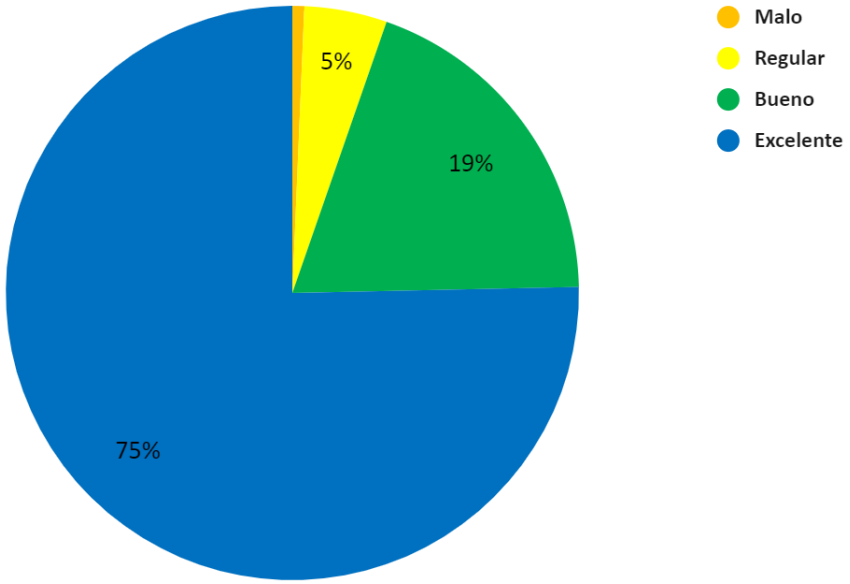
FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

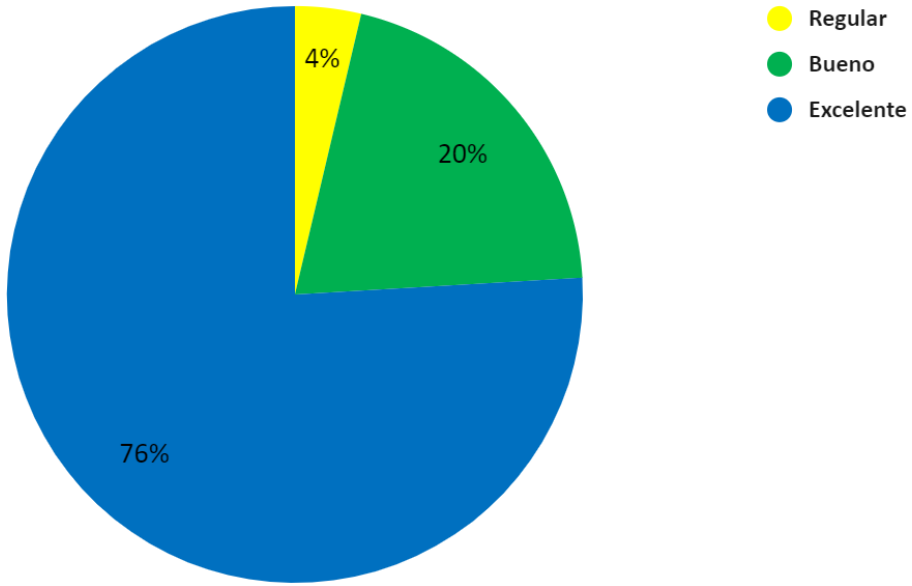
ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

CICLO DE FORMACIÓN EN MODELADO 3D

CICLO 1



CICLO 2



FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 1

CICLO DE FORMACIÓN EN MODELADO 3D

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	4%	1%
Regular	12%	8%	8%	0%	0%	0%	5%
Bueno	12%	16%	12%	16%	36%	24%	19%
Excelente	76%	76%	80%	84%	64%	72%	75%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.6	4.7	4.7	4.8	4.6	4.6	4.7
Desviación	0.7	0.6	0.6	0.4	0.5	0.7	

OBSERVACIONES

Mejorar explicación de conceptos y dinamismo de la clase.

Mejorar el Refrigerio

ACCIÓN DE MEJORA

Diálogo con el Docente para próximas sesiones

Se realizó un cambio de proveedor de refrigerios para brindar nuevas opciones para los demás ciclos.

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 2

CICLO DE FORMACIÓN EN MODELADO 3D

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	11%	11%	0%	4%
Bueno	33%	22%	33%	0%	11%	22%	20%
Excelente	67%	78%	67%	89%	78%	78%	76%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,7	4,8	4,7	4,8	4,7	4,8	4,7
Desviación Estándar	0,5	0,4	0,5	0,7	0,7	0,4	

OBSERVACIONES

N/A

ACCIÓN DE MEJORA

N/A

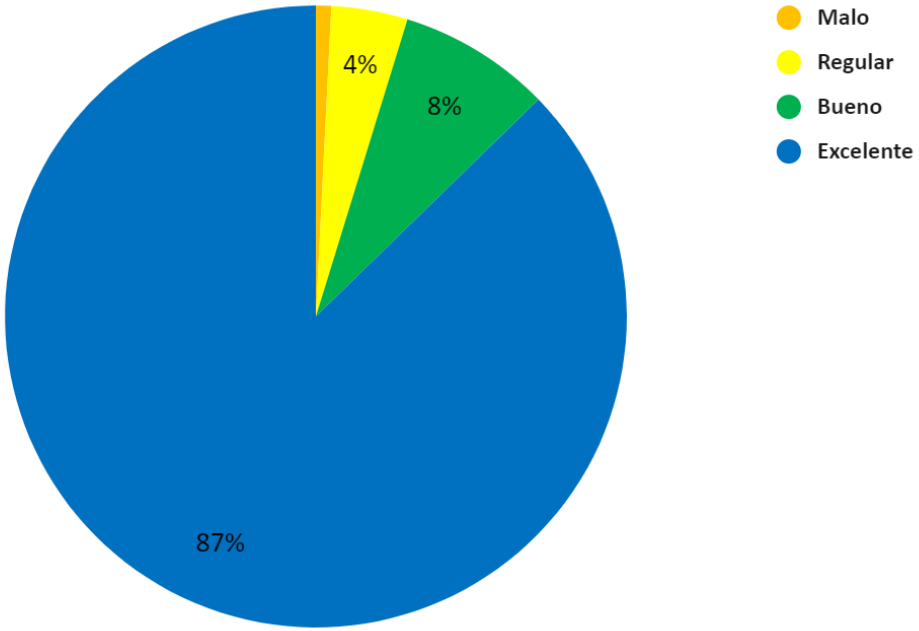
FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

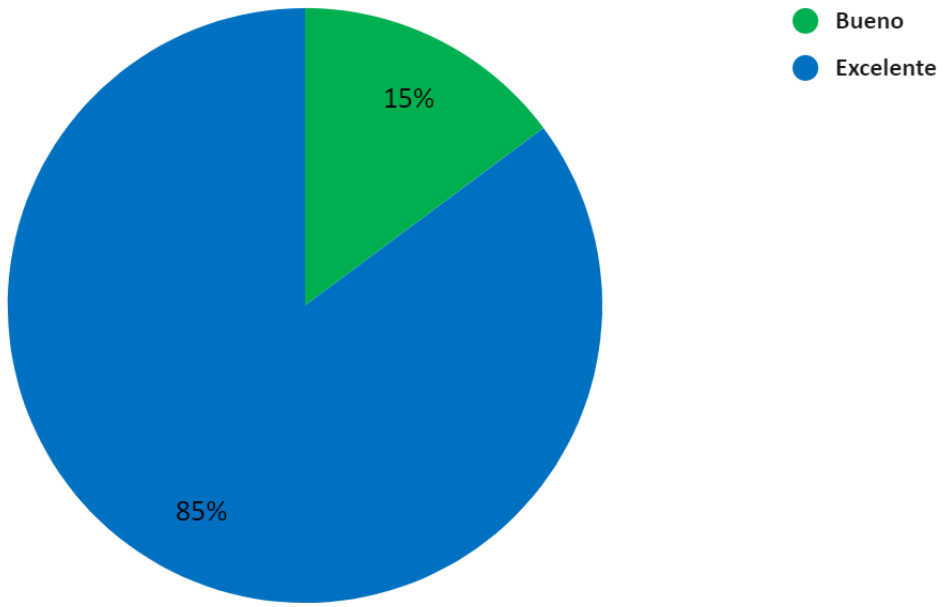
ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

CICLO DE FORMACIÓN EN REALIDAD MIXTA

CICLO 1



CICLO 2



FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 1

CICLO DE FORMACIÓN EN REALIDAD MIXTA

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	5%	0%	0%	0%	1%
Regular	5%	5%	5%	0%	5%	5%	4%
Bueno	5%	5%	10%	5%	14%	10%	8%
Excelente	90%	90%	81%	95%	81%	86%	87%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.9	4.9	4.7	5.0	4.8	4.8	4.8
Desviación	0.5	0.5	0.8	0.2	0.5	0.5	

OBSERVACIONES

N/A

ACCIÓN DE MEJORA

N/A

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

RESULTADOS CICLO 2

CICLO DE FORMACIÓN EN REALIDAD MIXTA

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	22%	11%	0%	22%	11%	22%	15%
Excelente	78%	89%	100%	78%	89%	78%	85%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,8	4,9	5,0	4,8	4,9	4,8	4,9
Desviación Estándar	0,4	0,3	0,0	0,4	0,3	0,4	

OBSERVACIONES

Mayor tiempo para los ciclos de Formación.

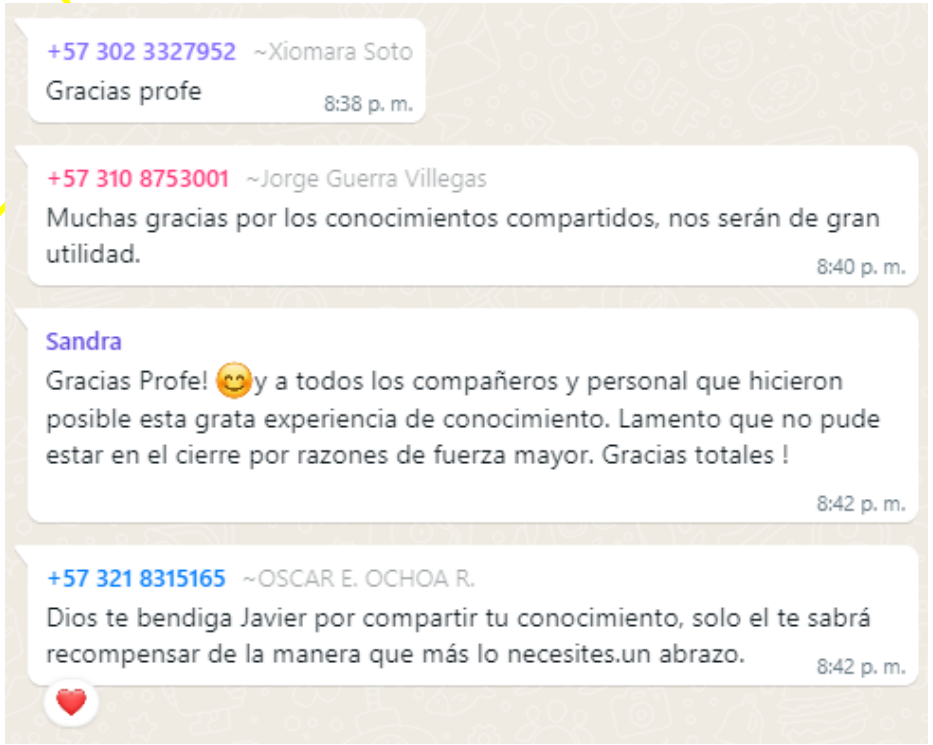
ACCIÓN DE MEJORA

En comité comentar sobre este tema de profundización de herramientas y mayor tiempo para el desarrollo de los cursos.

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

COMENTARIOS DE NUESTROS PARTICIPANTES



Excelente formación, muy buena metodología empleada por los profes y muy basado en técnicas para nosotros aprender y enseñar en nuestra comunidad

Excelente todo.

Excelente curso, muy buena metodología de enseñanza, herramientas actualizadas y muy acorde a las necesidades que se tienen hoy en el mercado siempre pensando en un mejor ecosistema basado en la sostenibilidad, la creatividad y el desarrollo. Muchas gracias

Este tipo de formación para formadores me gustó mucho, porque nos facilita herramientas y nuevos aprendizajes para trabajar en el aula.

Excelente metodología empleada por el docente, muy pertinente el tema

FORMACIÓN DE FORMADORES

32 HORAS– ROBÓTICA / IOT / MODELADO 3D / REALIDAD MIXTA

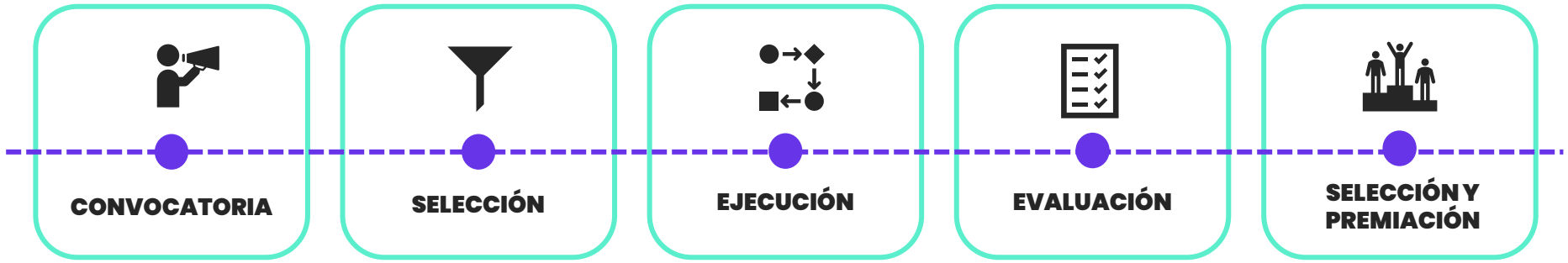
COMENTARIOS DE NUESTROS PARTICIPANTES



Ninguno
Excelente metodología empleada por el docente, muy pertinente el tema
Ninguna
Excelente todo.
Excelente ponencia

MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón



CONVOCATORIA

Dirigido a: Estudiantes de programación o ingeniería, ingenieros de sistemas o afines, con conocimientos en programación, programadores en empresas, empíricos, aficionados.

Para el presente informe, se relaciona la ejecución de las 5 Maratones de Código de Programación de (10) horas, enfocados en **Ciudad Sostenible, Ciudad Inteligente, Innovación Social, Economías Creativas y Educación y Cultura**. A continuación, se relacionan algunos de los registros efectuados durante la ejecución de las mismas:

MARATONES CÓDIGO

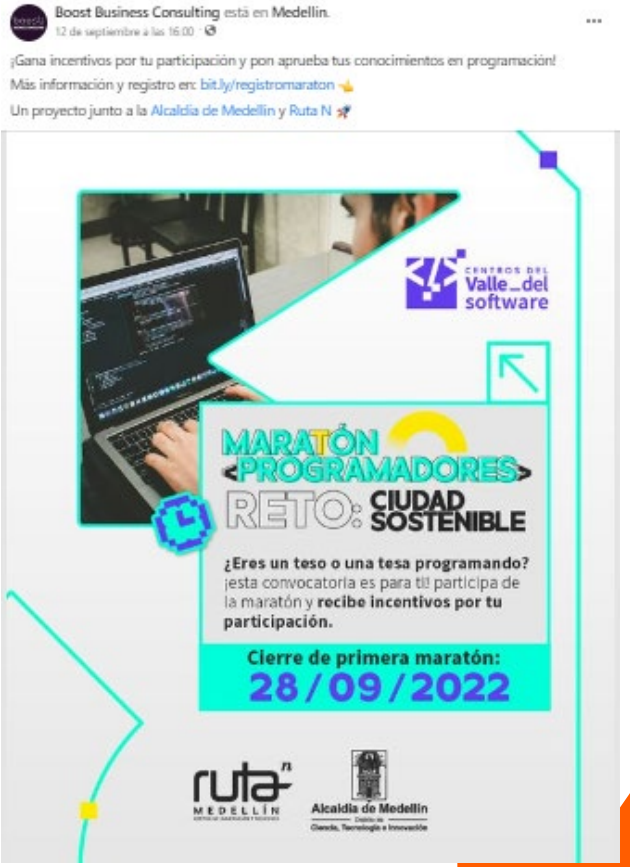
10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

CONVOCATORIA

Dirigido a: Estudiantes de programación o ingeniería, ingenieros de sistemas o afines, con conocimientos en programación, programadores en empresas, empíricos, aficionados.

REDES SOCIALES





MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

CONVOCATORIA

Dirigido a: Estudiantes de programación o ingeniería, ingenieros de sistemas o afines, con conocimientos en programación, programadores en empresas, empíricos, aficionados.

MAILING

Destinatarios	Entregados	Aperturas(%)	Clicks
350	321	14%	5
446	418	27%	10

Información

Nombre
Reenvío de: 37 -Nat Mailing Maratón de programación [ID: 35] ID: 38

Asunto
¡Si te apasiona o trabajas en programación, esta convocatoria es para ti!

Destinatarios
350

Fecha de envío
22/09/2022 06:55 AM

Información

Nombre
Nat Mailing Maratón de programación [ID: 35] ID: 37

Asunto
¡Si te apasiona o trabajas en programación, esta convocatoria es para ti!

Destinatarios
446

Fecha de envío
20/09/2022 07:01 PM

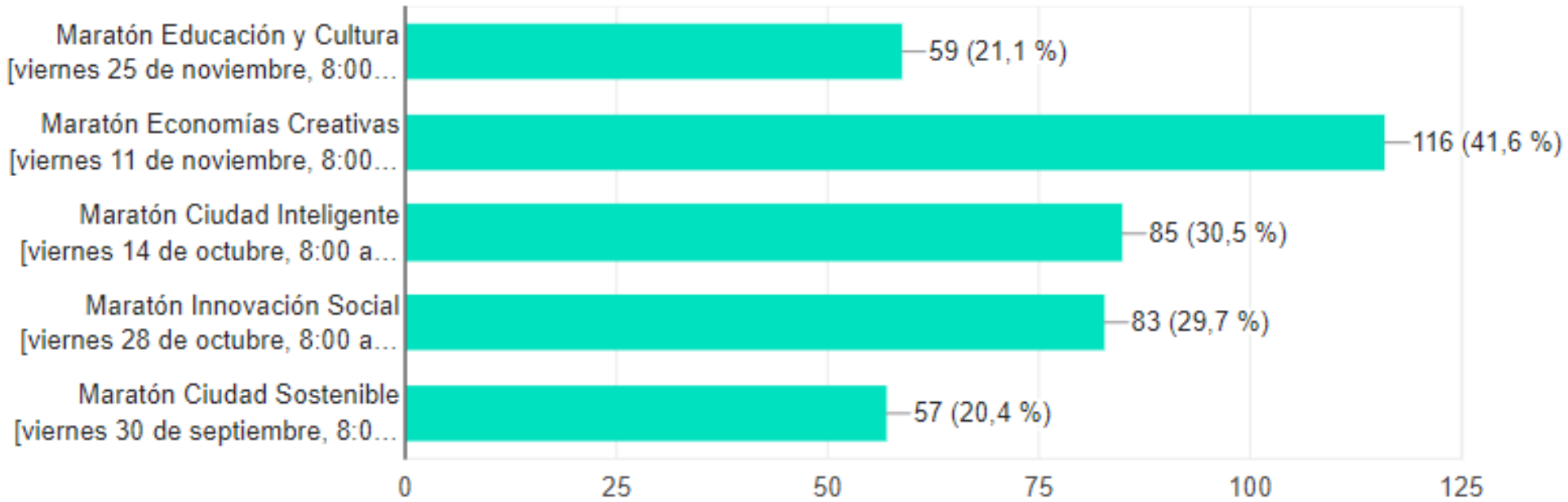


MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

RESULTADOS

279 INSCRITOS



MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Ciudad Sostenible

- Equipos de 2 a 3 personas
- Desafío en lenguaje Python
- Mayores de 18 años
- Desafío de 10 horas

30 Septiembre de 2022

Ciudad Inteligente

- Equipos de 2 a 3 personas
- Desafío en lenguaje Python
- Mayores de 18 años
- Desafío de 10 horas

14 de octubre de 2022

Innovación social

- Equipos de 2 a 3 personas
- Desafío en lenguaje Python
  Mayores de 18 años
- Desafío de 10 horas

28 de octubre de 2022

Educación y Cultura

- Equipos de 2 a 3 personas
- Desafío en lenguaje Python
- Mayores de 18 años
- Desafío de 10 horas

25 de Noviembre de 2022

Economías creativas

- Equipos de 2 a 3 personas
- Desafío en lenguaje Python
- Mayores de 18 años
- Desafío de 10 horas

11 de Noviembre de 2022

MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

50%

Estructura, optimización, relevancia del código

25%

Longitud del código

25%

Detección, verificación y prevención de errores

COMITÉ EVALUADOR

1 Evaluador Boost

1-2 Evaluador Desarrollador

MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón



EJECUCIÓN MARATONES DE CÓDIGO

142
PROGRAMADORES CERTIFICADOS

15 PROYECTOS PREMIADOS

100%
EJECUTADO

MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y PREMIACIÓN











MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y PREMIACIÓN





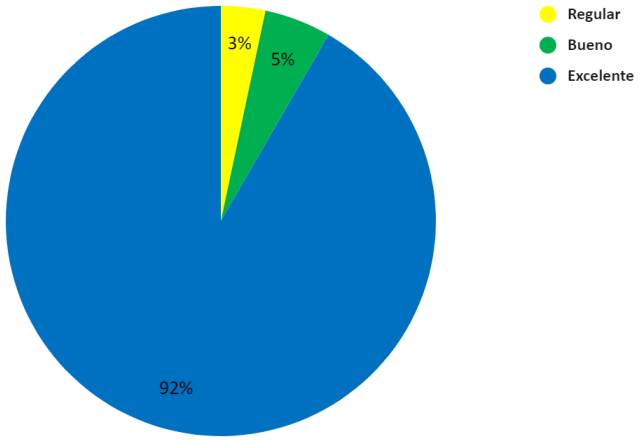
MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Ciudad Sostenible

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	20%	0%	3%
Bueno	10%	0%	0%	0%	10%	10%	5%
Excelente	90%	100%	100%	100%	70%	90%	92%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.9	5.0	5.0	5.0	4.5	4.9	4.9
Desviación	0.3	0.0	0.0	0.0	0.8	0.3	



OBSERVACIONES

Asegurar buena conexión a Internet

Mayor claridad en requisitos y nivel de conocimiento.

ACCIÓN DE MEJORA

Se realizaron mejores pruebas de conexión y se tiene una USB de Internet portable en caso de emergencia.

Se resaltaron mejor las especificaciones y requisitos de participación en las imágenes.

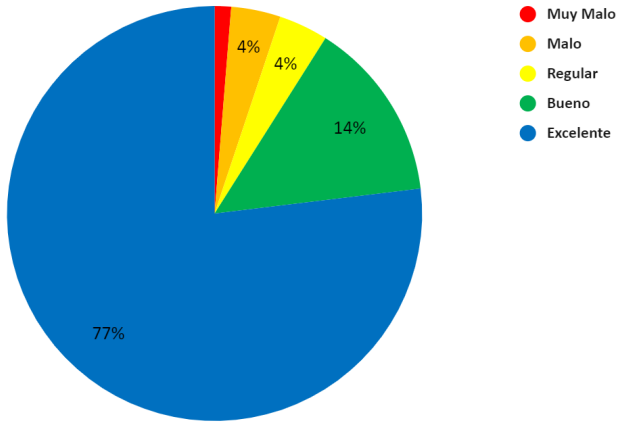
MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Ciudad Inteligente

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	8%	0%	0%	0%	0%	1%
Malo	8%	0%	0%	8%	0%	8%	4%
Regular	0%	0%	8%	0%	15%	0%	4%
Bueno	23%	8%	8%	15%	15%	15%	14%
Excelente	69%	85%	85%	77%	69%	77%	77%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.5	4.6	4.8	4.6	4.5	4.6	4.6
Desviación	0.9	1.1	0.6	0.9	0.8	0.9	



OBSERVACIONES

Diseñar un menú de refrigerios más adecuado

Mayor claridad en el planteamiento del reto y producto final.

ACCIÓN DE MEJORA

Se cambió el proveedor de refrigerios y se tuvo cambios en el menú.

Se dialogó con el docente para el mejoramiento del Dashboard de la presentación del reto.

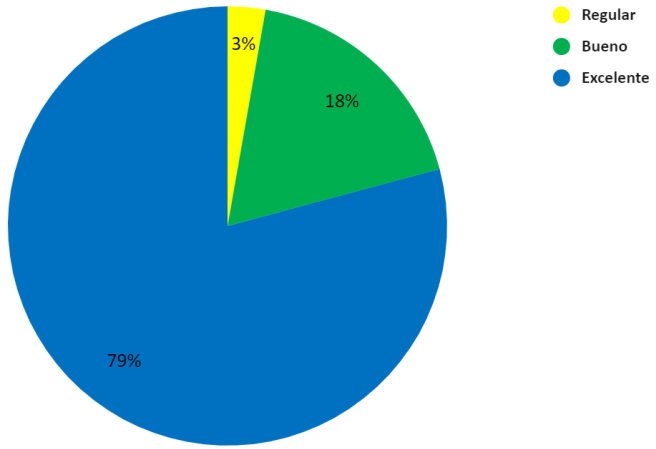
MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Innovación Social

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	8%	0%	0%	0%	0%	8%	3%
Bueno	25%	17%	8%	8%	17%	33%	18%
Excelente	67%	83%	92%	92%	83%	58%	79%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.6	4.8	4.9	4.9	4.8	4.5	4.8
Desviación	0.7	0.4	0.3	0.3	0.4	0.7	



OBSERVACIONES

Diseñar un menú de refrigerios más adecuado

Agilizar el proceso de certificación

ACCIÓN DE MEJORA

Se cambió el proveedor de refrigerios y se tuvo cambios en el menú.

Organización de las bases de asistencia y confirmación de la misma más rápido

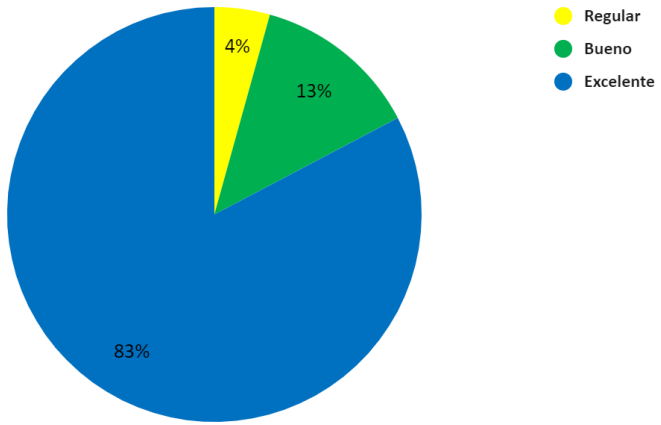
MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Economías Creativas

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	4%	4%	11%	0%	4%	4%	4%
Bueno	7%	7%	11%	11%	26%	15%	13%
Excelente	89%	89%	78%	89%	70%	81%	83%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,9	4,9	4,7	4,9	4,7	4,8	4,8
Desviación Estándar	0,5	0,5	0,7	0,3	0,6	0,5	



OBSERVACIONES

Mayor claridad en requisitos y nivel de conocimiento.

ACCIÓN DE MEJORA

Se resaltaron mejor las especificaciones y requisitos de participación en las imágenes.

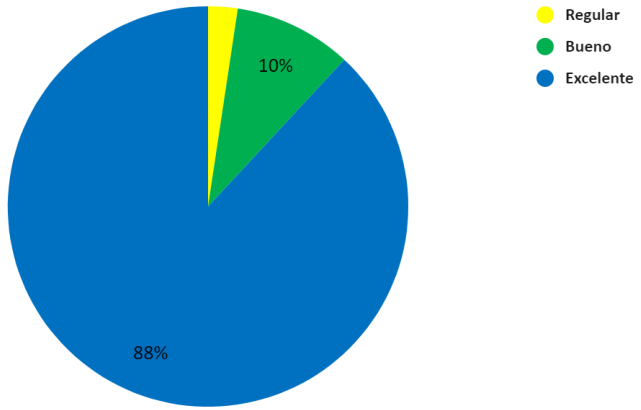
MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

Educación y Cultura

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	7%	0%	0%	0%	7%	0%	2%
Bueno	7%	7%	14%	7%	0%	21%	10%
Excelente	86%	93%	86%	93%	93%	79%	88%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,8	4,9	4,9	4,9	4,9	4,8	4,9
Desviación Estándar	0,6	0,3	0,4	0,3	0,5	0,4	



OBSERVACIONES

Mayor claridad en requisitos y nivel de conocimiento.

ACCIÓN DE MEJORA

Se resaltaron mejor las especificaciones y requisitos de participación en las imágenes.

MARATONES CÓDIGO

10 Horas – Desafíos de Código´+ incentivo ganadores, 3 primeros lugares por maratón

COMENTARIOS DE LOS PARTICIPANTES

Seria bueno enfocar la actividad en la realiacion del mvp desde el inicio enfocar todo el esfuerzo para dar un muy buen resultado

Excelente todo el programa, pero sería bueno que indicaran que herramientas se usaran, ya que en algunos casos los computadores de congelan o demoran mucho para descargar.

Todo muy bacano

Mejorar la conexión a internet

Mejorar la conexión

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

CONVOCATORIA

Dirigido a: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en conocer y/o profundizar temas relacionados al emprendimiento.

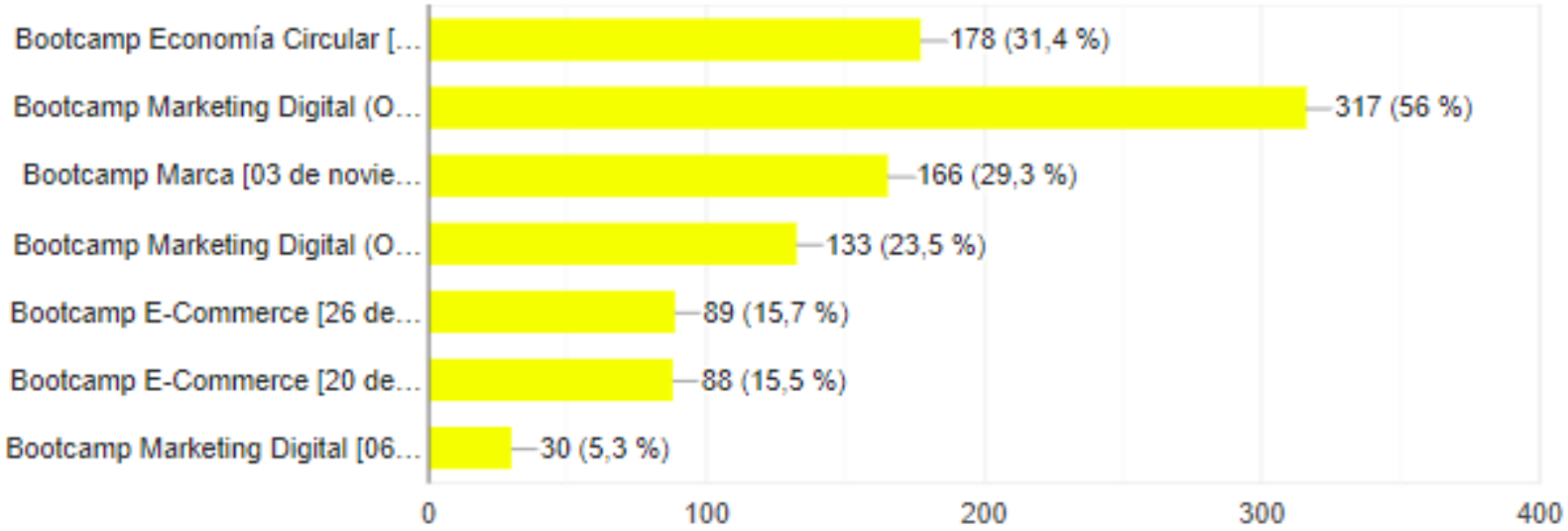
Para el presente informe, se relaciona la ejecución de la totalidad de los Bootcamps de veinte (20) horas, enfocados en **Marketing Digital, E-commerce, Marca y Economía Circular**. A continuación, se relacionan algunos de los registros efectuados durante la ejecución del ciclo:

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

RESULTADOS

566
EMPRENDEDORES INSCRITOS



Telemercadeo

Masivo

Mailing

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

EJECUCIÓN CICLOS BOOTCAMPS

202
EMPRENDEDORES CERTIFICADOS

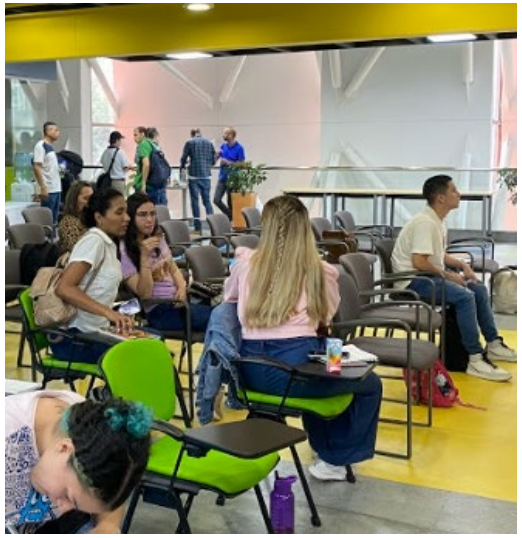
50 PROYECTOS DESARROLLADOS

100%
EJECUTADO

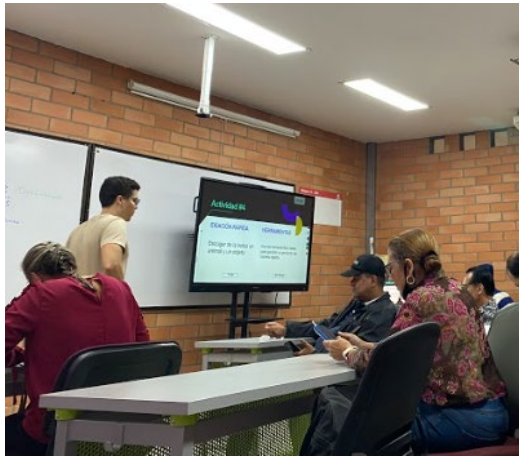
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR











BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR









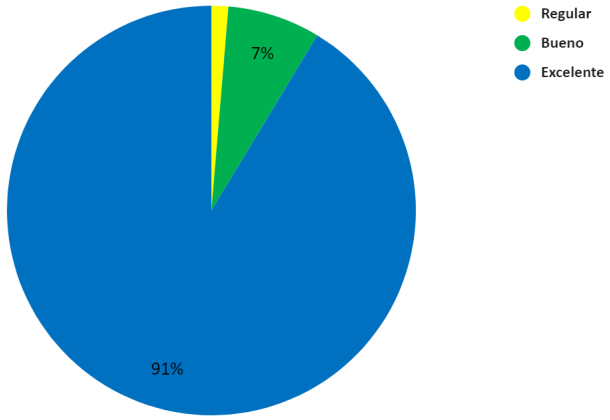
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

Marketing Digital 1

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	2%	0%	2%	0%	2%	2%	1%
Bueno	8%	6%	8%	6%	8%	8%	7%
Excelente	90%	94%	90%	94%	90%	90%	91%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.9	4.9	4.9	4.9	4.9	4.9	4.9
Desviación	0.4	0.2	0.4	0.2	0.4	0.4	



OBSERVACIONES

Mejorar claridad de información y temas de logística.

ACCIÓN DE MEJORA

Creación de Grupos de Whatsaap de los Inscritos para información puntual.

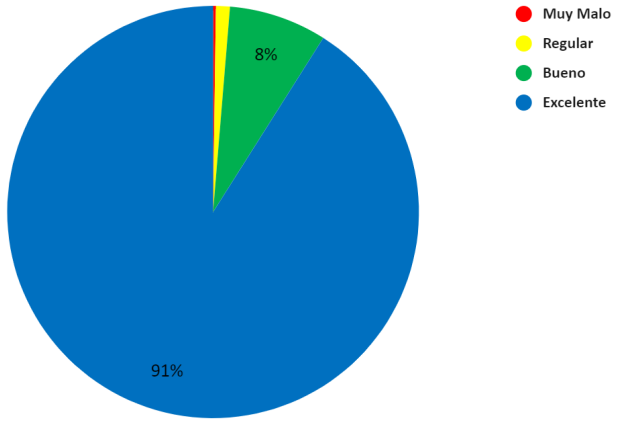
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

E-commerce

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	1%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	3%	0%	0%	0%	1%	3%	1%
Bueno	7%	7%	11%	5%	9%	8%	8%
Excelente	91%	93%	88%	95%	89%	89%	91%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.9	4.9	4.8	4.9	4.9	4.9	4.9
Desviación	0.4	0.2	0.5	0.2	0.4	0.4	



OBSERVACIONES

Mejorar claridad de información y temas de logística.

ACCIÓN DE MEJORA

Creación de Grupos de Whatsaap de los Inscritos para información puntual.

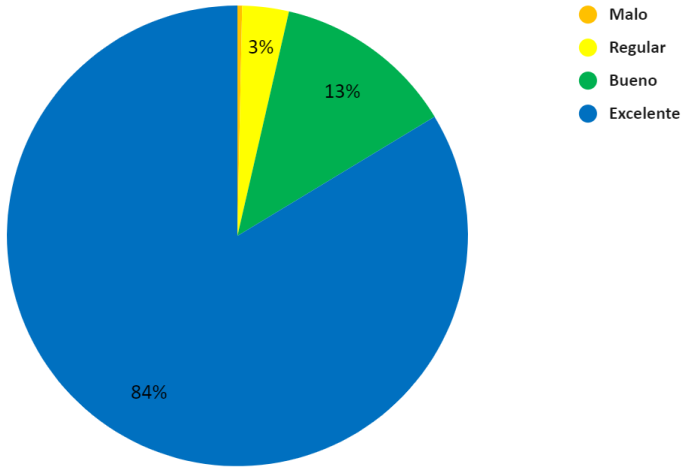
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

Marca

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	2%	0%	0%
Regular	6%	2%	6%	0%	6%	0%	3%
Bueno	16%	10%	14%	8%	12%	18%	13%
Excelente	78%	88%	80%	92%	80%	82%	84%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.7	4.9	4.7	4.9	4.7	4.8	4.8
Desviación	0.6	0.4	0.6	0.3	0.7	0.4	



OBSERVACIONES

Mejorar claridad de información y temas de logística.

Posibilidad de Inclusión para personas con sordera.

ACCIÓN DE MEJORA

Creación de Grupos de Whatsaap de los Inscritos para información puntual.

Verificar la opción de contar con una traductor con experiencia en educación para este tipo de actividades y experiencias

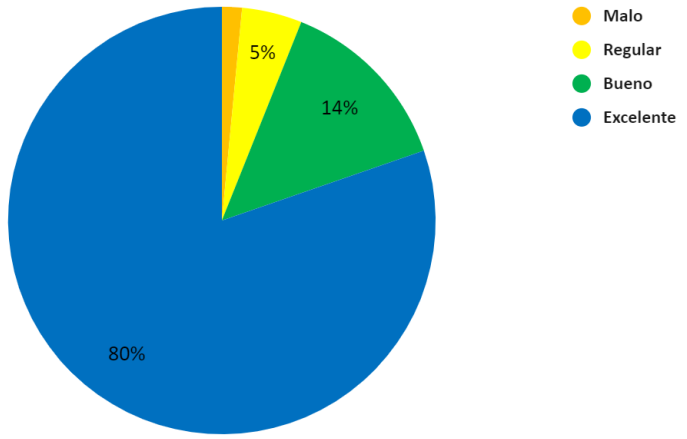
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

Marketing Digital 2

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	5%	0%	5%	0%	0%	2%
Regular	18%	0%	5%	0%	5%	0%	5%
Bueno	9%	18%	9%	18%	9%	18%	14%
Excelente	73%	77%	86%	77%	86%	82%	80%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,5	4,7	4,8	4,7	4,8	4,8	4,7
Desviación Estándar	0,8	0,7	0,5	0,7	0,5	0,4	



OBSERVACIONES

Inconformidad con el Docente.

ACCIÓN DE MEJORA

Dialogar con el docente Carlos para revisar estos comentarios y tener una retroalimentación sobre la lúdica del Bootcamp.

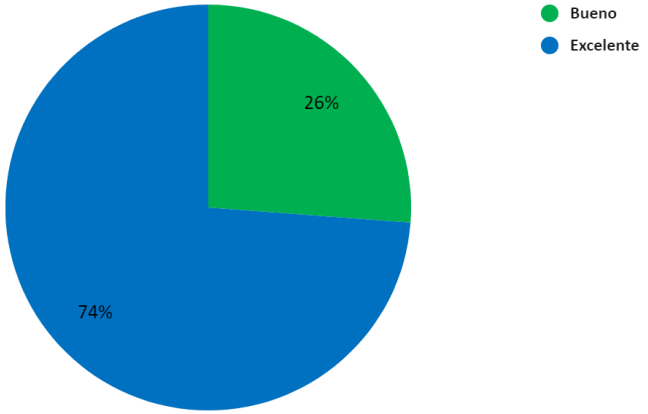
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

Economía Circular

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	14%	29%	29%	29%	29%	29%	26%
Excelente	86%	71%	71%	71%	71%	71%	74%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación Promedio	4,9	4,7	4,7	4,7	4,7	4,7	4,7
Desviación Estándar	0,4	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	



OBSERVACIONES

Mayor tiempo para los Proyectos y el Bootcamp.

ACCIÓN DE MEJORA

En comité comentar sobre este tema de profundización de herramientas y mayor tiempo para el desarrollo de los cursos.

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL
RUTA DIGITAL



Después de una realizar **los 2 Bootcamps de Marketing Digital** se evaluarán las propuestas y el compromiso de los participantes mediante rúbrica previamente construida, en la cual se categoriza de manera cuantitativa los 5 participantes con mayor calificación los cuales saldrán beneficiados en un proceso de acompañamiento de materializar de ideas.

Objetivo: Realizar acompañamiento a la materialización de la estrategia de implementación de Marketing Digital, previa evaluación de las propuestas y el compromiso de las personas que completen el Bootcamp de Marketing Digital.

Público Objetivo: 5 personas escogidas mediante evaluación de las propuestas y el compromiso de aquellos que completen el Bootcamp de Marketing Digital.

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL
RUTA DIGITAL



● Identificación de arquetipos de los clientes, buscando sintetizar la investigación de los usuarios que consumen un producto o un servicio. Es una descripción del patrón que representa a un grupo de usuarios que ayuda en el entendimiento de los clientes. Destacan variables como edad, localización, trabajo, ingresos, entre otros.

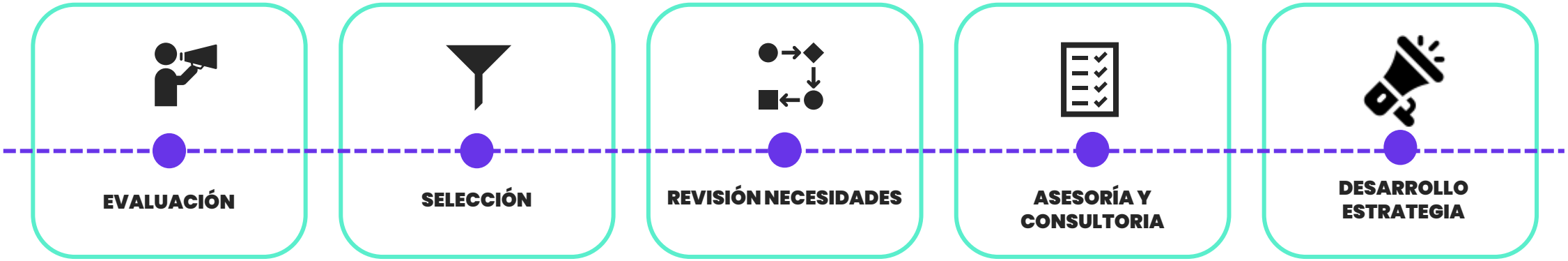
● Establecimiento de canales digitales en donde en concordancia con el punto anterior se pueda tener contacto y comunicación con los usuarios, tal es el caso de diversas redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, WhatsApp Business, YouTube, Google+, entre otras.

● Establecimiento de estrategias mediante el entendimiento de cada una de las etapas de la relación con el cliente, a través del proceso cíclico de atraer (anuncios, vídeos, blog, plan de contenidos, bots, imagen corporativa, entre otras), interactuar (flujo de ventas, e-mail marketing, automatización, negociaciones, atención oportuna, entre otras) y deleitar (informes de marketing, feedback, plan de mejoras, plan de fidelización, entre otras).

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL
RUTA DIGITAL



BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL

IMPLEMENTACIÓN DE LA RUTA DIGITAL



BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL



Los emprendimientos participantes sumaron puntos a través del cumplimiento de retos, las 5 personas representantes de cada emprendimiento que obtuvieron el mayor puntaje, se les dio acceso a un acompañamiento de 20 horas virtuales en la materialización de la estrategia de implementación de Marketing Digital.

EMPRENDIMIENTOS SELECCIONADOS

- Scooter Planet
- Fajada
- Aluna Cup
- Stessa pole-wear
- Integramoda - PinkyBerry

BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL

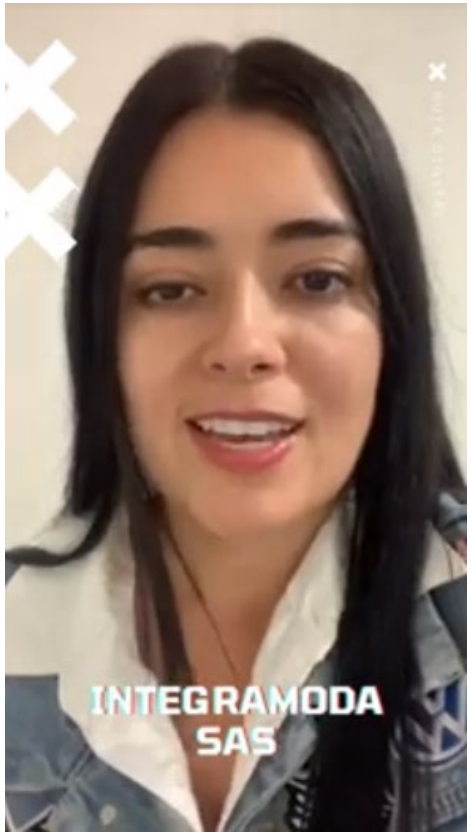


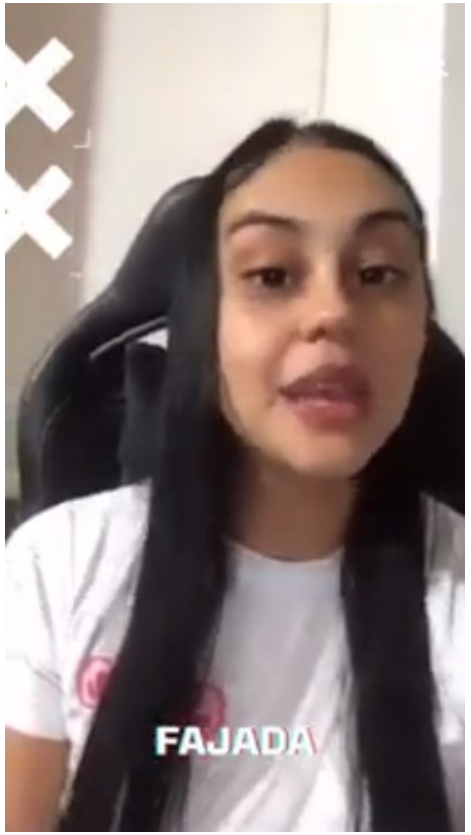


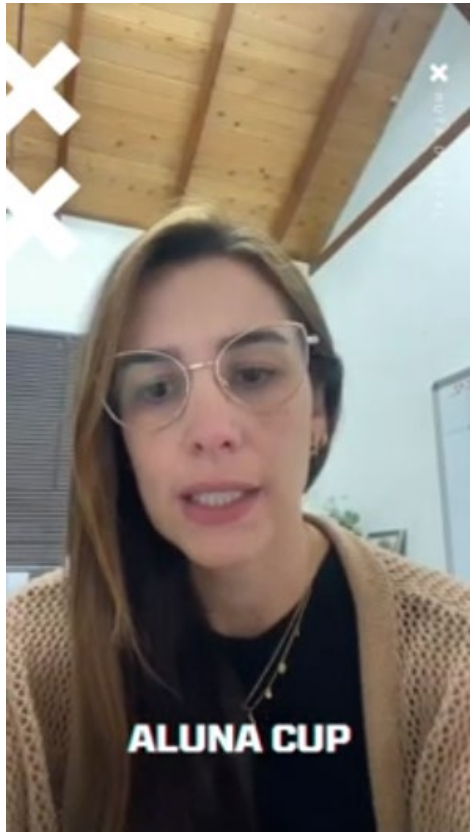
BOOTCAMPS PARA EMPRENDEDORES

MARKETING DIGITAL – E-COMMERCE – MARCA – ECONOMÍA CIRCULAR

ROAD MAP MARKETING DIGITAL







TALLERES EMPRENDIMIENTO

CONVOCATORIA

Dirigido a: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en temas relacionados con el emprendimiento y la innovación.

Para el presente informe, se relaciona la ejecución de **tres (3) Talleres de dos (2) horas** para emprendedores, enfocado en la identificación del perfil emprendedor, temática que comprende la identificación de habilidades blandas y duras, necesarias para iniciar cualquier proyecto:

TALLERES EMPRENDIMIENTO

Perfil Emprendedor

73 INSCRITOS

Metodología Ikigai

76 INSCRITOS

4RI Camino Emprendedor

81 INSCRITOS

PROCESOS DE CONFIRMACIÓN

Después de apoyar a los interesados en el proceso de inscripción, se realizan actividades de refuerzo para la confirmación de asistencia.

- Telemercadeo
- Masivo
- Mailing

TALLERES EMPRENDIMIENTO

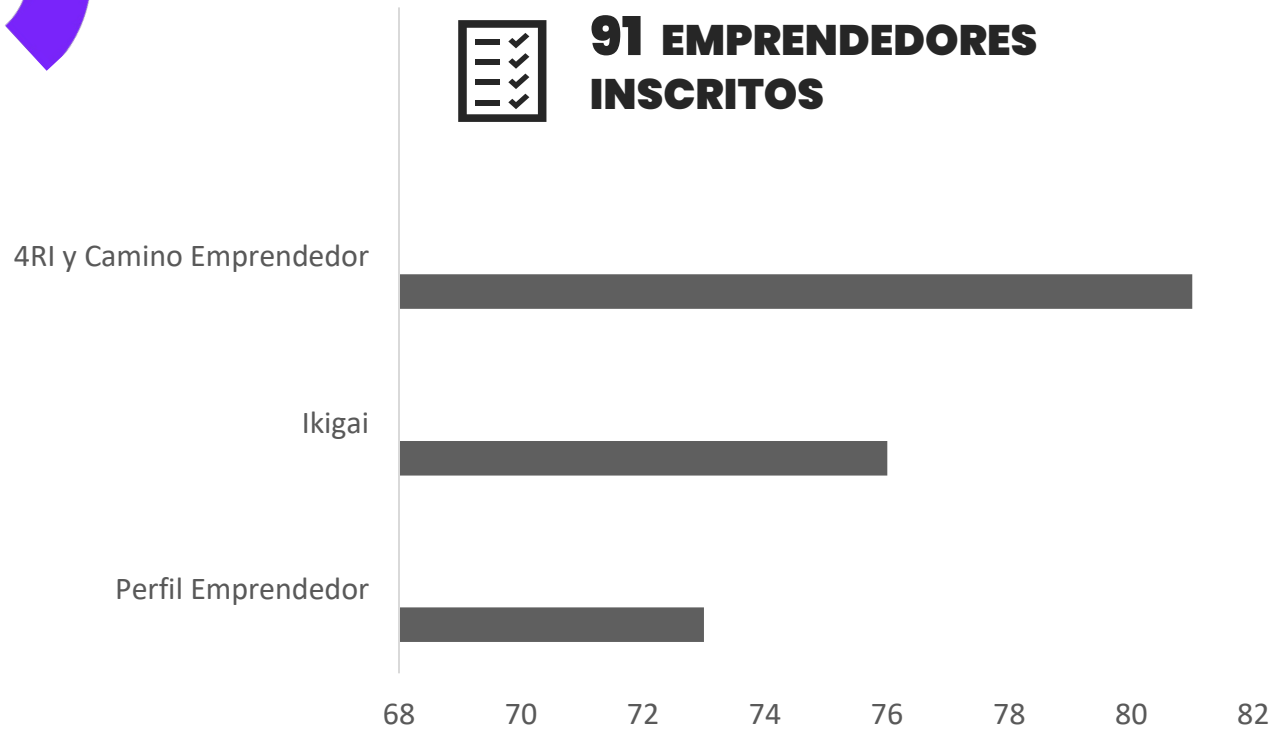
EJECUCIÓN TALLERES

41
CERTIFICADOS

100%
EJECUTADO

RESULTADOS

91 EMPRENDEDORES INSCRITOS



TALLERES EMPRENDIMIENTO







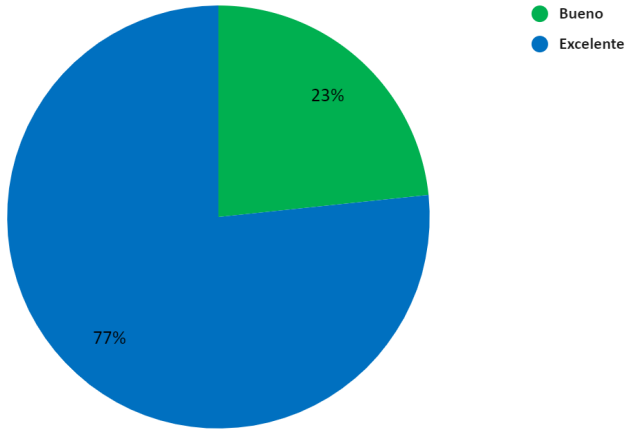


TALLERES EMPRENDIMIENTO

Diagnóstico Perfil Emprendedor

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	20%	30%	30%	20%	10%	30%	23%
Excelente	80%	70%	70%	80%	90%	70%	77%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.8	4.7	4.7	4.8	4.9	4.7	4.8
Desviación	0.4	0.5	0.5	0.4	0.3	0.5	



OBSERVACIONES

N/A

ACCIÓN DE MEJORA

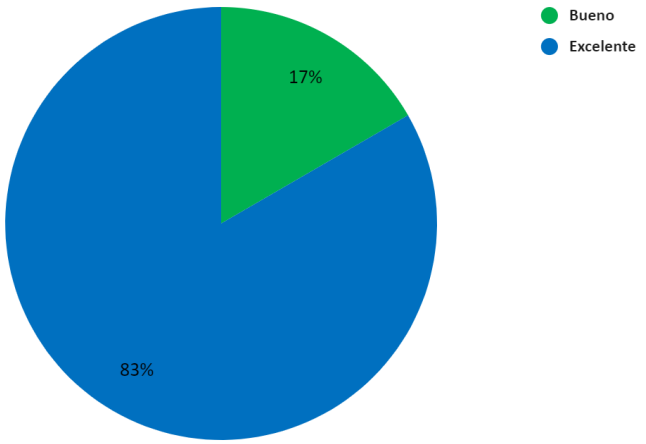
N/A

TALLERES EMPRENDIMIENTO

Metodología Ikigai

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Bueno	22%	22%	22%	22%	11%	0%	17%
Excelente	78%	78%	78%	78%	89%	100%	83%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.8	4.8	4.8	4.8	4.9	5.0	4.8
Desviación	0.4	0.4	0.4	0.4	0.3	0.0	



OBSERVACIONES

Evitar temas religiosos.

ACCIÓN DE MEJORA

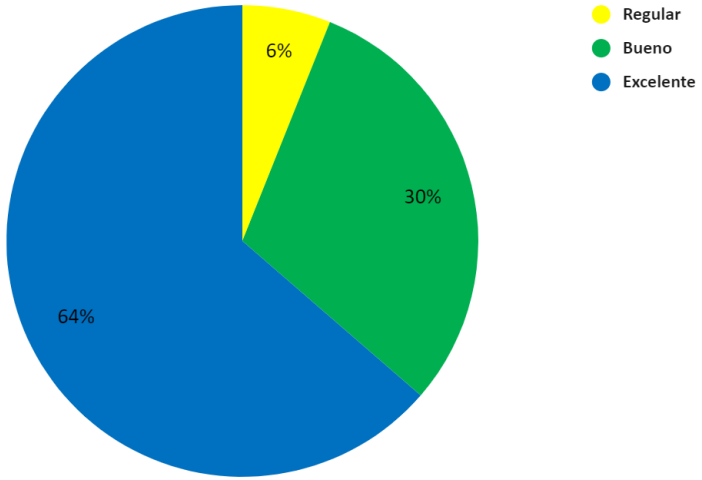
Se dialogó con la docente para evitar temas que no hacen parte de la temática.

TALLERES EMPRENDIMIENTO

4RI y el Camino Emprendedor

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

RESULTADOS DE LA CALIFICACIÓN							
Calificación del Servicio	1. ¿El servicio brindado cumple con las necesidades y expectativas?	2. ¿La persona que brindó el servicio cuenta con los conocimientos requeridos para la prestación del servicio?	3. ¿El servicio se suministro de manera oportuna?	4. ¿La persona que le brindó el servicio estuvo dispuesta a resolver sus dudas?	5. ¿Considera que el espacio donde se le prestó el servicio reúne las condiciones adecuadas para desarrollar la actividad.?	6. ¿Si tuviera que dar una calificación total a la prestación del servicio, que calificación asignaría?	Promedio
Muy Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Regular	18%	9%	0%	0%	0%	9%	6%
Bueno	27%	36%	36%	27%	18%	36%	30%
Excelente	55%	55%	64%	73%	82%	55%	64%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Calificación	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.5	4.6
Desviación	0.8	0.7	0.5	0.5	0.4	0.7	



OBSERVACIONES

Mejor enfoque a la practicidad y el emprendimiento.

ACCIÓN DE MEJORA

Se tendrá en cuenta para futuros proyectos.

21 CURSOS DEL PROGRAMA

100% EJECUTADOS

DESDE 26 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 3 DE DICIEMBRE 2022

ruta n MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

boost
BUSINESS CONSULTING



Documento
Minuto a minuto

Bogotá, diciembre 2022

Presentado a:

ruta n MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

Tabla de Contenido

MINUTO A MINUTO DE CADA UNO DE LOS EVENTOS EJECUTADOS 2

1. TALLER EMPRENDIMIENTO

1.1. Perfil Emprendedor

1.2. Metodología Ikigai

1.3. Camino Emprendedor 4RI

2. MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS 3

2.1. Marketing Digital

2.2. E-Commerce

2.3. Marca

2.4. Marketing Digital 2

2.5. Economía Circular

3. MINUTO A MINUTO CICLO FORMATIVO 1

3.1. Robótica 5

3.2. IoT – Internet de las cosas 6

3.3. Modelado 3D 7

3.4. Realidad Mixta 9

4. MINUTO A MINUTO CICLO FORMATIVO 2

4.1. Robótica 5

4.2. IoT – Internet de las cosas 6

4.3. Modelado 3D 7

4.4. Realidad Mixta 9

5. MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO

5.1. Ciudad Sostenible 10

5.2. Ciudad Inteligente

5.3. Innovación Social 18

5.4. Economías Creativas

5.5. Educación y cultura

MINUTO A MINUTO DE CADA UNO DE LOS EVENTOS EJECUTADOS

Teniendo en cuenta las técnicas de INSPIRACIÓN y APROPIACIÓN, se establece como metodología de trabajo el desarrollo de la oferta programática de talleres (con enfoque teórico práctico) para la INSPIRACIÓN y procesos de formación intensiva tipo Bootcamp para un público en general, una formación para replicadores y líderes de semilleros (con enfoque teórico práctico y de experiencial), así como de Maratones Tecnológicas (con enfoque de experimentación y experiencial). Esta metodología se desglosa en la tabla 1.

Tabla 1.
Oferta programática por técnica

Técnicas	Oferta	Temas
Inspiración	Talleres	Identifica tu perfil emprendedor
		Reconociendo el Ikigai
		4ta RI - Camino Emprendedor
Apropiación	Procesos de formación intensiva tipo Bootcamp	Marketing Digital (Se da en 2 Bootcamp)
		E-Commerce
		Marca
		Economía Circular
	Procesos de formación intensiva para replicadores y líderes de semilleros*	Internet of Things (IoT)
		Robótica
		Modelado 3D
		Realidad Mixta
	Maratones (Enfoque en Programación y Blockchain)	Ciudad Sostenible
		Ciudad Inteligente
		Economías creativas
		Innovación social
		Educación y cultura (Valor Agregado del programa)

* Todos los cursos contienen una formación en Design Thinking
Fuente: Elaboración propia

1. **MINUTO A MINUTO TALLER**ES DE EMPRENDIMIENTO

Para el presente informe, se relaciona la ejecución de tres (3) Talleres de dos (2) horas para emprendedores, enfocado en la identificación del perfil emprendedor, temática que comprende la identificación de habilidades blandas y duras, necesarias para iniciar cualquier proyecto:

1.1 Taller – Perfil Emprendedor

Fecha: 25 de octubre de 2022
Intensidad: 2 horas
Lugar: UDigital
Facilitador: Sonia Tabares

Objetivo: Identificar mediante un proceso teórico práctico los rasgos del emprendedor y las capacidades necesarias que este perfil debe tener para poder llevar al mercado ideas que puedan perdurar.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en temas relacionados con el emprendimiento y la innovación, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Comprender la importancia del emprendimiento en el ecosistema del mercado económico.
- Entender las habilidades esperadas para el desarrollo de un proceso de emprendimiento.

DETALLE MINUTO A MINUTO TALLERES HABILIDADES BLANDAS				
TALLER	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Taller Perfil Emprendedor	2 a 4 p.m.	25/10/2022	- Tipos de Emprendedores. - Habilidades para Emprender. - Skills y Características de un Emprendedor. - Comunicación Asertiva. - Liderazgo y Trabajo en Equipo.	13 personas

1.2. Taller – Metodología Ikigai
Fecha: 26 de octubre de 2022
Intensidad: 2 horas
Lugar: UDigital
Facilitador: Sonia Tabares

Objetivo: Identificar mediante la metodología Ikigai las capacidades necesarias para encontrar el equilibrio entre el propósito de vida, vocación, misión y profesión y así tener una vida con más satisfacciones.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en temas relacionados con el emprendimiento y la innovación, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Determina cuál es tu propósito en la vida, lo que realmente les motiva.
- Entender las habilidades esperadas para el desarrollo de un proceso de emprendimiento.

DETALLE MINUTO A MINUTO TALLERES HABILIDADES BLANDAS				
TALLER	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Taller Ikigai	2 a 4 p.m.	26/10/2022	- Qué es Ikigai. - Impermanencia. - Sanar para Emprender. - Toma de Desiciones. - Modelo Canva.	9 personas

1.3. Taller – Camino Emprendedor 4RI
Fecha: 27 de octubre de 2022
Intensidad: 2 horas
Lugar: UDigital
Facilitador: Leonardo Rincón

Objetivo: Conocer sobre la 4RI y todos los beneficios que pueden brindar las tecnologías en sus procesos de emprendimiento.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en temas relacionados con el emprendimiento y la innovación, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Identificar los beneficios de la 4RI en el Camino hacia el emprendimiento.
- Mejorar las habilidades esperadas para el desarrollo de un proceso de emprendimiento.

DETALLE MINUTO A MINUTO TALLERES HABILIDADES BLANDAS				
TALLER	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Taller 4RI Camino Emprendedor	2 a 4 p.m.	27/10/2022	- Qué es Cuarta Revolución. - Transformación Digital. - Modelos de Transformación. - Herramientas y recomendaciones.	19 personas

2. MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS

2.1. Marketing Digital

Bootcamp Marketing Digital
Fecha: 06 de octubre al 08 de octubre de 2022
Intensidad: 20 horas
Lugar: Biblioteca EPM – Auditorio 2
Facilitador: Carlos Riaño

Objetivo: Crear capacidades en torno al concepto de marketing digital que de herramientas al participante que pueda usar en su día a día empresarial, buscando establecer competitividad en el mercado. Se espera que se desarrolle una estrategia de implementación de marketing digital para una propuesta de producto que pueda ser aplicable en el corto plazo.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en conocer y/o profundizar temas relacionados al concepto de marketing digital en el contexto de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Conocer los usos y detonantes de cada canal de comercialización que se tiene.
- Identificar patrones puntuales de trabajo dependiendo la necesidad propia de cada proyecto.
- Desarrollar capacidades mediante un proceso de construcción y de inmersión en el concepto del marketing digital.

DETALLE MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS				
BOOTCAMP	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Marketing Digital – día 1	8 a.m. a 5 p.m.	06/10/2022	- Buyer Journey - Fase de Descubrimiento. - Arquetipo Digital.	23 personas
Marketing Digital – día 2	8 a.m. a 5 p.m.	07/10/2022	- Grupos de Arquetipos. - Diseño Digital. - Outbound & Inbound.	25 personas
Marketing Digital – día 3	8 a.m. a 12 p.m.	08/10/2022	- Venta por Redes. - Comprar por Redes. - Estrategia Digital.	30 personas

2.2. E-commerce

Bootcamp E-commerce
Fecha: 26 de octubre al 29 de octubre de 2022
Intensidad: 20 horas

Lugar: Ruta N – Service Lab
Facilitador: Carlos Riaño

Objetivo: Crear capacidades en torno al concepto de e-commerce, entendiendo de paso diferentes temas relacionados, que permitan al participante establecer modelos de trabajo para la incorporación, migración o ajuste de una estrategia de virtual place. Se espera que se desarrolle un plan de comercialización para una propuesta de producto que pueda ser aplicable en el corto plazo.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en conocer y/o profundizar temas relacionados al concepto de e-commerce en el contexto de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Comprender y/o profundizar los conceptos en torno al contexto del e-commerce.
- Entender las diferencias estructurales de la comercialización digital de productos y servicios alineados a una experiencia óptima del usuario.
- Conocer el funcionamiento de herramientas relacionadas al seguimiento y mejora de los procesos de comercialización digital mediante una estrategia de virtual place.

DETALLE MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS				
BOOTCAMP	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
E-commerce – día 1	2 a 7 p.m.	26/10/2022	- Qué es comercio electrónico - Tipos de comercio - Proceso del comercio electrónico	17 personas
E-commerce – día 2	2 a 7 p.m.	27/10/2022	- Puntos Básicos E-Commerce - Crear un E-Commerce	29 personas
E-commerce – día 3	2 a 7 p.m.	28/10/2022	- Beneficios y contras de Estar en un Comercio Electrónico	19 personas
E-commerce – día 4	8 a 12 p.m.	29/10/2022	- Visibilidad y congruencia. - Segmentación	25 personas

2.3. Marca

Bootcamp Marca
Fecha: 3 al 5 de noviembre de 2022
Intensidad: 20 horas
Lugar: Biblioteca EPM – Auditorio 2
Facilitador: Carlos Riaño

Objetivo: Crear capacidades en torno al concepto de marca y sus relacionados, entendiendo la importancia de tener una identidad establecida que permita alinear esfuerzos y genere una integración entre la comunicación, las tonalidades, el propósito superior, entre otros dentro del sistema empresarial.

Público Objetivo: Emprendedores, empresarios, organizaciones, y ciudadanos interesados en conocer y/o profundizar temas relacionados al concepto de marketing digital en el contexto de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Conocer los usos y detonantes de cada canal de comercialización que se tiene.
- Identificar patrones puntuales de trabajo dependiendo la necesidad propia de cada proyecto.
- Desarrollar capacidades mediante un proceso de construcción y de inmersión en el concepto del marketing digital.

DETALLE MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS				
BOOTCAMP	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Marca – día 1	8 a.m. a 5 p.m.	06/10/2022	- Marcas y signos - Logotipo y sistema visual. - Estrategia y filosofía de marca - Storytelling: Marcas con sentido.	29 personas
Marca – día 2	8 a.m. a 5 p.m.	07/10/2022	- Naming - Principios básicos del diseño - Teoría del color - Experiencia de marca - Empaques - Medios digitales	25 personas
Marca – día 3	8 a.m. a 12 p.m.	08/10/2022	- Porqué una marca - Marca y Creación. - Registro de Marca	29 personas

2.4. Bootcamp Marketing Digital
Fecha: 17 al 19 de noviembre de 2022
Intensidad: 20 horas
Lugar: Biblioteca EPM – Auditorio 2
Facilitador: Carlos Riaño

Objetivo: Crear capacidades en torno al concepto de marketing digital que de herramientas al participante que pueda usar en su día a día empresarial, buscando establecer competitividad en el mercado. Se espera que se desarrolle una estrategia de implementación de marketing digital para una propuesta de producto que pueda ser aplicable en el corto plazo.

DETALLE MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS				
BOOTCAMP	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Marketing Digital – día 1	8 a.m. a 5 p.m.	17/11/2022	- Buyer Journey - Fase de Descubrimiento. - Arquetipo Digital.	39 Personas
Marketing Digital – día 2	8 a.m. a 5 p.m.	18/11/2022	- Grupos de Arquetipos. - Diseño Digital. - Outbound & Inbound.	33 Personas
Marketing Digital – día 3	8 a.m. a 12 p.m.	08/10/2022	- Venta por Redes. - Comprar por Redes. - Estrategia Digital.	24 Personas

2.5. Bootcamp Economía Circular

Bootcamp Economía Circular
Fecha: 1 al 3 de Diciembre del 2022
Intensidad: 20 horas
Lugar: Universidad de Medellín
Facilitador: Camilo Molina

Objetivo: Crear capacidades en torno al concepto de la economía circular y los beneficios económicos y sociales que conlleva el uso de estos procesos sostenibles y amigables con el medio ambiente. Se espera que se desarrolle una propuesta de producto que pueda ser aplicable en el corto plazo y que se caracterice por ser funcional en el contexto de la economía circular.

DETALLE MINUTO A MINUTO BOOTCAMPS

BOOTCAMP	HORARIO	FECHA	TEMÁTICAS ABORDADAS	No ASISTENTES
Economía Circular – día 1	8 a 5 p.m.	1/12/2022	- Qué es Economía Circular - Sostenibilidad y ODS - Innovación y trabajo en equip	17 Personas
Economía Circular – día 2	8 a 5 p.m.	2/12/2022	- Ejemplos de economía circular - tecnologias 4.0 en economía circular	10 Personas
Economía Circular – día 3	8 a 5 p.m.	3/2/2022	-Presentacion de los proyectos	8 Personas

3. MINUTO A MINUTO CICLO FORMATIVO 1

3.1. Robótica

Curso de Robótica
Fecha: 26 de septiembre al 05 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Javier Garzón y Diana Paéz
Objetivo: Involucrarse en el mundo de la robótica mediante la generación de conocimiento e inmersión de temáticas de física, electrónica y programación, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

Público Objetivo: Replicadores y líderes de semilleros en tecnologías de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Conocer los conceptos y principios que conlleva la inmersión en el mundo de la robótica, para la automatización de procesos.
- Familiarizarse con la programación y construcción de robots a través del uso de herramientas tecnológicas y softwares.
- Desarrollar habilidades en torno a Design Thinking y emprendimiento relacionado con la temática principal del curso.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 1				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Robótica – día 1	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	26 septiembre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	10 personas
Robótica – día 2	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	27 septiembre 2022	Introducción a la robótica	8 personas
Robótica – día 3	8:00 a.m. a 12:00 p.m..	28 septiembre 2022	Programación y Robótica	10 personas
Robótica – día 4	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	29 septiembre 2022	Sistemas y Electrónica	10 personas
Robótica – día 5	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	30 septiembre 2022	Arduino Básico	8 personas
Robótica – día 6	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	3 octubre 2022	Arduino con Motores y Motobombas	11 personas
Robótica – día 7	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	4 octubre 2022	Software y Modelado 3D	9 personas
Robótica – día 8	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	5 octubre 2022	Presentación Proyectos	13 personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de robótica, fueron formulados cinco (5) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	Componente
Recy Learning	Ciudad Sostenible
Plataforma de aprendizaje	Innovación Social
Pulso Cardiaco	Ciudad Inteligente
Robot Barredor	Ciudad Sostenible
Riego automatizado por tiempos	Ciudad Sostenible

3.2. IoT – Internet de las cosas

Curso de Internet de las cosas
Fecha: 26 de septiembre al 05 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Javier Garzón y Diana Paéz

Objetivo: Generar capacidades mediante la incrementación del conocimiento en torno al concepto de Internet of Things con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

Público Objetivo: Replicadores y líderes de semilleros en tecnologías de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Comprender y/o profundizar los beneficios del manejo del Internet of Things en los diferentes procesos cotidianos y empresariales.
- Reconocer la importancia de la implementación del Internet of Things en los procesos cotidianos y empresariales, además de tener en cuenta el impacto que puede tener en los territorios.
- Desarrollar habilidades en torno a Design Thinking y emprendimiento relacionado con la temática principal del curso.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 1				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
IoT – día 1	2 a 6 p.m.	26 septiembre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	17 personas
IoT – día 2	2 a 6 p.m.	27 septiembre 2022	Introducción IoT Conceptos	13 personas
IoT – día 3	2 a 6 p.m.	28 septiembre 2022	Pilares y Aspectos IoT - Small Data	12 personas
IoT – día 4	2 a 6 p.m.	29 septiembre 2022	Python Datos y Variables	10 personas
IoT – día 5	2 a 6 p.m.	30 septiembre 2022	Sistemas y Plataformas IoT	6 personas
IoT – día 6	2 a 6 p.m.	3 octubre 2022	ESP 32 y 32D Arduino	9 personas
IoT – día 7	2 a 6 p.m.	4 octubre 2022	Ejercicios con ESP 32	9 personas
IoT – día 8	2 a 6 p.m.	5 octubre 2022	Presentación Proyectos	9 personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de IoT, fueron formulados cuatro (4) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	Componente
Ambiente Inteligente	Ciudad Inteligente
Estación Meteorológica	Ciudad Sostenible
Ralan IoT	Ciudad Sostenible
Wearable	Economías Creativas

3.3. Modelado 3D

Curso de Modelado 3D
Fecha: 10 de octubre al 20 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier

Facilitadores: Felipe Riveros – Paula Calderón

Objetivo: Generar capacidades en torno al modelado 3D mediante la apropiación de herramientas a través de plataformas digitales que faciliten la comprensión de las dimensiones y la espacialidad de un objeto en un proceso de diseño, creación y prototipado, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

Público Objetivo: Replicadores y líderes de semilleros en tecnologías de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Reconocer las fases del modelado tridimensional, así como la importancia de este en los procesos de diseño, creación y prototipado.
- Apropiar herramientas a través de plataformas digitales que faciliten la comprensión de las dimensiones y la espacialidad de un objeto.
- Desarrollar habilidades en torno a Design Thinking y emprendimiento relacionado con la temática principal del curso.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 1				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Modelado 3D – día 1	1 a 5 p.m.	10 octubre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	15 personas
Modelado 3D – día 2	1 a 5 p.m.	11 octubre 2022	Objetos y reconocimiento Conceptos Modelo y dimensiones	17 personas
Modelado 3D – día 3	1 a 5 p.m.	12 octubre 2022	Sketching Posiciones Corporales Dimensiones	18 personas
Modelado 3D – día 4	1 a 5 p.m.	13 octubre 2022	Software para Modelado 3D	17 personas
Modelado 3D – día 5	1 a 5 p.m.	14 octubre 2022	Tipos de Carga y Modelado	14 personas
Modelado 3D – día 6	1 a 5 p.m.	18 octubre 2022	Ingenieria Inversa Escaneo 3D	12 personas
Modelado 3D – día 7	1 a 5 p.m.	19 octubre 2022	Impresión 3D	15 personas
Modelado 3D – día 8	1 a 5 p.m.	20 octubre 2022	Presentación Proyectos	17 personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de Modelado 3D, fueron formulados ocho (8) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Ciudad sostenible	Modelado de piezas para elaborar físicamente en materiales reciclables cómo cartón, icopor, plástico

	Modelado de cierre para empaque, para imprimir con material biodegradable PLA
Ciudad Inteligente	Modelado del rediseño del semáforo vehicular
	Modelado del rediseño del semáforo peatonal
Economía creativa	Modelado 3D de la I.E. Escuela superior de Medellín
	Modelado de escenario Graffitour, Comuna13, para juego que vincule/promocione la cultura de la ciudad de Medellín
Innovación social	Modelado de decaedro para educación de temas de interés en escuela pública, para implementar realidad mixta
	Modelado de dispositivo para transferencia de sillas de ruedas en escaleras eléctricas comerciales

3.4. Realidad Mixta

Curso de Realidad Mixta
Fecha: 10 de octubre al 20 de octubre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Alexander Rodríguez – Paula Calderón

Objetivo: Generar capacidades en torno al concepto de la realidad mixta y la importancia que tiene está en la inmersión y el fortalecimiento de un mundo virtual que permita disminuir distancias, facilitar interacciones y establecer mecanismos de generación de prototipado más afines y al momento, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

Público Objetivo: Replicadores y líderes de semilleros en tecnologías de la cuarta revolución industrial, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Reconocer las diferencias técnicas entre la realidad virtual y la realidad aumentada.
- Incorporar procesos de realidad mixta en los procesos del día a día que permitan generar competencia y valor agregado a la oferta que se tenga.
- Desarrollar habilidades en torno a Design Thinking y emprendimiento relacionado con la temática principal del curso.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 1				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Realidad Mixta – día 1	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	10 octubre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	16 personas
Realidad Mixta – día 2	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	11 octubre 2022	Introducción al concepto de Realidad Mixta. Usos de la realidad Mixta	18 personas
Realidad Mixta – día 3	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	12 octubre 2022	Creación mundos Virtuales Experiencia de Usuario UX	17 personas
Realidad Mixta – día 4	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	13 octubre 2022	Generación de Espacios 2D y 3D y Generación de Espacios Estáticos y Dinámicos.	17 personas
Realidad Mixta – día 5	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	14 octubre 2022	Generación de Espacios Interactivos Dispositivos para las tecnologías Inmersivas	14 personas
Realidad Mixta – día 6	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	18 octubre 2022	Futuro de las tecnologías Inmersivas Realidad Extendida	12 personas
Realidad Mixta – día 7	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	19 octubre 2022	Taller de Prototipado	15 personas
Realidad Mixta – día 8	8:00 a.m. a 12:00 p.m.	20 octubre 2022	Presentación de Proyectos	17 personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de Realidad Mixta, fueron formulados seis (6) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	Componente
Realidad Mixta aumentada Dekoapp.	Economías Creativas
Caminata Espacial Con gafas de Realidad Mixta.	
Académica de las Matemáticas con Merge Cube.	Innovación Social
Aulas virtuales con aplicación COSPACES.	
Unity Enseñanza del manejo adecuado de residuos.	Ciudad Sostenible
Visita cultural Cerro del Picacho con Ralidad Mixta.	Ciudad Inteligente

4. MINUTO A MINUTO CICLO FORMATIVO 2

4.1. Robótica

Fecha: 24 de octubre al 2 de noviembre del 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Ciudadela de la Cuarta Revolución - C4TA

Facilitadores: Javier Garzón y Juan Felipe Alzate.

Objetivo: Involucrarse en el mundo de la robótica mediante la generación de conocimiento e inmersión de temáticas de física, electrónica y programación, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 2				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Robótica – día 1	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	24 Octubre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	9 Personas
Robótica – día 2	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	25 Octubre 2022	Introducción a la robótica	15 Personas
Robótica – día 3	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	26 Octubre 2022	Programación y Robótica	14 Personas
Robótica – día 4	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	27 Octubre 2022	Sistemas y Electrónica	15 Personas
Robótica – día 5	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	28 Octubre 2022	Arduino Básico	9 Personas
Robótica – día 6	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	31 Octubre 20222	Arduino con Motores y Motobombas	14 Personas
Robótica – día 7	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	1 Noviembre 2022	Software y Modelado 3D	12 Personas
Robótica – día 8	2:00 p.m. a 6:00 p.m.	2 Noviembre 2022	Presentación Proyectos	11 Personas

Durante la ejecución del segundo ciclo formativo de robótica, fueron formulados cinco (5) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	**Componente**

Temperatura de deportistas	Ciudad Sostenible
Mini brazo robotico para animatronicos	Economías Creativas
Dispensador de comida para mascotas	Ciudad Inteligente
Deteccion visual para manufactura de tejidos	Ciudad Inteligente
Simulador visual de constelaciones	Economías Creativas

4.2. IoT – Internet de las Cosas

Curso de Internet de las cosas
Fecha: 24 de octubre al 2 de Noviembre del 2022

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 2				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
IoT – día 1	8 am a 12 p.m	24 Octubre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	8 Personas
IoT – día 2	8 am a 12 p.m.	25 Octubre 2022	Introducción IoT Conceptos	9 Personas
IoT – día 3	8 am a 12 p.m.	26 Octubre 2022	Pilares y Aspectos IoT - Small Data	8 Personas
IoT – día 4	8 am a 12 p.m.	27 Octubre 2022	Python Datos y Variables	8 Personas
IoT – día 5	8 am a 12 p.m.	28 Octubre 2022	Sistemas y Plataformas IoT	7 Personas
IoT – día 6	8 am a 12 p.m.	31 Octubre 2022	ESP 32	8 Personas
IoT – día 7	8 am a 12 p.m.	1 Noviembre 2022	ESP 32 y 32D Arduino	8 Personas
IoT – día 8	8 am a 12 p.m.	2 Noviembre 2022	Presentación Proyectos	6 Personas

Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Ciudadela de la Cuarta Revolución - C4TA
Facilitadores: Javier Garzón y Sara Tabares

Objetivo: Generar capacidades mediante la incrementación del conocimiento en torno al concepto de Internet of Things con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

Durante la ejecución del segundo ciclo formativo de IoT, fueron formulados cuatro (4) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	Componente
Casa inalambrica desde app	Ciudad Inteligente
Control smart integrado en vehiculos	Ciudad Sostenible
Barredora learning	Ciudad Sostenible
Luz con app	Ciudad Inteligente

4.3. Modelado 3D

Curso de Modelado 3D

Fecha: 15 al 24 de noviembre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Andrés Macías – Paula Calderón

Objetivo: Generar capacidades en torno al modelado 3D mediante la apropiación de herramientas a través de plataformas digitales que faciliten la comprensión de las dimensiones y la espacialidad de un objeto en un proceso de diseño, creación y prototipado, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 2				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTES**
Modelado 3D – día 1	8 am a 12 p.m.	15 Noviembre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	18 Personas
Modelado 3D – día 2	8 am a 12 p.m.	16 Noviembre 2022	Generación de Ideas	13 Personas
Modelado 3D – día 3	8 am a 12 p.m.	17 Noviembre 2022	Diferencia 2D y 3D Modelado en 3D	13 Personas
Modelado 3D – día 4	8 am a 12 p.m.	18 Noviembre 2022	Aplicaciones y Tipo de Modelado 3D	10 Personas
Modelado 3D – día 5	8 am a 12 p.m.	21 Noviembre 2022	Introducción Software Modelado 3D	11 Personas
Modelado 3D – día 6	8 am a 12 p.m.	22 Noviembre 2022	Software para Modelado 3D	11 Personas
Modelado 3D – día 7	8 am a 12 p.m.	23 Noviembre 2022	Software para Modelado 3D	12 Personas
Modelado 3D– día 8	8 am a 12 p.m.	24 Noviembre 2022	Software para Modelado 3D	12 Personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de Modelado 3D, fueron formulados ocho (8) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Ciudad sostenible	EcoHuerta Casera
	Rebus

Ciudad Inteligente	Reloj de Apoyo
	Cápsula ZZZ
Economía creativa	3-3Y3 Oráculo Guía
	O -S3 Compañero Robot
Innovación Social	Zapatos Extrend
	Recolección de Aguas Lluvias

4.4. Realidad Mixta

Curso de Realidad Mixta
Fecha: 15 al 24 de noviembre de 2022
Intensidad: 32 horas de formación
Lugar: Centros del Valle del Software-Sede San Javier
Facilitadores: Alexander Rodríguez – Paula Calderón

Objetivo: Generar capacidades en torno al concepto de la realidad mixta y la importancia que tiene está en la inmersión y el fortalecimiento de un mundo virtual que permita disminuir distancias, facilitar interacciones y establecer mecanismos de generación de prototipado más afines y al momento, con el fin de que los participantes puedan replicarlos en sus territorios y con los grupos de interés cercano que los rodean, facilitando con ello los procesos de apropiación tecnológica en el territorio. Se espera que se cree y formule un proyecto que involucre los diferentes conocimientos adquiridos que sea replicable en el territorio.

DETALLE MINUTO CICLO FORMATIVO 2				
CURSO	**HORARIO**	**FECHA**	**TEMÁTICAS ABORDADAS**	**No ASISTENTE**

				S
Realidad Mixta – día 1	1:00 a 5:00 p.m.	15 Noviembre 2022	Design Thinking y Pensamiento Estratégico	15 Personas
Realidad Mixta – día 2	1:00 a 5:00 p.m.	16 Noviembre 2022	Introducción al concepto de Realidad Mixta. Usos de la realidad Mixta	18 Personas
Realidad Mixta – día 3	1:00 a 5:00 p.m.	17 Noviembre 2022	Creación mundos Virtuales Experiencia de Usuario UX	20 Personas
Realidad Mixta – día 4	1:00 a 5:00 p.m.	18 Noviembre 2022	Generación de Espacios 2D y 3D y Generación de Espacios Estáticos y Dinámicos.	23 Personas
Realidad Mixta – día 5	1:00 a 5:00 p.m.	21 Noviembre 2022	Generación de Espacios Interactivos	20 Personas
Realidad Mixta – día 6	1:00 a 5:00 p.m.	22 Noviembre 2022	Tecnologías Inmersivas.	18 Personas
Realidad Mixta – día 7	1:00 a 5:00 p.m.	23 Noviembre 2022	Futuro tecnología y realidad extendida.	19 Personas
Realidad Mixta – día 8	1:00 a 5:00 p.m.	24 Noviembre 2022	Presentación Proyectos.	14 Personas

Durante la ejecución del ciclo formativo de Realidad Mixta, fueron formulados seis (6) proyectos que contaron con una distribución de núcleos de desarrollo así:

Nombre proyecto	Componente
Eco Huerta Casera	Ciudad Sostenible
Sinergia Rural	
Información Nutricional	Innovación Social
Servidor WiFi	Innovación Social
Ruta Intermunicipal	Ciudad Inteligente
E-Cards Realidad	

5.MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO

La metodología se desarrolló basada en la generación de diez (10) ejercicios de desarrollo de código que fueron puntuados, con el fin de ir avanzando en la solución del reto. Se contó dos (2) etapas clasificatorias en donde se generó la eliminación de participantes con el fin de que pudieran llegar a la final las mejores soluciones. El enfoque fue de experimentación y experiencial. Los participantes trabajaron en equipos de dos personas, organizados durante el evento.

5.1 Ciudad Sostenible

Maratón Ciudad Sostenible
Fecha: 30 de septiembre de 2022
Intensidad: 10 horas
Lugar: C4TA
Facilitador: Alexander Rodríguez

Objetivo: Mejorar habilidades de programación del participante a través de la apropiación de un reto relacionado al enfoque de Ciudad Sostenible en una jornada inmersiva, que permite evaluar capacidades y conocimientos propios del lenguaje de programación. Se establecen 10 ejercicios en una competencia de programación donde se tendrán premios a los mejores participantes, luego de una evaluación realizada por expertos previamente seleccionados.

Público Objetivo: Personas con conocimiento y habilidades en programación, pueden ser profesionales o estudiantes de ingeniería de sistemas o carreras afines, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Reconocer fortalezas y debilidades en diferentes lenguajes de programación, con el fin de poder mejorar sus procesos de formación.
- Despertar el espíritu de competitividad a medida que se resuelve un reto desafiante en una jornada inmersiva.
- Familiarizarse con el enfoque de Ciudad Sostenible, con el fin de poder aportar desde sus actividades en la construcción de un mejor territorio.

Requisitos técnicos y de habilidades:

- Ser residente de cualquiera de las 16 comunas o 5 corregimientos del municipio de Medellín.
- Mayores de 18 años.
- Equipos de mínimo 2 y máximo 3 personas.
- Los participantes deben conocer el lenguaje de programación Python y/o JavaScript.
- Los participantes deben contar con al menos un computador propio, que cuente con las herramientas necesarias para realizar sus ejercicios de desarrollo.
- Los participantes deben contar con disponibilidad de tiempo por un día completo, dado que la maratón está proyectada para 10 horas de reto.
- Los equipos deben realizar su inscripción a través de la página del programa, antes de la fecha indicada para cada categoría.

Código: Javascript y/o Python.

Tema: Reducir la generación de residuos sólidos y aumentar su aprovechamiento (Basado en el análisis de Medellín cómo Vamos 2020).

Descripción del reto: Plantear una herramienta tecnológica que facilite el procesamiento de residuos sólidos para la ciudad de Medellín, que se apoye en:

- Generación de sinergia entre la academia, Gobierno y sector empresarial.
- Sensibilización a habitantes de la importancia de la disminución de residuos sólidos.
- Minimizar el impacto medioambiental.

Problemas reflejados por el reto:

- Contaminación y desequilibrio de ecosistemas.
- Impacto en la salubridad pública.
- Altos costos en el tratamiento de los residuos.

Dificultades para superar el reto:

- Falta de concientización a los daños medioambientales.
- Altos niveles de desperdicio en la economía.

- Bajo enfoque en torno a la industria sostenible.

Evaluación de los jurados: Los jurados evaluarán cada una de las soluciones en torno a tres (3) variables. Las variables son estructura, optimización, relevancia del código (50%), longitud del código (25%), detección, verificación y prevención de errores (25%), los cuales se evalúan a puntos acumulativos según la puntuación establecida dada en la Tabla 10. El máximo de puntuación es de 550 puntos, que será acumulativo y publicado en aproximadamente los 30 minutos posteriores a la entrega de cada ejercicio. En caso de que varios grupos sumen la misma cantidad de puntuación, el ítem de desempate es la cantidad de tiempo acumulativo que se demora en la realización de los ejercicios.

Cargue de información: Generada en ruta segura previamente dada.

Premiación:

- 1er puesto Un premio de COP $3,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 2do puesto Un premio de COP $2,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 3er puesto Un premio de COP $1,250,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.

Certificado: Virtual que acredite la participación según registro de asistencia y novedades.

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
07:30 am - 08:00 am	Registro	Registro de asistencia, cotejando la inscripción previa	NA
08:00 am - 08:15 am	Kickoff	Bienvenida y contextualización del reto - Creación de equipos Detalle: El propósito de la actividad será ejecutar mediante equipos de desarrollo de tres personas, cada uno de los ejercicios planteados, en los cuales se verificará el conocimiento en dos lenguajes de programación (Python y Javascript); desarrollados en modo consola de los ejercicios 1 al 4 y luego, desde el ejercicio 5-9 mediante la creación de una interfaz gráfica de usuario GUI, para finalizar en el ejercicio 10 con una implementación en plataforma a libre elección de un aplicativo prototipo final. Se busca que los retos se ejecuten utilizando los conocimientos requeridos en cada ejercicio, cumpliendo con criterios como originalidad del código, y codificación desde cero.	NA
08:15 am - 08:45 am	Ejercicio 1 Fundamentos	Conocimientos requeridos: uso de comentarios, variables, tipos de datos, operadores asociados a los tipos de dato, parseo de tipos de dato, input y output de información en consola. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías,	10

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		ejecución en consola. Detalle: Utilización de los fundamentos de programación para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; en este sentido, se trata de realizar un código que implemente la utilización de la información dad en "conocimientos requeridos", para que, mediante estas, se pueda imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre los tipos de datos y las opciones disponibles para datos de tipo numérico y datos de tipo cadena de texto. Además de la solicitud de información al usuario mediante método Input y la impresión de datos en consola.	
08:45 am - 09:15 am	Ejercicio 2 Flow Control	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, estructuras de control, if-else, for, while y break. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de control para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de operadores condicionales, ciclos y realizando estructuras anidadas para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre las estructuras de control.	20
09:15 am - 09:45 am	Ejercicio 3 Módulos y Funciones	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, construcción y uso de funciones y módulos. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de módulos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la	30

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		utilización de funciones y módulos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante métodos de retorno implementados en funciones, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre módulos y Funciones.	
09:45 am - 10:15 am	Ejercicio 4 (POO) Programación orientada a objetos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, programación orientada a objetos, definición y uso de clases, herencia. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de programación orientada a objetos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de objetos y métodos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante metodología orientada a objetos; con criterios como: herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre planeación y construcción de objetos y eventos relacionados a programación orientada a objetos.	40
10:15 am - 11:00 am	Ejercicio 5 GUI (Graphic User Interface)	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, librerías y frameworks específicos de cada lenguaje de programación, dedicadas a la creación de interfaces gráficas de usuario. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI. Detalle: Utilización de librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario; realizando un código que implemente la visualización mediante ventanas de un programa	50

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	
11:00 am - 11:45 am	Ejercicio 6 Archivos Externos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, manejo de archivos de texto tipo Json o tipo csv, además de manejo de archivos multimedia de imagen y video. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador. Detalle: Utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario desde la cual pueda modificar información con origen externo y tenga acceso al procesamiento y empleo de imágenes; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	60
11:45 am - 12:15 pm	Clasificatorio	Consolidación de resultados - Clasificatorio	NA
12:15 pm - 02:00 pm	Receso	Receso y Almuerzo	NA
02:00 pm - 02:45 pm	Ejercicio 7 Permanencia mediante Bases de Datos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, creación e implementación de un sistema de Backend, sumado a permanencia de datos. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o	70

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos. Detalle: Utilización de bases de datos para permitir el indexado de información generada por el usuario, dado el escalamiento del aplicativo realizado en el ejercicio 6, en el cual se planteaba la utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación; con el fin de generar, además de una interfaz gráfica al usuario, permanencia de los datos que éste haya ingresado y que continúe el escalamiento del programa; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	
02:45 pm - 03:30 pm	Ejercicio 8 Optimización del código	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, verificación y prevención de errores. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Verificación, optimización y control de errores asociado al escalado del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	80
03:30 pm - 04:15 pm	Ejercicio 9 UI/UX	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, elementos de diseño UI/UX. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por	90

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Mejoramiento de la interfaz de usuario, buscando la mejor experiencia para el usuario final, del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	
04:15 pm - 05:30 pm	Ejercicio 10 Escalado a plataformas	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x .. etc Resultado Esperado: prototipo de aplicativo que pueda ser utilizado en alguna plataforma elegida por el programador y que contenga toda la codificación evaluada anteriormente, con elementos como interfaz gráfica de usuario con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño, sumado a cualquier librería o framework que permita la exportación del código para creación de un aplicativo que pueda ser utilizado como prototipo por el usuario final en alguna plataforma a libre elección del programador. Detalle: Utilización de metodología asociada a su lenguaje de preferencia que permitan escalar su aplicativo, el cual plantea una solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual; a una plataforma de su elección, (WINDOWS, MACOS, LINUX, ANDROID, WEB… ETC). En este sentido, este es el prototipo final en el cual se acumulan todos los	100

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD SOSTENIBLE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		ejercicios y conocimientos implementados previamente.	
05:30 pm - 06:00 pm	Clasificatorio	Evaluación – Clasificatorio	NA
06:00 pm	Cierre	Premiación y cierre	NA

5.2. Maratón Ciudad Inteligente

Objetivo: Mejorar habilidades de programación del participante a través de la apropiación de un reto relacionado al enfoque de Ciudad Inteligente en una jornada inmersiva, que permite evaluar capacidades y conocimientos propios del lenguaje de programación. Se establecen 10 ejercicios en una competencia de programación donde se tendrán premios a los mejores participantes, luego de una evaluación realizada por expertos previamente seleccionados.

Público Objetivo: Personas con conocimiento y habilidades en programación, pueden ser profesionales o estudiantes de ingeniería de sistemas o carreras afines, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

- Reconocer fortalezas y debilidades en diferentes lenguajes de programación, con el fin de poder mejorar sus procesos de formación.
- Despertar el espíritu de competitividad a medida que se resuelve un reto desafiante en una jornada inmersiva.
- Familiarizarse con el enfoque de Ciudad Inteligente, con el fin de poder aportar desde sus actividades en la construcción de un mejor territorio.

Requisitos técnicos y de habilidades:

- Ser residente de cualquiera de las 16 comunas o 5 corregimientos del municipio de Medellín.
- Mayores de 18 años.
- Equipos de mínimo 2 y máximo 3 personas.
- Los participantes deben conocer el lenguaje de programación Python y/o JavaScript.
- Los participantes deben contar con al menos un computador propio, que cuente con las herramientas necesarias para realizar sus ejercicios de desarrollo.
- Los participantes deben contar con disponibilidad de tiempo por un día completo, dado que la maratón está proyectada para 10 horas de reto.
- Los equipos deben realizar su inscripción a través de la página del programa, antes de la fecha indicada para cada categoría.

Código: Javascript y/o Python.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

Tema: Aumentar el acceso a vivienda de interés social y mejoramiento de condiciones habitacionales (Basado en el análisis de Medellín cómo Vamos 2020).

Descripción del reto:

Plantear una herramienta tecnológica que apoye la mejora de la calidad de vida en las viviendas de interés social de la ciudad de Medellín, que se apoye en:

- Mejorar la calidad de vida de las poblaciones vulnerables.
- Reducir las brechas en torno a las condiciones de infraestructura de la ciudad de Medellín.
- Generar comodidad y aprovechamiento de espacios privados.

Problemas reflejados por el reto:

- Insatisfacción de la población.
- Considerable proporción de hogares urbanos con déficit cualitativo de vivienda.
- Condiciones inadecuadas de vivienda.
- Generación de hacinamiento.

Dificultades para superar el reto:

- Altos costos en insumos y adecuaciones.
- Morosidad en servicios públicos.
- Espacios reducidos de trabajo.
- Elevados niveles de inseguridad.

Evaluación de los jurados: Los jurados evaluarán cada una de las soluciones en torno a tres (3) variables. Las variables son estructura, optimización, relevancia del código (50%), longitud del código (25%), detección, verificación y prevención de errores (25%), los cuales se evalúan a puntos acumulativos según la puntuación establecida dada en la Tabla 10. El máximo de puntuación es de 550 puntos, que será acumulativo y publicado en aproximadamente los 30 minutos posteriores a la entrega de cada ejercicio. En caso de que varios grupos sumen la misma cantidad de puntuación, el ítem de desempate es la cantidad de tiempo acumulativo que se demora en la realización de los ejercicios.

Cargue de información: Generada en ruta segura previamente dada.

Premiación:

- 1er puesto Un premio de COP $2,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 2do puesto Un premio de COP $1,500,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 3er puesto Un premio de COP $1,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.

Certificado: Virtual que acredite la participación según registro de asistencia y novedades.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
07:30 am - 08:00 am	Registro	Registro de asistencia, cotejando la inscripción previa	NA
08:00 am - 08:15 am	Kickoff	Bienvenida y contextualización del reto - Creación de equipos Detalle: El propósito de la actividad será ejecutar mediante equipos de desarrollo de tres personas, cada uno de los ejercicios planteados, en los cuales se verificará el conocimiento en dos lenguajes de programación (Python y Javascript); desarrollados en modo consola de los ejercicios 1 al 4 y luego, desde el ejercicio 5-9 mediante la creación de una interfaz gráfica de usuario GUI, para finalizar en el ejercicio 10 con una implementación en plataforma a libre elección de un aplicativo prototipo final. Se busca que los retos se ejecuten utilizando los conocimientos requeridos en cada ejercicio, cumpliendo con criterios como originalidad del código, y codificación desde cero.	NA
08:15 am - 08:45 am	Ejercicio 1 Fundamentos	Conocimientos requeridos: uso de comentarios, variables, tipos de datos, operadores asociados a los tipos de dato, parseo de tipos de dato, input y output de información en consola. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de los fundamentos de programación para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; en este sentido, se trata de realizar un código que implemente la utilización de la información dad en "conocimientos requeridos", para que, mediante estas, se pueda imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre los tipos de datos y las opciones disponibles para datos de tipo numérico y datos de tipo cadena de texto. Además de la solicitud de información al usuario mediante método Input y la impresión de datos en consola.	10
08:45 am - 09:15 am	Ejercicio 2 Flow Control	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, estructuras de control, if-else, for, while y break. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que	20

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de control para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de operadores condicionales, ciclos y realizando estructuras anidadas para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre las estructuras de control.	
09:15 am - 09:45 am	Ejercicio 3 Módulos y Funciones	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, construcción y uso de funciones y módulos. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de módulos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de funciones y módulos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante métodos de retorno implementados en funciones, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre módulos y Funciones.	30
09:45 am - 10:15 am	Ejercicio 4 (POO) Programación orientada a objetos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, programación orientada a objetos, definición y uso de clases, herencia. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de programación orientada a objetos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que	40

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		implemente la utilización de objetos y métodos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante metodología orientada a objetos; con criterios como: herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre planeación y construcción de objetos y eventos relacionados a programación orientada a objetos.	
10:15 am - 11:00 am	Ejercicio 5 GUI (Graphic User Interface)	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, librerías y frameworks específicos de cada lenguaje de programación, dedicadas a la creación de interfaces gráficas de usuario. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI. Detalle: Utilización de librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario; realizando un código que implemente la visualización mediante ventanas de un programa que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	50
11:00 am - 11:45 am	Ejercicio 6 Archivos Externos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, manejo de archivos de texto tipo Json o tipo csv, además de manejo de archivos multimedia de imagen y video. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador. Detalle: Utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y	60

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario desde la cual pueda modificar información con origen externo y tenga acceso al procesamiento y empleo de imágenes; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	
11:45 am - 12:15 pm	Clasificatorio	Consolidación de resultados - Clasificatorio	NA
12:15 pm - 02:00 pm	Receso	Receso y Almuerzo	NA
02:00 pm - 02:45 pm	Ejercicio 7 Permanencia mediante Bases de Datos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, creación e implementación de un sistema de Backend, sumado a permanencia de datos. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos. Detalle: Utilización de bases de datos para permitir el indexado de información generada por el usuario, dado el escalamiento del aplicativo realizado en el ejercicio 6, en el cual se planteaba la utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación; con el fin de generar, además de una interfaz gráfica al usuario, permanencia de los datos que éste haya ingresado y que continúe el escalamiento del programa; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	70
02:45 pm - 03:30 pm	Ejercicio 8 Optimización del código	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, verificación y prevención de errores. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de	80

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Verificación, optimización y control de errores asociado al escalado del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	
03:30 pm - 04:15 pm	Ejercicio 9 UI/UX	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, elementos de diseño UI/UX. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Mejoramiento de la interfaz de usuario, buscando la mejor experiencia para el usuario final, del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	90
04:15 pm - 05:30 pm	Ejercicio 10 Escalado a plataformas	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x .. etc Resultado Esperado: prototipo de aplicativo que pueda ser utilizado en alguna plataforma elegida por el programador y que contenga toda la codificación	100

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – CIUDAD INTELIGENTE			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		evaluada anteriormente, con elementos como interfaz gráfica de usuario con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño, sumado a cualquier librería o framework que permita la exportación del código para creación de un aplicativo que pueda ser utilizado como prototipo por el usuario final en alguna plataforma a libre elección del programador. Detalle: Utilización de metodología asociada a su lenguaje de preferencia que permitan escalar su aplicativo, el cual plantea una solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual; a una plataforma de su elección, (WINDOWS, MACOS, LINUX, ANDROID, WEB… ETC). En este sentido, este es el prototipo final en el cual se acumulan todos los ejercicios y conocimientos implementados previamente.	
05:30 pm - 06:00 pm	Clasificatorio	Evaluación – Clasificatorio	NA
06:00 pm	Cierre	Premiación y cierre	NA

5.3 Innovación social

Maratón Innovación social
Fecha: 28 de octubre de 2022
Intensidad: 10 horas
Lugar: HUB de Innovación del Sena
Facilitador: Alexander Rodríguez

Objetivo: Desarrollar un sistema de información cuyos datos recaudados sirvan para evaluar riesgos y generar programas de prevención de la deserción escolar e intervención integral en código de programación Javascript y/o Python.

Público Objetivo: Personas con conocimiento y habilidades en programación, pueden ser profesionales o estudiantes de ingeniería de sistemas o carreras afines, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Requisitos técnicos y de habilidades:

● Ser residente de cualquiera de las 16 comunas o 5 corregimientos del municipio de Medellín.

● Mayores de 18 años.
● Equipos de mínimo 2 y máximo 3 personas.
● Los participantes deben conocer el lenguaje de programación Python y/o JavaScript.
● Los participantes deben contar con al menos un computador propio, que cuente con las herramientas necesarias para realizar sus ejercicios de desarrollo.
● Los participantes deben contar con disponibilidad de tiempo por un día completo, dado que la maratón está proyectada para 10 horas de reto.
● Los equipos deben realizar su inscripción a través de la página del programa, antes de la fecha indicada para cada categoría.

Código: Javascript y/o Python.

Tema: Reconocimiento de factores socioeconómicos de Medellín que pueden tener injerencia en la deserción y el rendimiento escolar de la población infantil y adolescente en sectores especialmente vulnerables.

Descripción del reto: Se está desarrollando un sistema de información cuyos datos recaudados sirvan para evaluar riesgos y generar programas de prevención de la deserción escolar e intervención integral, y se requiere que usted genere un programa que cumpla con los requerimientos y controle posibles errores de ejecución o por manipulación del usuario.

Evaluación de los jurados: Los jurados evaluarán cada una de las soluciones en torno a tres (3) variables. Las variables son estructura, optimización, relevancia del código (50%), longitud del código (25%), detección, verificación y prevención de errores (25%), los cuales se evalúan a puntos acumulativos según la puntuación establecida dada en la Tabla 10. El máximo de puntuación es de 550 puntos, que será acumulativo y publicado en aproximadamente los 30 minutos posteriores a la entrega de cada ejercicio. En caso de que varios grupos sumen la misma cantidad de puntuación, el ítem de desempate es la cantidad de tiempo acumulativo que se demora en la realización de los ejercicios.

Cargue de información: Generada en ruta segura previamente dada.

Premiación:

- 1er puesto Un premio de COP $2,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 2do puesto Un premio de COP $1,500,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 3er puesto Un premio de COP $1,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.

Certificado: Virtual que acredite la participación según registro de asistencia y novedades.

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
07:30 am - 08:00 am	Registro	Registro de asistencia, cotejando la inscripción previa	NA
08:00 am - 08:15 am	Kickoff	Bienvenida y contextualización del reto - Creación de equipos Detalle: El propósito de la actividad será ejecutar mediante equipos de desarrollo de tres personas, cada uno de los ejercicios planteados, en los cuales se verificará el conocimiento en dos lenguajes de programación (Python y Javascript); desarrollados en modo consola de los ejercicios 1 al 4 y luego, desde el ejercicio 5-9 mediante la creación de una interfaz gráfica de usuario GUI, para finalizar en el ejercicio 10 con una implementación en plataforma a libre elección de un aplicativo prototipo final. Se busca que los retos se ejecuten utilizando los conocimientos requeridos en cada ejercicio, cumpliendo con criterios como originalidad del código, y codificación desde cero.	NA
08:15 am - 08:45 am	Ejercicio 1 Fundamentos	Conocimientos requeridos: uso de comentarios, variables, tipos de datos, operadores asociados a los tipos de dato, parseo de tipos de dato, input y output de información en consola. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de los fundamentos de programación para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; en este sentido, se trata de realizar un código que implemente la utilización de la información dad en "conocimientos requeridos", para que, mediante estas, se pueda imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando.	10

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		Demostrando el conocimiento sobre los tipos de datos y las opciones disponibles para datos de tipo numérico y datos de tipo cadena de texto. Además de la solicitud de información al usuario mediante método Input y la impresión de datos en consola.	
08:45 am - 09:15 am	Ejercicio 2 Flow Control	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, estructuras de control, if-else, for, while y break. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de control para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de operadores condicionales, ciclos y realizando estructuras anidadas para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre las estructuras de control.	20
09:15 am - 09:45 am	Ejercicio 3 Módulos y Funciones	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, construcción y uso de funciones y módulos. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de módulos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de funciones y módulos, para que, mediante estas, se pueda solicitar	30

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante métodos de retorno implementados en funciones, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre módulos y Funciones.	
09:45 am - 10:15 am	Ejercicio 4 (POO) Programación orientada a objetos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, programación orientada a objetos, definición y uso de clases, herencia. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de programación orientada a objetos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de objetos y métodos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante metodología orientada a objetos; con criterios como: herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre planeación y construcción de objetos y eventos relacionados a programación orientada a objetos.	40
10:15 am - 11:00 am	Ejercicio 5 GUI (Graphic User Interface)	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, librerías y frameworks específicos de cada lenguaje de programación, dedicadas a la creación de interfaces gráficas de usuario. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript	50

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		ejecución en consola, asociada a GUI. Detalle: Utilización de librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario; realizando un código que implemente la visualización mediante ventanas de un programa que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	
11:00 am - 11:45 am	Ejercicio 6 Archivos Externos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, manejo de archivos de texto tipo Json o tipo csv, además de manejo de archivos multimedia de imagen y video. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador. Detalle: Utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario desde la cual pueda modificar información con origen externo y tenga acceso al procesamiento y empleo de imágenes; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	60
11:45 am - 12:15 pm	Clasificatorio	Consolidación de resultados - Clasificatorio	NA
12:15 pm - 02:00 pm	Receso	Receso y Almuerzo	NA

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
02:00 pm - 02:45 pm	Ejercicio 7 Permanencia mediante Bases de Datos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, creación e implementación de un sistema de Backend, sumado a permanencia de datos. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos. Detalle: Utilización de bases de datos para permitir el indexado de información generada por el usuario, dado el escalamiento del aplicativo realizado en el ejercicio 6, en el cual se planteaba la utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación; con el fin de generar, además de una interfaz gráfica al usuario, permanencia de los datos que éste haya ingresado y que continúe el escalamiento del programa; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	70
02:45 pm - 03:30 pm	Ejercicio 8 Optimización del código	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, verificación y prevención de errores. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual.	80

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Verificación, optimización y control de errores asociado al escalado del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	
03:30 pm - 04:15 pm	Ejercicio 9 UI/UX	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, elementos de diseño UI/UX. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Mejoramiento de la interfaz de usuario, buscando la mejor experiencia para el usuario final, del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	90
04:15 pm - 05:30 pm	Ejercicio 10 Escalado a plataformas	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x .. etc Resultado Esperado: prototipo de aplicativo que pueda ser utilizado en alguna plataforma elegida por el programador y que contenga toda la codificación evaluada anteriormente, con elementos como interfaz gráfica de usuario con	100

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – INNOVACIÓN SOCIAL			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
		contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño, sumado a cualquier librería o framework que permita la exportación del código para creación de un aplicativo que pueda ser utilizado como prototipo por el usuario final en alguna plataforma a libre elección del programador. Detalle: Utilización de metodología asociada a su lenguaje de preferencia que permitan escalar su aplicativo, el cual plantea una solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual; a una plataforma de su elección, (WINDOWS, MACOS, LINUX, ANDROID, WEB… ETC). En este sentido, este es el prototipo final en el cual se acumulan todos los ejercicios y conocimientos implementados previamente.	
05:30 pm - 06:00 pm	Clasificatorio	Evaluación – Clasificatorio	NA
06:00 pm	Cierre	Premiación y cierre	NA

5.4 Economías Creativas

Maratón Economías Creativas
Fecha: 11 de noviembre de 2022
Intensidad: 10 horas
Lugar: HUB de Innovación del Sena
Facilitador: Alexander Rodríguez

Objetivo: Crear una aplicación que a partir de una base de datos de direcciones y nombres simule

el registro de estos visitantes. La aplicación además de registrar datos básicos del visitante, deberá asignar de manera aleatoria, la ubicación geográfica actual de visitante, que corresponde a la ubicación geográfica de donde se dispuso el QR, junto con la fecha y hora de registro asignada por el sistema, también, el visitante registrará los temas de su interés relacionados con las Economías Creativas existentes en el sector del perpetuo socorro, que serán simulados por su aplicación de manera aleatoria, de 0 al máximo de temas de interés disponibles en la base de datos.

Público Objetivo: Personas con conocimiento y habilidades en programación, pueden ser profesionales o estudiantes de ingeniería de sistemas o carreras afines, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Requisitos técnicos y de habilidades:

● Ser residente de cualquiera de las 16 comunas o 5 corregimientos del municipio de Medellín.

● Mayores de 18 años.
● Equipos de mínimo 2 y máximo 3 personas.
● Los participantes deben conocer el lenguaje de programación Python y/o JavaScript.
● Los participantes deben contar con al menos un computador propio, que cuente con las herramientas necesarias para realizar sus ejercicios de desarrollo.
● Los participantes deben contar con disponibilidad de tiempo por un día completo, dado que la maratón está proyectada para 10 horas de reto.
● Los equipos deben realizar su inscripción a través de la página del programa, antes de la fecha indicada para cada categoría.

Código: Javascript y/o Python.

Tema: Reconocimiento al sector conocido como el "Perpetuo Socorro", sector que fomenta el crecimiento económico y de los emprendimientos basado en Economía Creativas.

Descripción del reto: Plantear una herramienta tecnológica que facilite de manera aleatoria, la ubicación geográfica actual de visitante al sector “Perpetuo Socorro”, que corresponde a la ubicación geográfica de donde se dispuso el QR, junto con la fecha y hora de registro asignada por el sistema, también, el visitante registrará los temas de su interés relacionados con las Economías Creativas.

Problemas reflejados por el reto:

● Falta de reconocimiento del sector.
● Poco impacto en temas relacionados a las Economías Creativas.
● Falta se seguimiento a los visitantes actuales del sector.

Evaluación de los jurados: Los jurados evaluarán cada una de las soluciones en torno a tres (3) variables. Las variables son estructura, optimización, relevancia del código (50%), longitud del código (25%), detección, verificación y prevención de errores (25%), los cuales se evalúan a puntos acumulativos según la puntuación establecida dada en la Tabla 10. El máximo de puntuación es de 550 puntos, que será acumulativo y publicado en aproximadamente los 30 minutos posteriores a la entrega de cada ejercicio. En caso de que varios grupos sumen la misma cantidad de puntuación, el ítem de desempate es la cantidad de tiempo acumulativo que se demora en la realización de los ejercicios.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – ECONOMÍAS CREATIVAS			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
07:30 am -08:00 am	Registro	Registro de asistencia, cotejando la inscripción previa	NA
08:00 am -08:15 am 08:15 am -08:45 am	Kickoff Ejercicio 1 Fundamentos	Bienvenida y contextualización del reto - Creación de equipos Detalle: El propósito de la actividad será ejecutar mediante equipos de desarrollo de tres personas, cada uno de los ejercicios planteados, en los cuales se verificará el conocimiento en dos lenguajes de programación (Python y Javascript); desarrollados en modo consola de los ejercicios 1 al 4 y luego, desde el ejercicio 5-9 mediante la creación de una interfaz gráfica de usuario GUI, para finalizar en el ejercicio 10 con una implementación en plataforma a libre elección de un aplicativo prototipo final. Se busca que los retos se ejecuten utilizando los conocimientos requeridos en cada ejercicio, cumpliendo con criterios como originalidad del código, y codificación desde cero. Conocimientos requeridos: uso de comentarios, variables, tipos de datos, operadores asociados a los tipos de dato, parseo de tipos de dato, input y output de información en consola. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de los fundamentos de programación para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; en este sentido, se trata de realizar un código que implemente la utilización de la información dad en "conocimientos requeridos", para que, mediante estas, se pueda imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Por consola usted deberá pedir el rango de visitantes a generar aleatoriamente, en un archivo plano	NA 10

		escribir los visitantes generados y presentar en consola la cantidad de aquellos visitantes que tengan 3 o más temas de interés registrados.	
08:45 am -09:15 am	Ejercicio 2 Flow Control	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, estructuras de control, if-else, for, while y break.	20

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – ECONOMÍAS CREATIVAS

Hora	Momento	Descripción	Puntos
09:15 am -09:45 am	Ejercicio 3 Elementos Programación Orientada a Objetos P.O.O.	Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de control para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de operadores condicionales, ciclos y realizando estructuras anidadas para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre las estructuras de control. Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, construcción y uso de funciones y módulos. Resultado Esperado: Generar una aplicación con interfaz gráfica que a partir de los datos contenidos en las bases de datos aportadas, se creen de manera aleatoria los siguientes objetos: VisitantesEC: Nombres, apellidos, sexo, fechanacimiento, tematicasInteresesEC, fechaHoraRegistro, LugarRegistro (punto georeferencial de donde se encuentra ubicado el QR) EEC : NombreEmprendimiento, fechaFundacion, Servicios, productos, direccionesUbicacionEC(puede tener más de una locación), tematicasEconomicasCreativas. Nota: EEC es la sigla para (Emprendimiento de Economía Creativa) Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de módulos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de funciones y módulos, para que, mediante estas, se pueda	30

		solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante métodos de retorno implementados en funciones, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre módulos y Funciones.	
09:45 am -10:15 am	Ejercicio 4 (POO) Programación orientada a objetos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, programación orientada a objetos, definición y uso de clases, herencia. Resultado Esperado: Deberá crear un método que le indique al usuario el Emprendimiento de Economía Creativa más cercana a su primera temática de interés.	40

		Presentar en su interfaz opciones para preguntar cuántos visitantes generar de manera aleatoria, exigiendo al usuario siempre un número mayor a 50. Al finalizar el proceso, seleccionar los 10 visitantes generados que estén con las 10 distancias más cortas a los ECC con temáticas de su interés. Al hacer click sobre ellos, deberá mostrar en mensaje emergente la información del Emprendimiento Creativo cercano al visitante seleccionado.	
10:15 am -10:30 am	Receso / Break	Entrega de Refrigerios	N/A

Cargue de información: Generada en ruta segura previamente dada.

Premiación:
● 1er puesto Un premio de COP $2,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto. ● 2do puesto Un premio de COP $1,500,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto. ● 3er puesto Un premio de COP $1,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.

Certificado: Virtual que acredite la participación según registro de asistencia y novedades.10:30 am -11:30 am	Ejercicio 5 Elementos UI	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, librerías y frameworks específicos de cada lenguaje de programación, dedicadas a la creación de interfaces gráficas de usuario. Resultado Esperado: Generar una base de datos, con el motor BD de su preferencia, en el que almacenen los datos con las estructuras solicitadas en las etapas anteriores. Aplicar todos los controles y restricciones que sean necesarios para garantizar la integridad referencial de datos. Generar una interfaz gráfica donde se puedan gestionar los registros con las operaciones básicas de Lectura, Creación, Actualización y Eliminación de registros, siempre cumpliendo la integridad referencial. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI.	50
11:30 am -12:15 am	Ejercicio 6 Elementos UX	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, manejo de archivos de texto tipo Json o tipo csv, además de manejo de archivos multimedia de imagen y video. Resultado Esperado: Teniendo en cuenta los conceptos básicos de UX (usabilidad y navegabilidad) y UI (aspectos visuales de la interfaz) y, usando la solución que desarrolló en el reto anterior, implemente una aplicación que tenga un menú para: - Agregar, Consultar, Modificar y Eliminar visitantes a la base de datos - Agregar, Consultar, Modificar y Eliminar un ECC (Emprendimiento de Economía Creativa) a la base de datos - Una herramienta que al seleccionar un visitante me indique el top de los 5 lugares ECC más recomendados a visitar, este top se obtiene buscando los ECC más cercanos al visitante en su punto geográfica actual (generado aleatoriamente) que estén relacionados con los intereses creativos que registró el visitante. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript),	60

		librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript	
		ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador. Detalle: Utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario desde la cual pueda modificar información con origen externo y tenga acceso al procesamiento y empleo de imágenes; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	
12:15 am -12:45 pm	Clasificación	Consolidación de resultados - Clasificatorio	NA
12:45 pm -02:00 pm	Receso	Receso y Almuerzo	NA

02:00 pm -03:00 pm	Ejercicio 7 Bases de Datos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, creación e implementación de un sistema de Backend, sumado a permanencia de datos. Resultado Esperado: Generar una base de datos, con el motor BD de su preferencia, en el que almacenen los datos con las estructuras solicitadas en las etapas anteriores. Aplicar todos los controles y restricciones que sean necesarios para garantizar la integridad referencial de datos. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos. Detalle: Utilización de bases de datos para permitir el indexado de información generada por el usuario, dado el escalamiento del aplicativo realizado en el ejercicio 6, en el cual se planteaba la utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación; con el fin de generar, además de una interfaz gráfica al usuario, permanencia de los datos que éste haya ingresado y que continúe el escalamiento del programa; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	70

03:00 pm -04:00 pm	Ejercicio 8 UI/UX	Resultado Esperado: Generar una interfaz gráfica donde se puedan gestionar los registros con las operaciones básicas de Lectura, Creación, Actualización y Eliminación de registros, siempre cumpliendo la integridad referencial. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Mejoramiento de la interfaz de usuario, buscando la mejor experiencia para el usuario final, del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	80

04:00 pm -05:00 pm	Ejercicio 9 Elementos UI, UX y Deployment	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x .. etc Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Mejoramiento de la interfaz de usuario, buscando la mejor experiencia para el usuario final, del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	90
05:00 pm -05:30 pm	Ejercicio 10 Deployment	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x ... etc Resultado Esperado: Desplegar una herramienta que al seleccionar un visitante me indique el top de los 5 lugares ECC de los lugares recomendados a visitar, este top se obtiene buscando los ECC más cercanos a la ubicación actual del visitante (punto generado aleatoriamente) que estén relacionados con los intereses creativos que registró el visitante.	100
05:30 pm -06:00 pm	Clasificatorio	Evaluación - Clasificatorio	NA
06:00 pm	Cierre	Premiación y cierre	NA

5.5. Maratón Educación y Cultura

Objetivo: Mejorar habilidades de programación del participante a través de la apropiación de un reto relacionado al enfoque de Educación y Cultura en una jornada inmersiva, que permite evaluar capacidades y conocimientos propios del lenguaje de programación. Se establecen 10 ejercicios

en una competencia de programación donde se tendrán premios a los mejores participantes, luego de una evaluación realizada por expertos previamente seleccionados.

Público Objetivo: Personas con conocimiento y habilidades en programación, pueden ser profesionales o estudiantes de ingeniería de sistemas o carreras afines, que se encuentren ubicados en las 16 comunas y los 5 corregimientos de la ciudad de Medellín.

Competencias a desarrollar:

● Reconocer fortalezas y debilidades en diferentes lenguajes de programación, con el fin de poder mejorar sus procesos de formación.
● Despertar el espíritu de competitividad a medida que se resuelve un reto desafiante en una jornada inmersiva.
● Familiarizarse con el enfoque de Educación y Cultura, con el fin de poder aportar desde sus actividades en la construcción de un mejor territorio.

Requisitos técnicos y de habilidades:

- Ser residente de cualquiera de las 16 comunas o 5 corregimientos del municipio de Medellín.
- Mayores de 18 años.
- Equipos de mínimo 2 y máximo 3 personas.
- Los participantes deben conocer el lenguaje de programación Python y/o JavaScript.
- Los participantes deben contar con al menos un computador propio, que cuente con las herramientas necesarias para realizar sus ejercicios de desarrollo.
- Los participantes deben contar con disponibilidad de tiempo por un día completo, dado que la maratón está proyectada para 10 horas de reto.
- Los equipos deben realizar su inscripción a través de la página del programa, antes de la fecha indicada para cada categoría.

Código: Javascript y/o Python.

Tema: Evaluar el retorno de la inversión realizada en cultura y educación en la Ciudad de Medellín en la población vulnerable. (Basado en el análisis de Medellín cómo Vamos 2020).

Descripción del reto:

Implementar un sistema que permita realizar el seguimiento del impacto de la inversión realizada en temas de Educación para la población, que a través de información demográfica permitirá ver la evolución de las condiciones económicas, sociales y culturales de los individuos pertenecientes a estas comunidades.

Problemas reflejados por el reto:

● Insatisfacción de la población con la inversión para las poblaciones en temas de Educación.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

MINUTO A MINUTO MARATONES DE CÓDIGO – EDUCACIÓN Y CULTURA			
Hora	**Momento**	**Descripción**	**Puntos**
07:30 am -08:00 am	Registro	Registro de asistencia, cotejando la inscripción previa	NA
08:00 am -08:15 am	Kickoff	Bienvenida y contextualización del reto - Creación de equipos Detalle: El propósito de la actividad será ejecutar mediante equipos de desarrollo de tres personas, cada uno de los ejercicios planteados, en los cuales se verificará el conocimiento en dos lenguajes de programación (Python y Javascript); desarrollados en modo consola de los ejercicios 1 al 4 y luego, desde el ejercicio 5-9 mediante la creación de una interfaz gráfica de usuario GUI, para finalizar en el ejercicio 10 con una implementación en plataforma a libre elección de un aplicativo prototipo final. Se busca que los retos se ejecuten utilizando los conocimientos requeridos en cada ejercicio, cumpliendo con criterios como originalidad del código, y codificación desde cero.	NA

08:15 am -08:45 am	Ejercicio 1 Fundamentos	Conocimientos requeridos: uso de comentarios, variables, tipos de datos, operadores asociados a los tipos de dato, parseo de tipos de dato, input y output de información en consola. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de los fundamentos de programación para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; en este sentido, se trata de realizar un código que implemente la utilización de la información dad en "conocimientos requeridos", para que, mediante estas, se pueda imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre los tipos de datos y las opciones disponibles para datos de tipo numérico y datos de tipo cadena de texto. Además de la solicitud de información al usuario mediante método Input y la impresión de datos en consola.	10

● Considerable proporción de hogares urbanos con déficit educativo y cultural.

Evaluación de los jurados: Los jurados evaluarán cada una de las soluciones en torno a tres (3) variables. Las variables son estructura, optimización, relevancia del código (50%), longitud del código (25%), detección, verificación y prevención de errores (25%), los cuales se evalúan a puntos acumulativos según la puntuación establecida dada en la Tabla 10. El máximo de puntuación es de 550 puntos, que será acumulativo y publicado en aproximadamente los 30 minutos posteriores a la entrega de cada ejercicio. En caso de que varios grupos sumen la misma cantidad de puntuación, el ítem de desempate es la cantidad de tiempo acumulativo que se demora en la realización de los ejercicios.

Cargue de información: Generada en ruta segura previamente dada.

08:45 am -09:15 am	Ejercicio 2 Flow Control	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, estructuras de control, if-else, for, while y break. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de control para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de operadores condicionales, ciclos y realizando estructuras anidadas para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre las estructuras de control.	20
09:15 am -09:45 am	Ejercicio 3 Módulos y Funciones	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, construcción y uso de funciones y módulos. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías,ejecución en consola. Detalle: Utilización de las estructuras de módulos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un	30

		código que implemente la utilización de funciones y módulos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante métodos de retorno implementados en funciones, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre módulos y Funciones.	

Premiación:

- 1er puesto Un premio de COP $1,500,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 2do puesto Un premio de COP $1,000,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.
- 3er puesto Un premio de COP $800,000.00 en bonos de K-Tronix/Alkosto.

Certificado: Virtual que acredite la participación según registro de asistencia y novedades.9: 45 am -10:15 am	Ejercicio 4 (POO) Programación orientada a objetos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, programación orientada a objetos, definición y uso de clases, herencia. Resultado Esperado: impresión en consola del contenido de un programa que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript) sin librerías, ejecución en consola. Detalle: Utilización de programación orientada a objetos para resolver, a libre elección una de las problemáticas planteadas; realizando un código que implemente la utilización de objetos y métodos, para que, mediante estas, se pueda solicitar datos al usuario para ser procesados e imprimir en consola mediante metodología orientada a objetos; con criterios como: herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento, algún contenido relacionado con la actividad que se está desarrollando. Demostrando el conocimiento sobre planeación y construcción de objetos y eventos relacionados a programación orientada a objetos.	40

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

10:15 am -10:30 am	Refrigerio / Break	Entrega de Refrigerios	N/A

10:15 am -11:00 am	Ejercicio 5 GUI (Graphic User Interface)	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, librerías y frameworks específicos de cada lenguaje de programación, dedicadas a la creación de interfaces gráficas de usuario. Resultado Esperado: Teniendo en cuenta los conceptos básicos de UX (usabilidad y navegabilidad) y UI (aspectos visuales de la interfaz) y, usando la solución que desarrolló en el reto anterior, implemente una interfaz de usuario que ofrezca un menú para el uso de las herramientas desarrolladas. Agregue un menú de reportes, para mostrar en forma de Pie, los datos que representan porcentajes, y en forma de barras los datos que representan cantidades. Los reportes que desplegará este menú serán los solicitados en reto anterior. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI. Detalle: Utilización de librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario; realizando un código que implemente la visualización mediante ventanas de un programa que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	50

11:00 am -11:45 am	Ejercicio 6 Archivos Externos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, manejo de archivos de texto tipo Json o tipo csv, además de manejo de archivos multimedia de imagen y video. Resultado Esperado: Generar una base de datos, con el motor BD de su preferencia, en el que almacenen los datos con las estructuras solicitadas en las etapas anteriores. Aplicar todos los controles y restricciones que sean necesarios para garantizar la integridad referencial de datos. La interfaz gráfica deberá permitir: ● Crear, modificar, eliminar características del paquete de beneficios socio económicos a distribuir. ● Crear, modifica, eliminar características del paquete de beneficios primera infancia. ● Cargar de manera masiva el archivo plano generado en la primera prueba, validando los tipos de datos. ● Crear, modificar, eliminar uno o más ciudadanos a la vez. (usar grilla) Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador. Detalle: Utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación que permitan generar una interfaz gráfica al usuario desde la cual pueda modificar información con origen externo y tenga acceso al procesamiento y empleo de imágenes; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual.	60
11:45 am -12:15 pm	Clasificación	Consolidación de resultados - Clasificatorio	NA

12:15 pm -02:00 pm	Receso	Receso y Almuerzo	NA
02:00 pm -3:05 pm	Ejercicio 7 Permanecia mediante Bases de Datos	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, creación e implementación de un sistema de Backend, sumado a permanencia de datos. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos. Detalle: Utilización de bases de datos para permitir el indexado de información generada por el usuario, dado el escalamiento del aplicativo realizado en el ejercicio 6, en el cual se planteaba la utilización de archivos externos y procesamiento de imágenes y librerías (GUI) asociadas a cada lenguaje de programación; con el fin de generar, además de una interfaz gráfica al usuario, permanencia de los datos que éste haya ingresado y que continúe el escalamiento del programa; realizando un código que implemente la visualización de un aplicativo que dé solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo.	70

02:45 pm -03:30 pm	Ejercicio 8 Optimización del código	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, verificación y prevención de errores. Resultado Esperado: impresión en interfaz gráfica de usuario del contenido de un programa con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño. Detalle: Verificación, optimización y control de errores asociado al escalado del aplicativo que da solución a una problemática específica, dentro del contexto de trabajo actual.	80
03:30 pm -04:15 pm	Ejercicio 9 UI/UX	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, elementos de diseño UI/UX. Resultado Esperado: Teniendo en cuenta los conceptos básicos de UX (usabilidad y navegabilidad) y UI (aspectos visuales de la interfaz) y, usando la solución que desarrolló en el reto anterior, preparar su aplicación para puesta en producción como producto final de usuario. Desplegar su aplicación en el servidor de su preferencia.	90

04:15 pm -05:30 pm	Ejercicio 10 Escalado a plataformas	Conocimientos requeridos: Aquellos concernientes al ejercicio anterior, escalado a plataforma web, windows, android, mac os x .. etc Resultado Esperado: prototipo de aplicativo que pueda ser utilizado en alguna plataforma elegida por el programador y que contenga toda la codificación evaluada anteriormente, con elementos como interfaz gráfica de usuario con contenido visual, y alimentado mediante archivos de texto con capacidad de permanencia de datos y/o sistema de backend, con una interfaz amigable para el usuario final que autónomamente sea verificado por el tutor encargado de la clase y que demuestre tanto el conocimiento en el área de programación mencionado en "conocimientos requeridos", como la relevancia en la temática transversal que se esté manejando en el grupo actual. Herramienta por utilizar: Lenguaje preferido (Python, JavaScript), librerías o frameworks asociados a GUI, como PyQt en Python, NodeGui en JavaScript ejecución en consola, asociada a GUI sumado a cualquier otra librería o framework que necesite el programador para la creación de una base de datos o sistema de permanencia de datos, utilización de cualquier metodología y programa de diseño, sumado a cualquier librería o framework que permita la exportación del código para creación de un aplicativo que pueda ser utilizado como prototipo por el usuario final en alguna plataforma a libre elección del programador. Detalle: Utilización de metodología asociada a su lenguaje de preferencia que permitan escalar su aplicativo, el cual plantea una solución a una problemática específica a su elección, dentro del contexto de trabajo actual; a una plataforma de su elección, (WINDOWS, MACOS, LINUX, ANDROID, WEB… ETC). En este sentido, este es el prototipo final en el cual se acumulan todos los ejercicios y conocimientos implementados previamente.	100

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

05:30 pm -06:00 pm	Clasificación	Evaluación - Clasificatorio	NA
06:00 pm	Cierre	Premiación y cierre	NA

Así las cosas, se remite el presente dando alcance a los compromisos pactados para el segundo desembolso en el marco del programa. Firma en constancia de la información anteriormente suministrada el Representante Legal de la Empresa:



GERARDO SANTAMARÍA BORDA
CEO – Representante Legal
Boost Business Consulting SAS

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

boost
BUSINESS CONSULTING

www.boost.net.co

Líderes en transformación
digital e innovación

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

boost
BUSINESS CONSULTING

METODOLOGÍA ROADMAP DIGITAL

Después de una realizar los 2 Bootcamps de Marketing Digital se evaluarán las propuestas y el compromiso de los participantes mediante rúbrica previamente construida, en la cual se categoriza de manera cuantitativa los 5 participantes con mayor calificación los cuales saldrán beneficiados en un proceso de acompañamiento de materializar de ideas.

Objetivo:
Realizar acompañamiento a la materialización de la estrategia de implementación de Marketing Digital, previa evaluación de las propuestas y el compromiso de las personas que completen el Bootcamp de Marketing Digital.

Público Objetivo:
5 personas escogidas mediante evaluación de las propuestas y el compromiso de aquellos que completen el Bootcamp de Marketing Digital.

Competencias a desarrollar:

- Generar competencias y habilidades en la implementación de una estrategia de Marketing Digital.

- Apropiación de herramientas para el desarrollo óptimo de una estrategia de Marketing Digital.

Modalidad:
Virtual.

Duración:
20 horas, durante 5 días hábiles.

Momentos la Ruta Digital:
● Identificación de arquetipos de los clientes, buscando sintetizar la investigación de los usuarios que consumen un producto o un servicio. Es una descripción del patrón que representa a un grupo de usuarios que ayuda en el entendimiento de los clientes. Destacan variables como edad, localización, trabajo, ingresos, entre otros.

● Establecimiento de canales digitales en donde en concordancia con el punto anterior se pueda tener contacto y comunicación con los usuarios, tal es el caso de diversas redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, WhatsApp Business, YouTube, Google+, entre otras.

● Establecimiento de estrategias mediante el entendimiento de cada una de las etapas de la relación con el cliente, a través del proceso cíclico de atraer (anuncios, vídeos, blog, plan de contenidos, bots, imagen corporativa, entre otras), interactuar (flujo de ventas, e-mail marketing, automatización, negociaciones, atención oportuna, entre otras) y deleitar (informes de marketing, feedback, plan de mejoras, plan de fidelización, entre otras).

Herramientas a utilizar:

Mapa de empatía, buyer persona, blueprint, mapa de atracción del cliente, revisión de tendencias, storyboard, entre otras.

PROCESO DE ELECCIÓN DE BENEFICIARIOS (GAMIFICACIÓN)

Objetivo: Fortalecer el uso de plataformas digitales a través de retos dinámicos que permitan a las organizaciones mejorar el alcance de público objetivo.

Sistema de puntos: Las personas sumarán puntos a través del cumplimiento de retos, las 5 personas que tengan el mayor tendrán acceso a un acompañamiento de 20 horas en la materialización de la estrategia de implementación de Marketing Digital. Los resultados se darán a conocer una semana posterior a la finalización del segundo Bootcamp de Marketing Digital.

- 1 punto por cada día de asistencia.
- 1 punto por puntualidad, no exceder el rango de los 10 minutos de citación al Bootcamp.
- 10 puntos si queda entre los 2 proyectos mejor evaluados de su respectivo Bootcamp.
- 5 puntos si queda entre el tercer o cuarto lugar de los proyectos mejor evaluados de su respectivo Bootcamp.
- 2 puntos por entrega de proyecto.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

MINUTO A MINUTO SESIONES

ROADMAP DIGITAL

Fecha	28 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	14:00 p.m.	**Hora Finalización**	16:00 p.m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	001	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	001 – Ciclo 1

DATOS DEL CICLO FORMATIVO	
Lugar	Google meet
Convoca	Boost Business Consulting (Boost) / Ruta N
Elaborada por	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez
Temas a tratar	Ruta digital, Marca, metas, Objetivos e Identificación de los clientes – consultoría personalizada sesión grupal 1
No. Asistentes	08

DESARROLLO TEMÁTICO

Se da inicio a la sesión 1 del primer ciclo de consultoría personalizada , abordando los siguientes contenidos temáticos:

- Hoja de ruta digital y metodología a utilizar.

  Se socializa con los emprendimientos escogidos la hoja de ruta que se ha de seguir en general para los emprendimientos y los objetivos generales que se busca obtener de las consultorías personalizadas.
  Exponemos las áreas principales de cada sesión y los puntos posibles a abordar en cada sesión dependiendo de la pertinencia y el enfoque que de cada emprendimiento a la sesión y de que tan pertinente el consultor vea necesario ahondar o profundizar en cada tema.

- Marca, metas y Objetivos.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

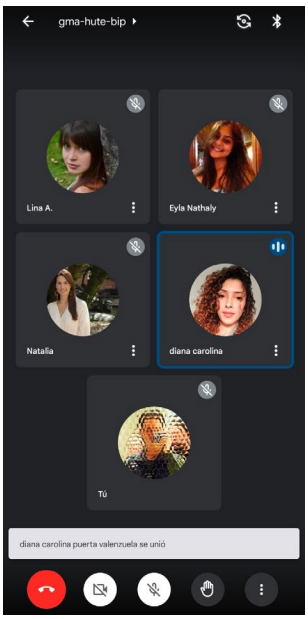
Retomamos los conceptos y conocimientos impartidos durante los bootcamps dando el tiempo y la oportunidad a cada uno de los emprendimientos para especificar sus dudas y hacer preguntas puntuales que quedaron de los bootcamps y/o dificultades a las que se enfrentaron en estos temas para desarrollar las bases en estos temas dentro de los emprendimientos. Posteriormente trabajamos de manera cercana con cada uno de ellos para poder definir de manara precisa su Meta, objetivos y las estrategias que deben tener ya de una manera mucho mas clara y bien definida; damos unas indicaciones para definirla e identificarlas y se da el tiempo para que los emprendedores expongan ante sus compañeros este ejercicio y poder hacer las correcciones ya puntuales que les permita un punto de partida.

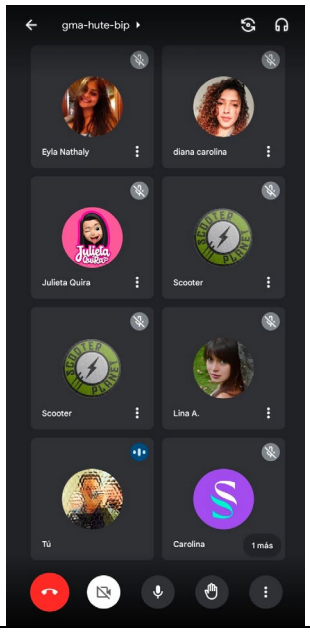
- Identificación de los clientes

La definición del cliente ideal por medio de los arquetipos digitales es un ejercicio importante y ayuda a los emprendimientos a entender una perspectiva desde los canales digitales y con visión de marca y/o del consumidos hacia la marca. Pero evidenciamos una barreras para traducirlas en acciones precisas dependiendo de su GO.
Para esto realizamos el mismo ejercicio de manera puntual uno por uno pero con una visión puntual, la cual nos enfoca desde la construcción de marca desde la perspectiva definida de un GO especifico y como eso se traducirá haca su estrategia digital.

Cada emprendimiento expone lo desarrollado desde los bootcamps y aplicamos acciones y una visualización estratégica para la implementación de acciones especificas con su cliente ideal identificado o definido por el emprendedor.

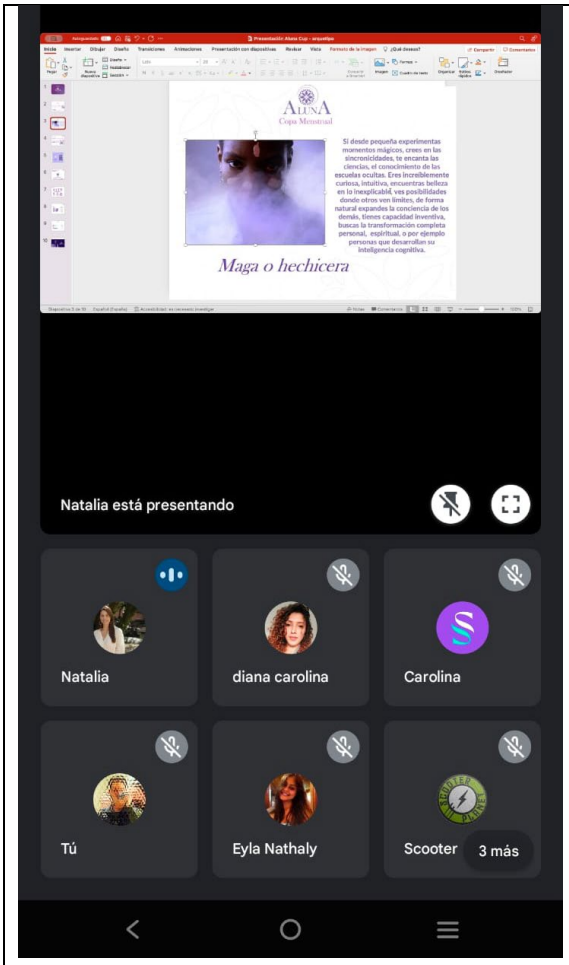
Evidencia Fotográfica: (al menos dos fotos)





Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	29 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	002	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	002 – Ciclo 1

DATOS DEL CICLO FORMATIVO

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

Lugar	Google meet
Convoca	Boost Business Consulting (Boost) / Ruta N
Elaborada por	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez
Temas a tratar	Determinación de competencia y construcción de equipo, sesión grupal 2
No. Asistentes	12

DESARROLLO TEMÁTICO

Se da inicio a la sesión 2 del primer ciclo de consultoría personalizada , abordando los siguientes contenidos temáticos:

- Determinación de competencia.

  Para enriquecer el contenido y los temas impartidos en los bootcamps trabajamos de manera focalizada en desarrollar un marco de referencia sobre el cual basar su oferta de valor.
  Con este enfoque hacemos que los emprendedores se sitúen en un mercado mas amplio como el digital y entiendan la amplitud de sus competidores; entendiendo claramente que es un competidor directo e indirecto.
  Incluso pasamos a un espacio donde acompañamos a cada emprendimiento en un ejercicio a explorar lo que puede ser una competencia indirecta que se pueda considerar una amenaza, incluso al mercado y sector al que pertenece. Dentro de este punto logran entender la importancia y el valor de la competencia.

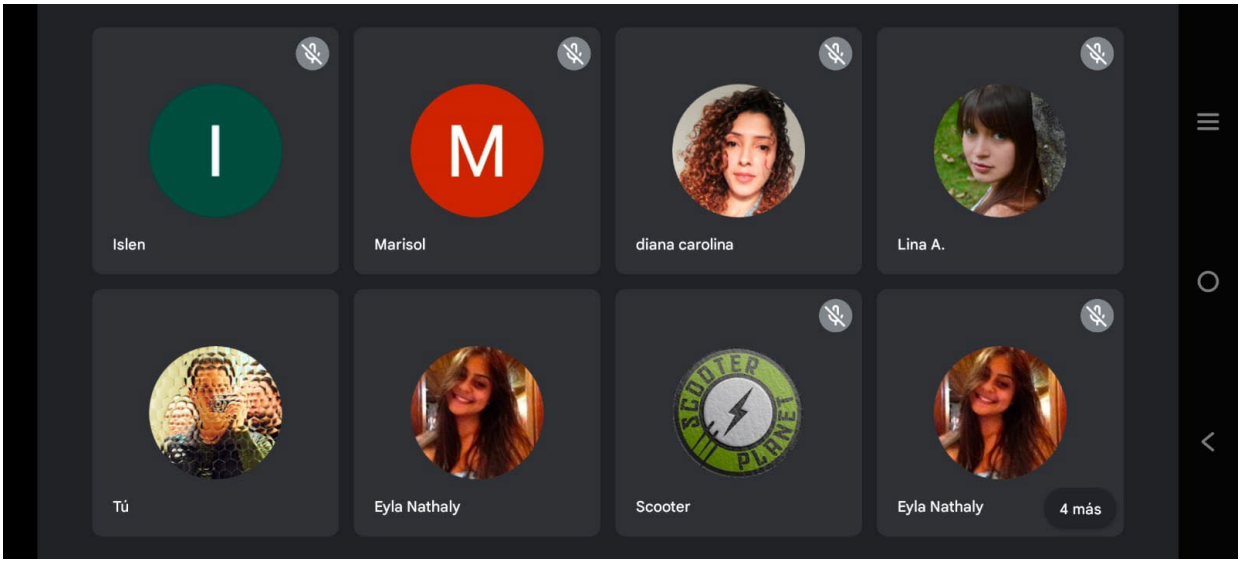
- Construcción de equipo.

  Dentro del marketing digital usualmente ignoramos la construcción de los equipos , lo cual conforma mayormente el mas grave error , ya que el omitir este paso da lugar a la construcción de estrategias digitales poco reales y que sobrepasan las capacidades de los emprendimientos y hacen que todo el diseño no se cumpla.
  Buscamos , seleccionamos, asignamos tareas y funciones, entrenamos y preparamos a cada miembro del equipo en la estrategia diseñada a la medida y según sus capacidades , dentro de la visión a corto plazo que es planteado por el emprendimiento.
  Queden claras y bien definidas las funciones de cada miembro y las claves que permitan el éxito de la estrategia.
  Los equipos deben tener la capacidad para implementar y desarrollar una metodología propia y herramientas internas que mejor resultados ofrezcan.

Evidencia Fotográfica: (al menos dos fotos)

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



SCOOTER PLANET

Fecha	29 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	02:00 p.m.	**Hora Finalización**	18:00 p.m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	003	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	003 – Ciclo 1

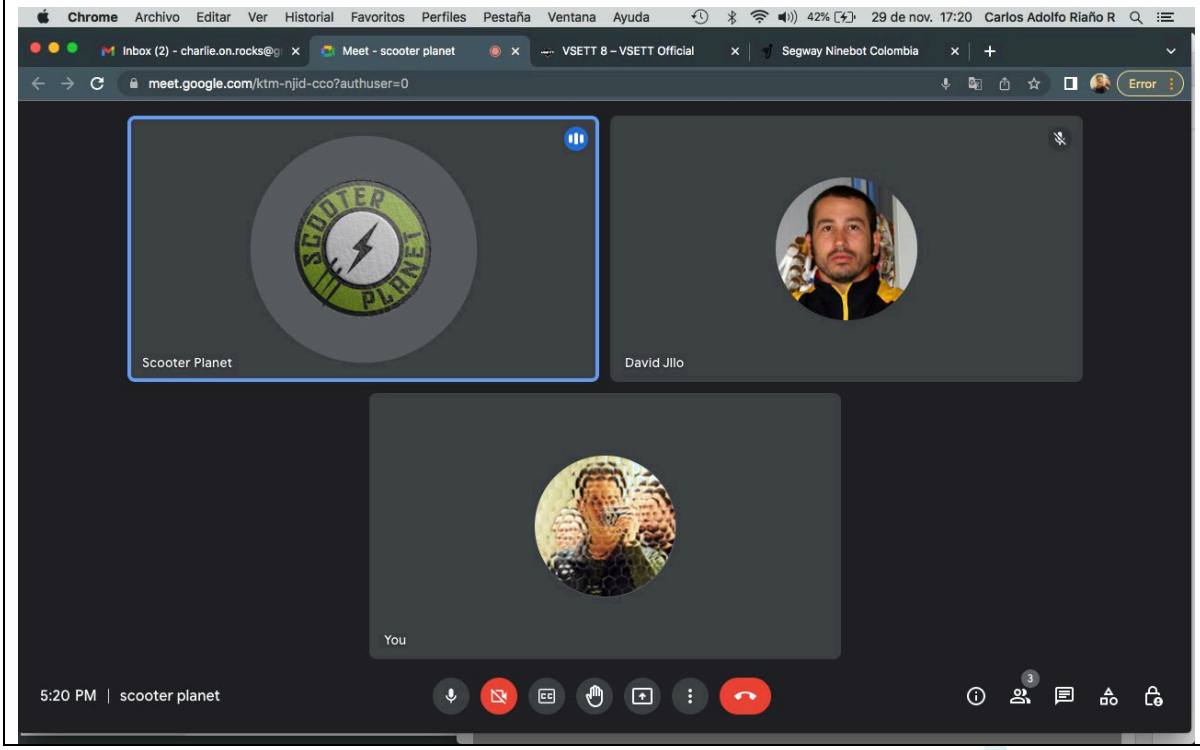
DESARROLLO TEMÁTICO

Se da inicio a la sesión 3 del primer ciclo de consultoría personalizada para scooter planet, abordando los siguientes contenidos temáticos:

- Posicionamiento on line.
  Iniciamos la fase tal vez mas importante dentro del diseño de la estrategia digital de un emprendimiento, incluso la fase mas compleja y extensa , tal como se explico en los

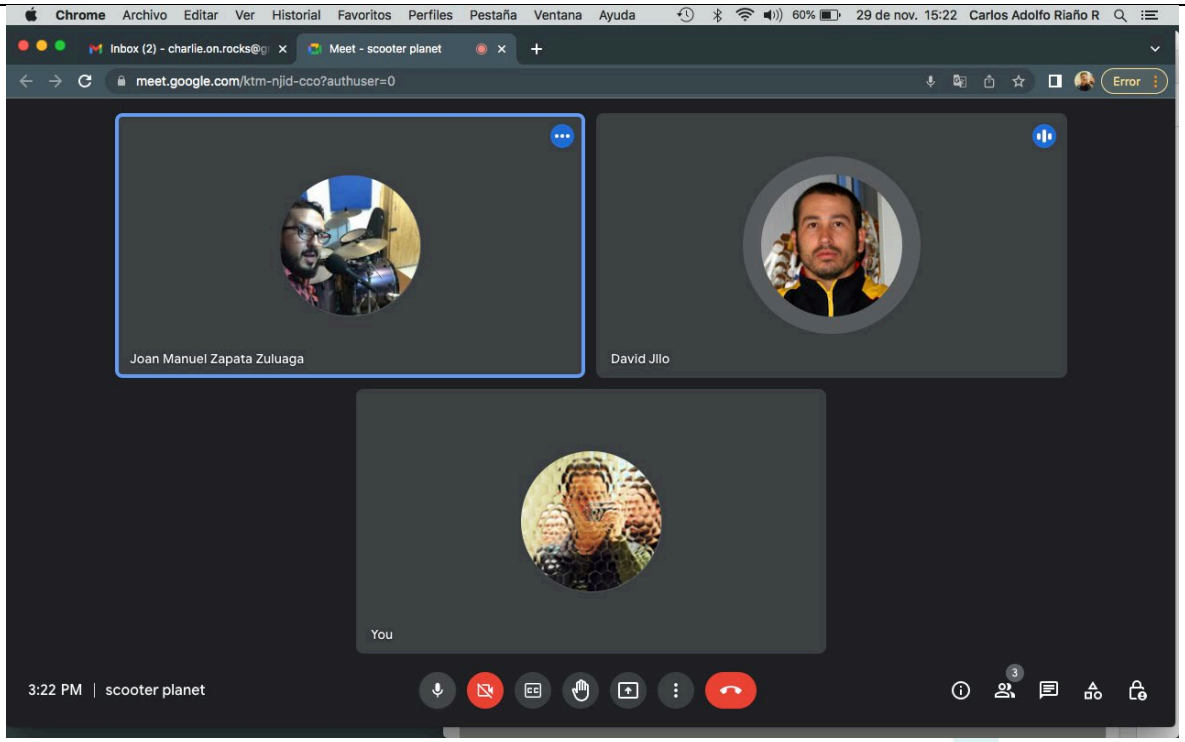
bootcamps el marketing digital no solo esta enfocado en la finalidad de venta, si no en la construcción de redes sociales como comunidades, entendiendo el comportamiento dentro de este ecosistema y como la marca se desenvuelve en este ambiente el emprendedor lograra diseñar una estrategia eficiente y eficaz.
En esta fase trabajamos y profundizamos sobre el tema de cómo generar contenido útil y atractivo para el usuario, como generar ese contenido , donde y cuando difundirlo, siendo atractivo y que genere una interacción con el usuario o cliente.
Contenido que les permita alcanzar un amplio rango de audiencia con impacto positivo sobre la marca y que las respuestas o interacciones sean enriquecedoras para la marca.

Evidencia Fotográfica:



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	30 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	14:00 p.m.	**Hora Finalización**	16:00 p.m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	005	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	005 – Ciclo 1

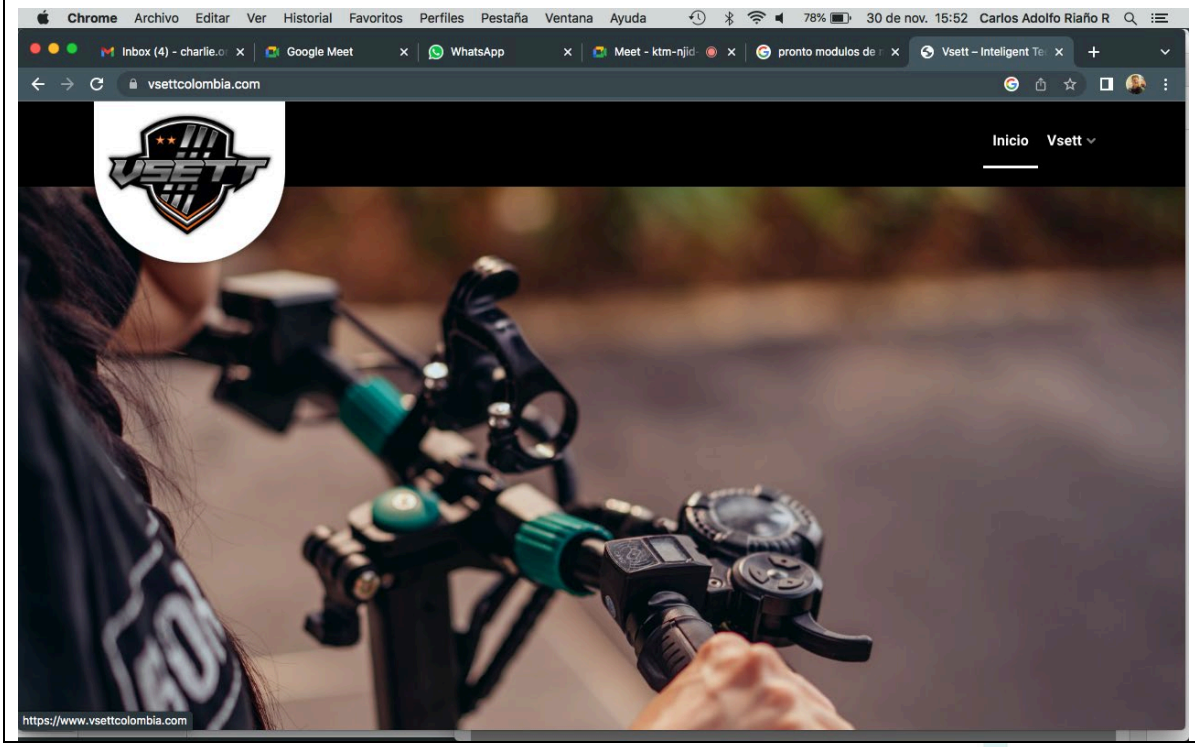
DESARROLLO TEMÁTICO
Se da inicio a la sesión 4 del primer ciclo de consultoría personalizada para scooter planet, abordando los siguientes contenidos temáticos:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

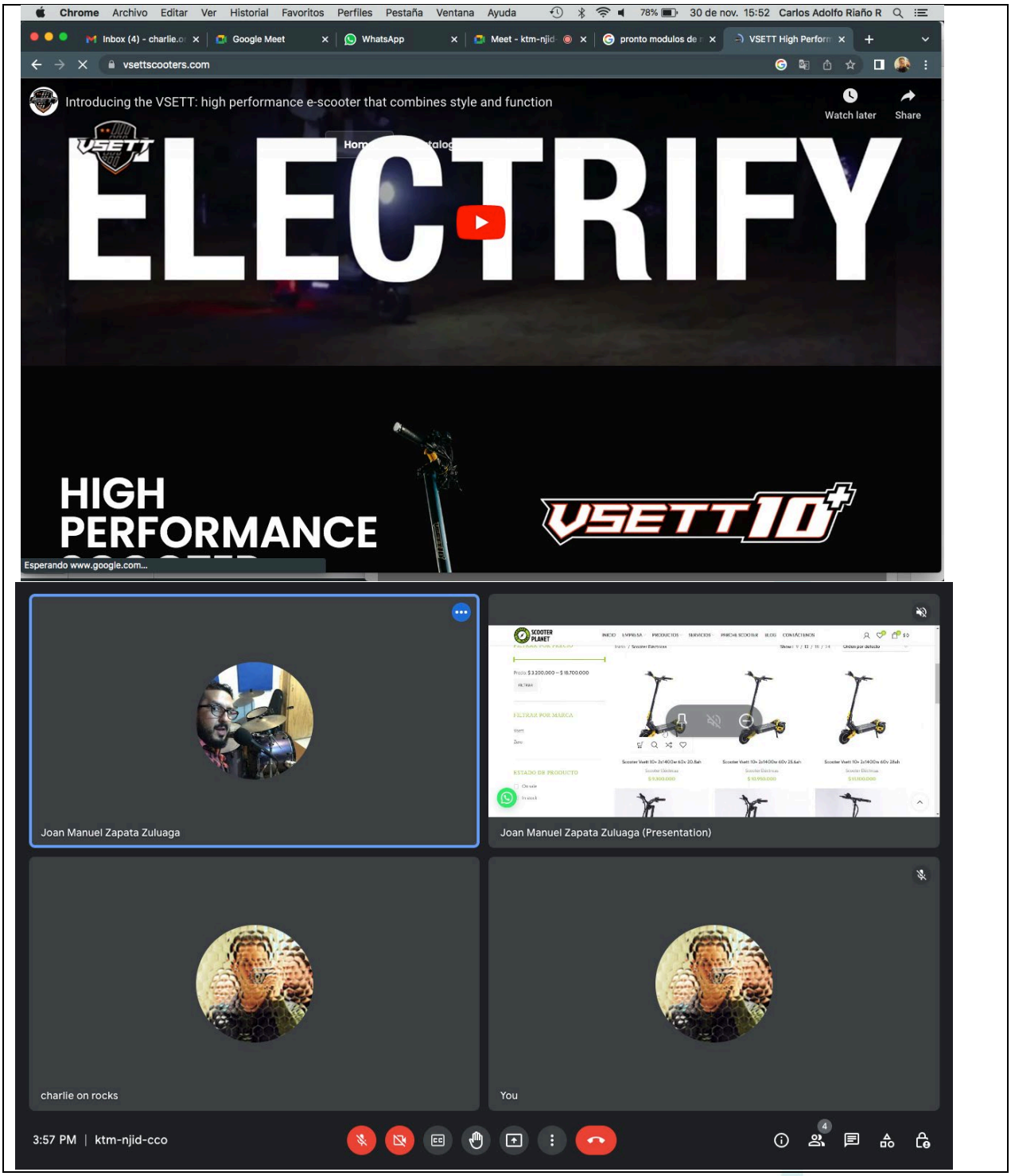
- Social media marketing y posicionamiento on line .
  En este modulo trabajamos de mano con el emprendedor para explorar el diario y la ruta de la experiencia de consumo. De esta manera conoceremos de manera practica y real las debilidades y fortalezas, amenazas y oportunidades en sus plataformas y canales reales. De esta manera para poder mejorar las posibilidades de éxito de los emprendedores necesitamos un mayor y profundo conocimiento de cómo funcionan los motores de búsqueda y como son aprovechados por el emprendimiento, además de mejorar la optimización de su posicionamiento. Entender el SEO y SEM definiendo desde ambas estrategias dentro de marcos de tiempos concretos y definidos para cada acción programada en un cronograma de planeación de medios.
  Aprovechar el alcance de los SMM , la fuerza de cada medio para entender y diseñar contenido adecuado, el alcance de cada uno y su poder de influencia.

Evidencia Fotográfica:



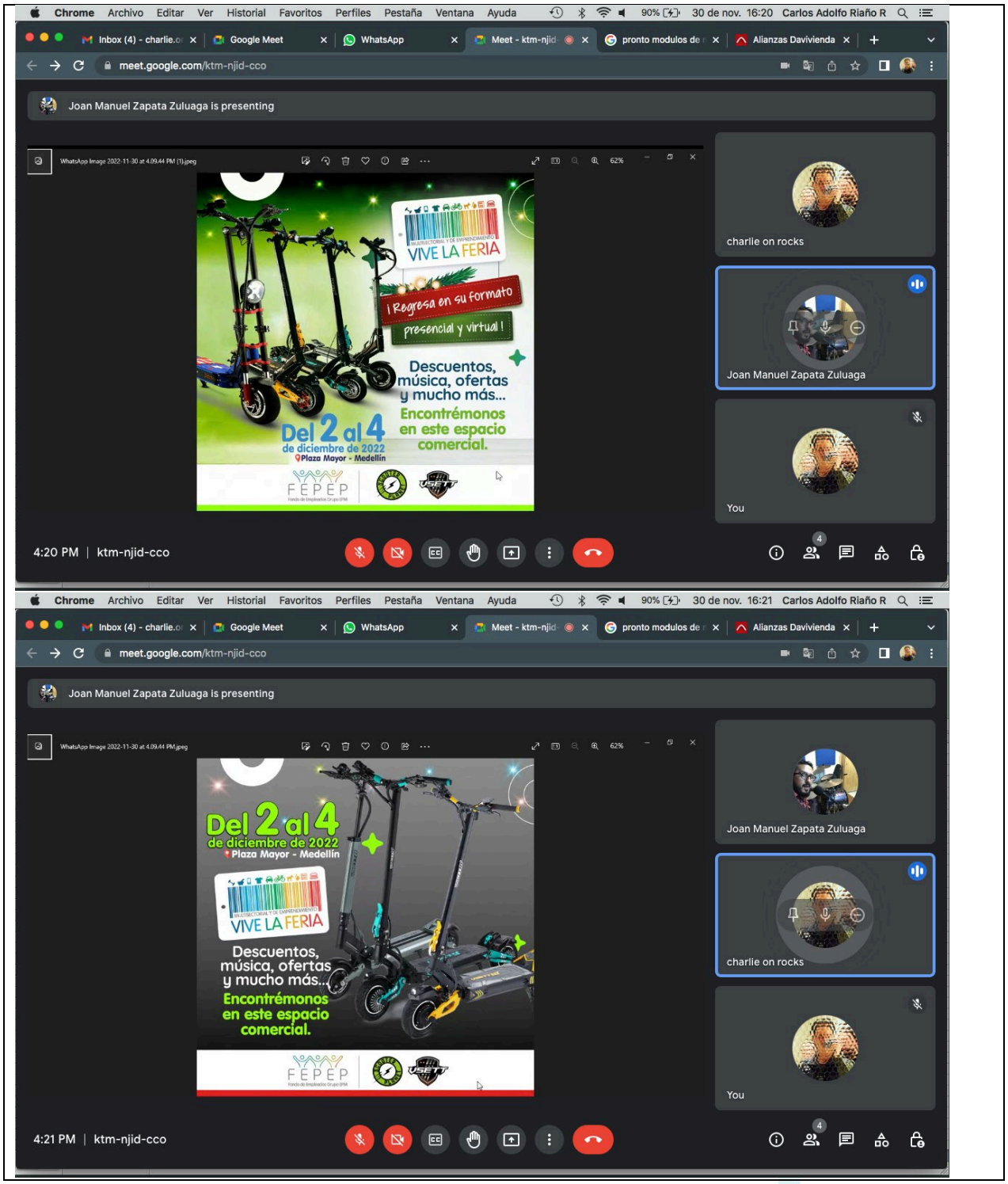
Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

boost
BUSINESS CONSULTING



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	01 diciembre 2022	**Hora de**	08:00 a.m.	**Hora**	12:00 m.

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

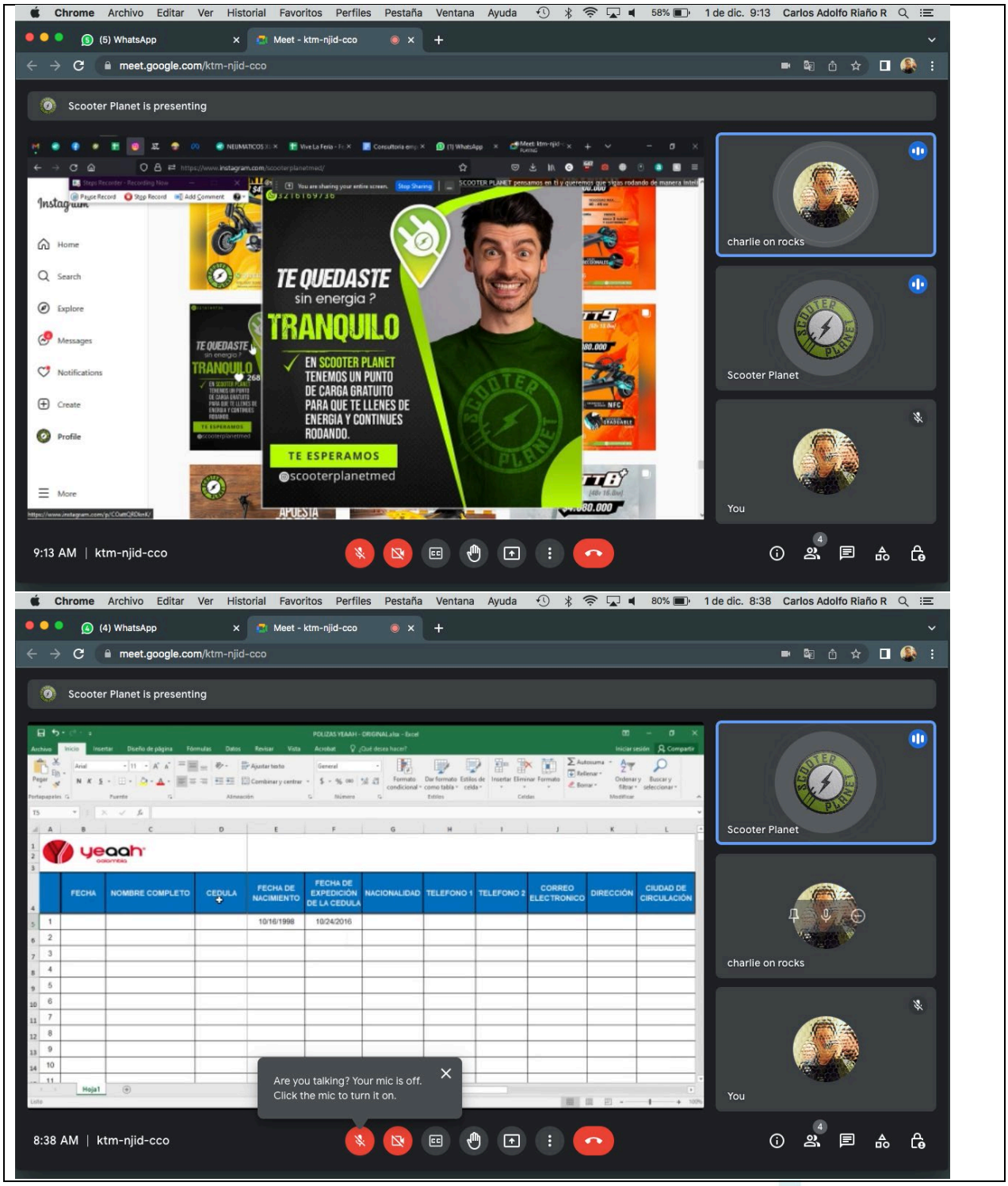
		Inicio		**Finalización**	

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	006	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	006 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
Se da inicio a la sesión 5 del primer ciclo de consultoría personalizada para scooter planet, abordando los siguientes contenidos temáticos: - e-mail marketing y fidelización de clientes. En la ultima sesión trabajamos con el emprendedor en la elaboración de bases de datos y la importancia de estrategias y tácticas especificas para la fidelización de los usuarios y la capacidad para diseñar estrategias a partir de la información que se pueda recopilar de este relacionamiento directo. Pasamos por el Email marketing y la construcción de ese listado y el diseño del calendario que generen seguidores e información de calidad para la marca; posteriormente hacer de ellos suscriptores y en un largo plazo ganar penetración de mercado. Pero recordando y trabajando con ellos ejemplos y como hacer una buena base de datos, ya que una buena base de datos se vuelve inútil si no se plantean estrategias y tácticas adecuadas. El Marketing de afiliación puede ayudar a construir una marca exitosa o incrementar su visibilidad si se hace lo correcto y es una herramienta que no requiere una gran inversión financiera ni de tiempo.
Evidencia Fotográfica:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

FAJADA

Fecha	30 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	004	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO

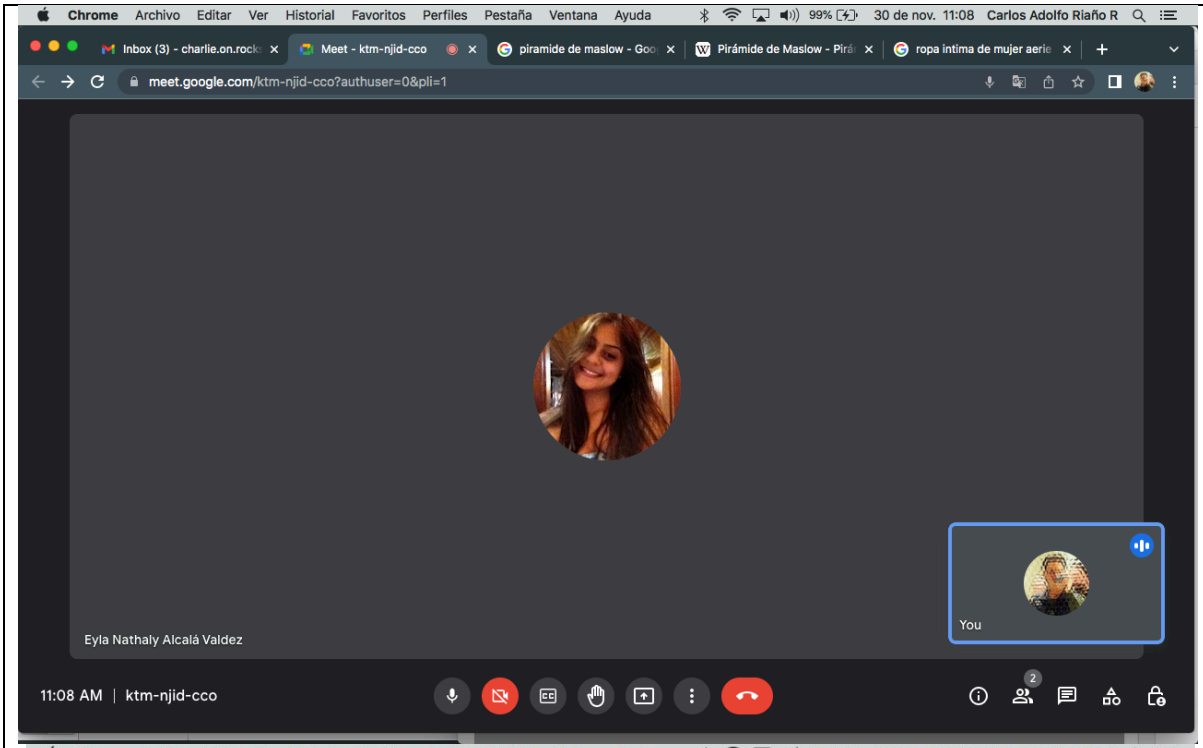
Se da inicio a la sesión 3 del primer ciclo de consultoría personalizada para fajada, abordando los siguientes contenidos temáticos:

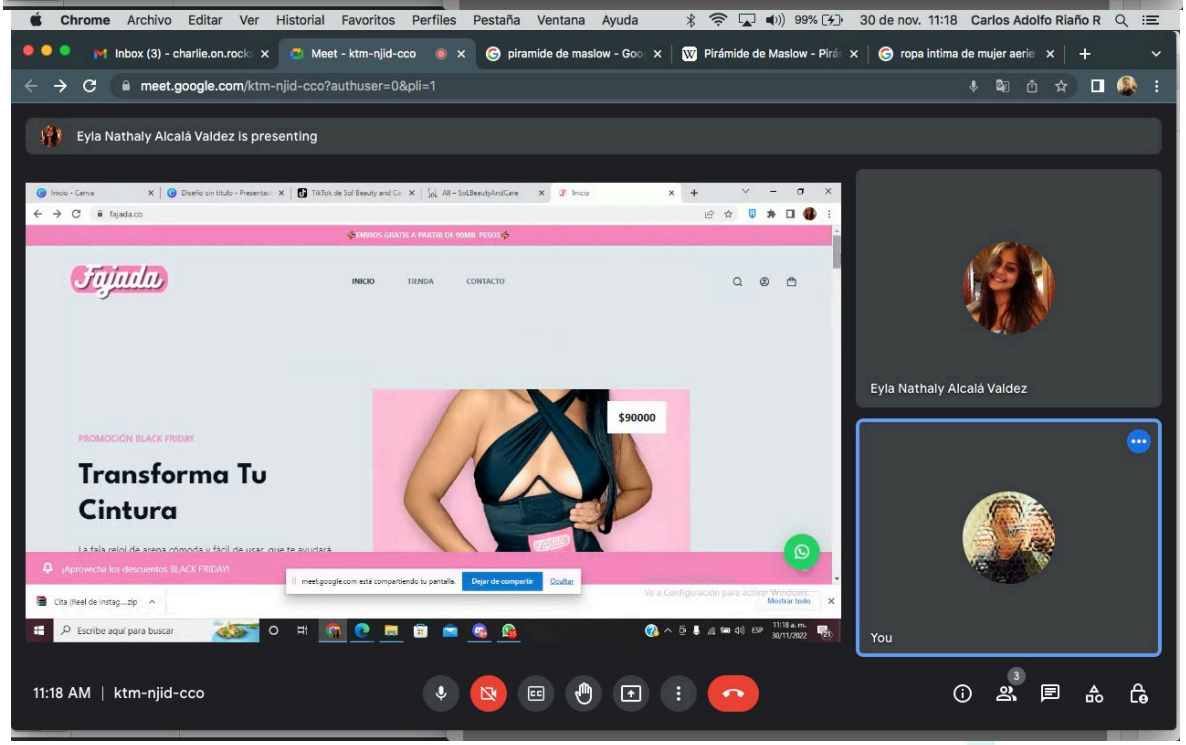
- Posicionamiento on line.
  Iniciamos la fase tal vez mas importante dentro del diseño de la estrategia digital de un emprendimiento, incluso la fase mas compleja y extensa , tal como se explico en los bootcamps el marketing digital no solo esta enfocado en la finalidad de venta, si no en la construcción de redes sociales como comunidades, entendiendo el comportamiento dentro de este ecosistema y como la marca se desenvuelve en este ambiente el emprendedor lograra diseñar una estrategia eficiente y eficaz.
  En esta fase trabajamos y profundizamos sobre el tema de cómo generar contenido útil y atractivo para el usuario, como generar ese contenido , donde y cuando difundirlo, siendo atractivo y que genere una interacción con el usuario o cliente.
  Contenido que les permita alcanzar un amplio rango de audiencia con impacto positivo sobre la marca y que las respuestas o interacciones sean enriquecedoras para la marca.

Evidencia Fotográfica:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING





Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

Fecha	01 diciembre 2022	**Hora de Inicio**	14:00 p.m.	**Hora Finalización**	16:00 p.m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	007	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	007 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO

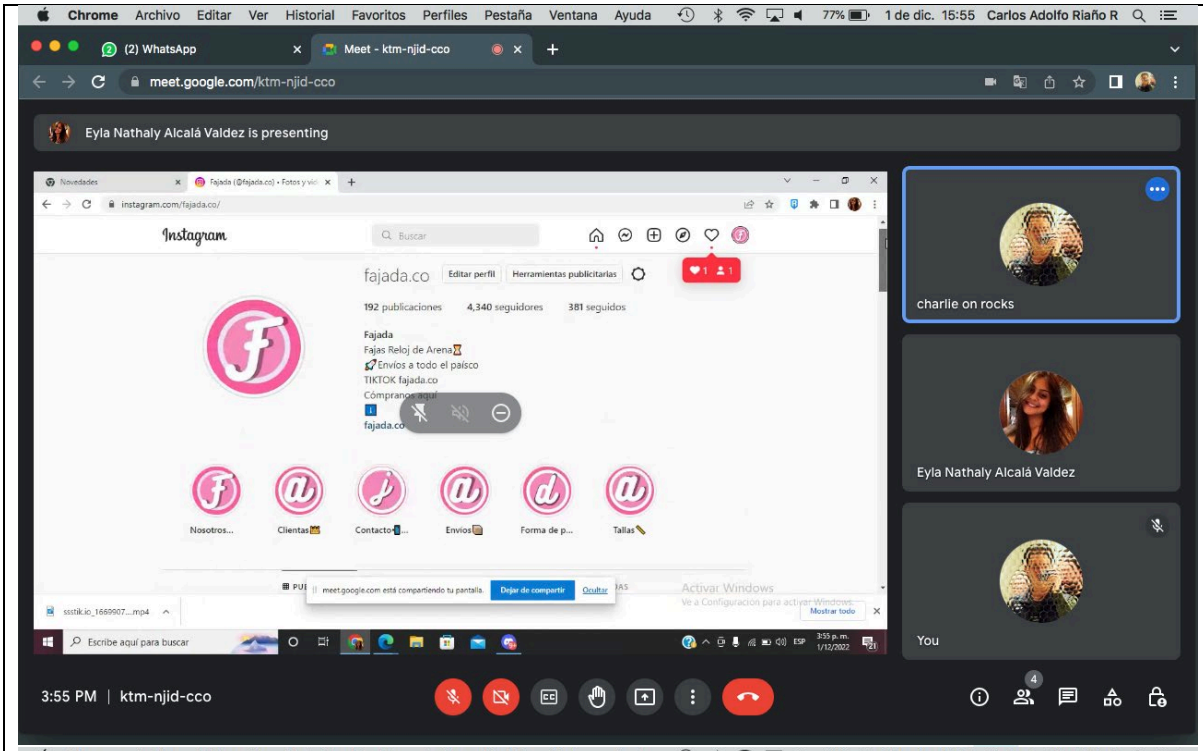
Se da inicio a la sesión 4 del primer ciclo de consultoría personalizada para fajada, abordando los siguientes contenidos temáticos:

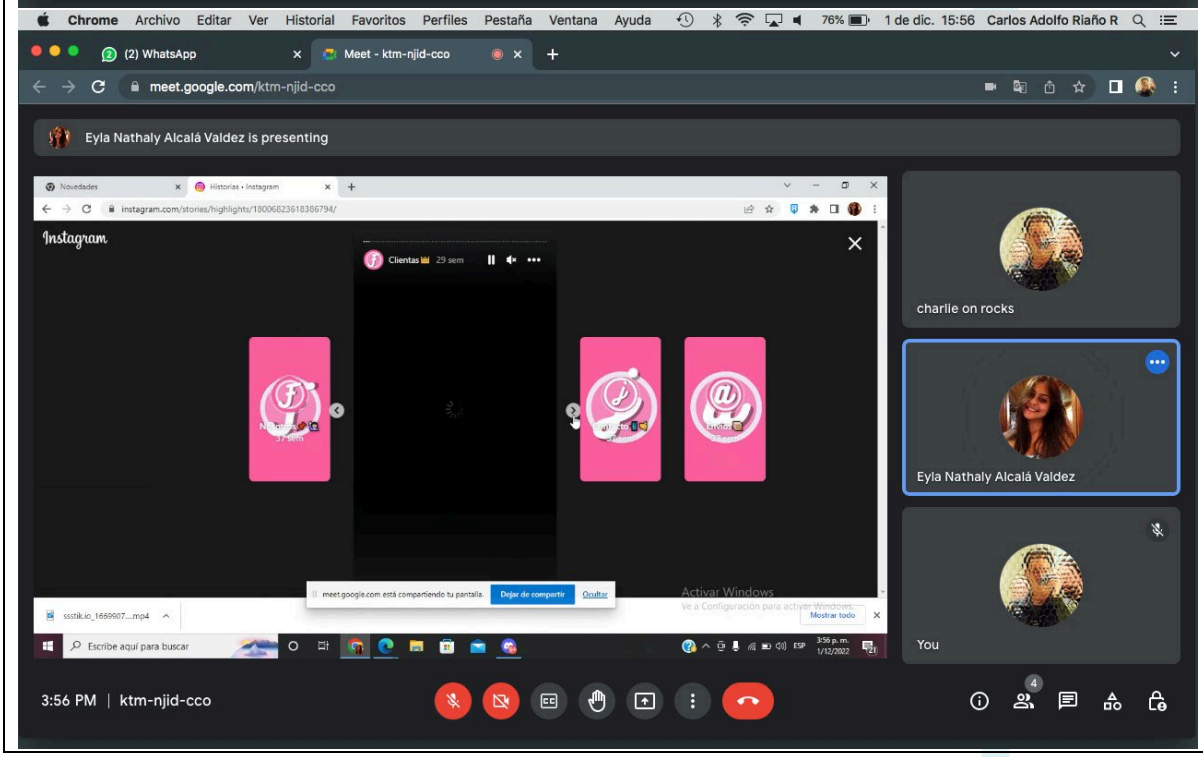
- Social media marketing y posicionamiento on line .
  En este modulo trabajamos de mano con el emprendedor para explorar el diario y la ruta de la experiencia de consumo. De esta manera conoceremos de manera practica y real las debilidades y fortalezas, amenazas y oportunidades en sus plataformas y canales reales. De esta manera para poder mejorar las posibilidades de éxito de los emprendedores necesitamos un mayor y profundo conocimiento de cómo funcionan los motores de búsqueda y como son aprovechados por el emprendimiento, además de mejorar la optimización de su posicionamiento. Entender el SEO y SEM definiendo desde ambas estrategias dentro de marcos de tiempos concretos y definidos para cada acción programada en un cronograma de planeación de medios.
  Aprovechar el alcance de los SMM , la fuerza de cada medio para entender y diseñar contenido adecuado, el alcance de cada uno y su poder de influencia.

Evidencia Fotográfica:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

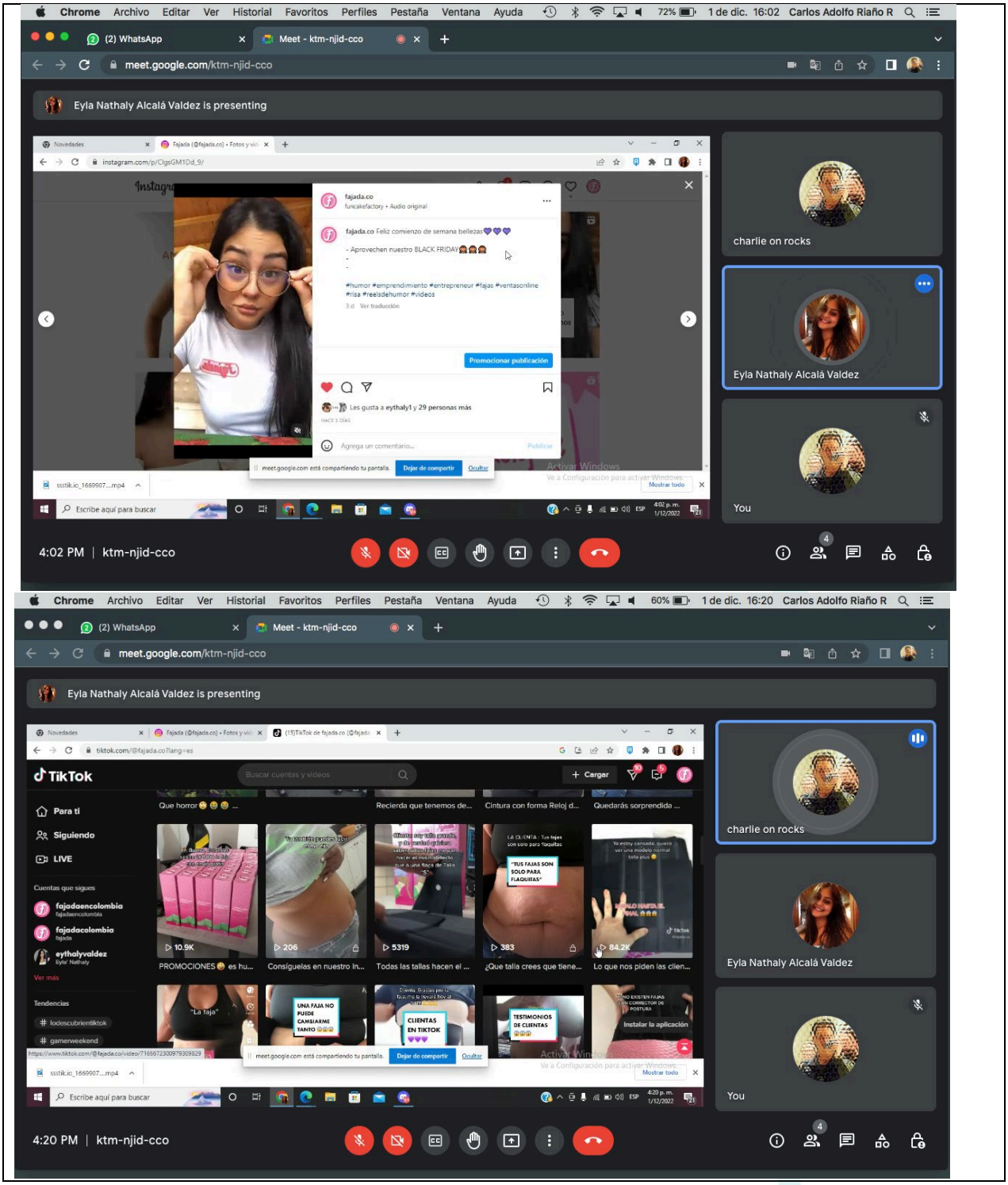
BUSINESS CONSULTING





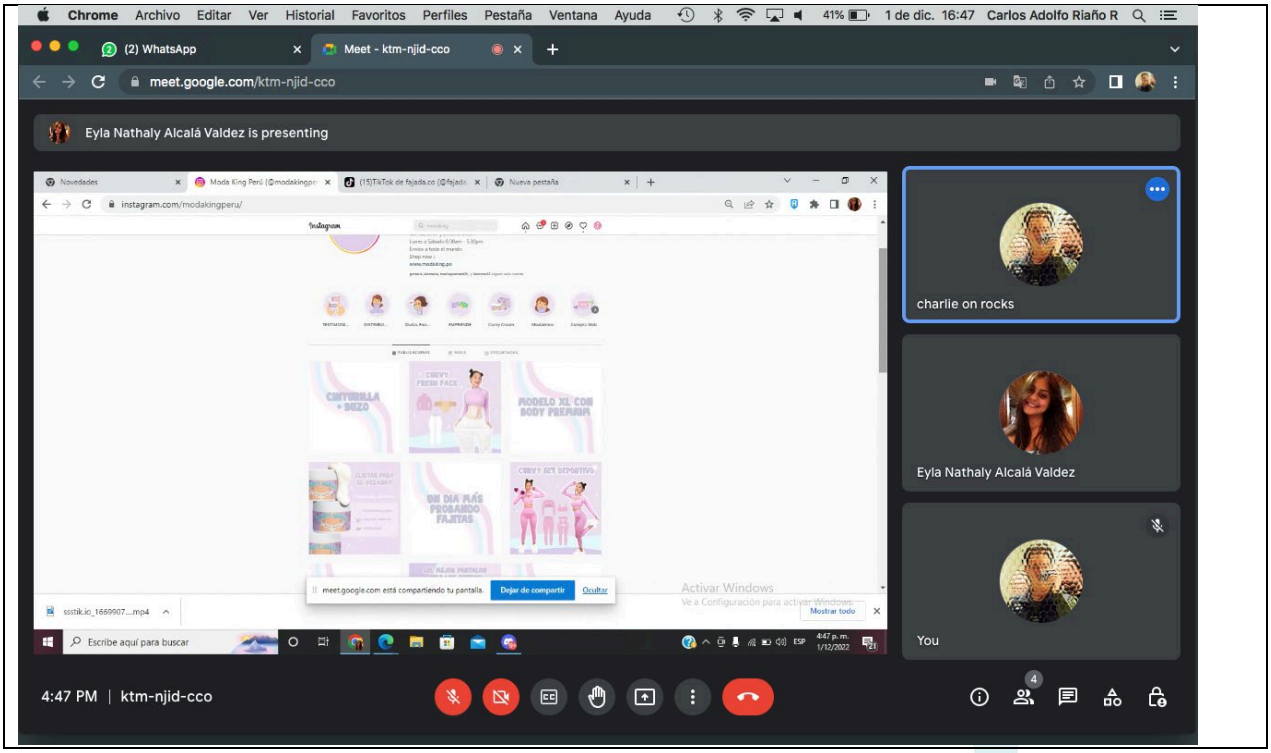
Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	02 diciembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	008	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez	**CICLO FORMATIVO**	008 – Ciclo 1

DATOS DEL CICLO FORMATIVO	
Lugar	Google meet
Convoca	Boost Business Consulting (Boost) / Ruta N
Elaborada por	Carlos Adolfo Riaño Rodríguez
Temas a tratar	e-mail marketing y fidelización de clientes, fajada 5

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

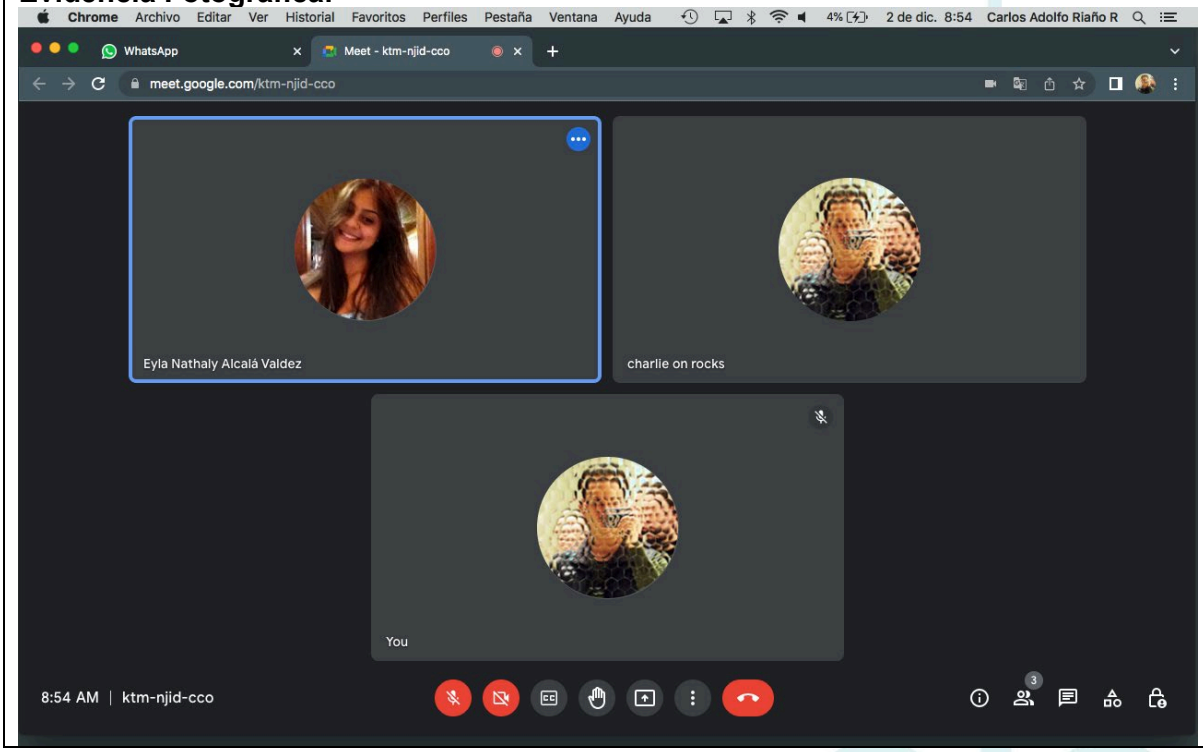
No. Asistentes	3

DESARROLLO TEMÁTICO

Se da inicio a la sesión 5 del primer ciclo de consultoría personalizada para fajada, abordando los siguientes contenidos temáticos:

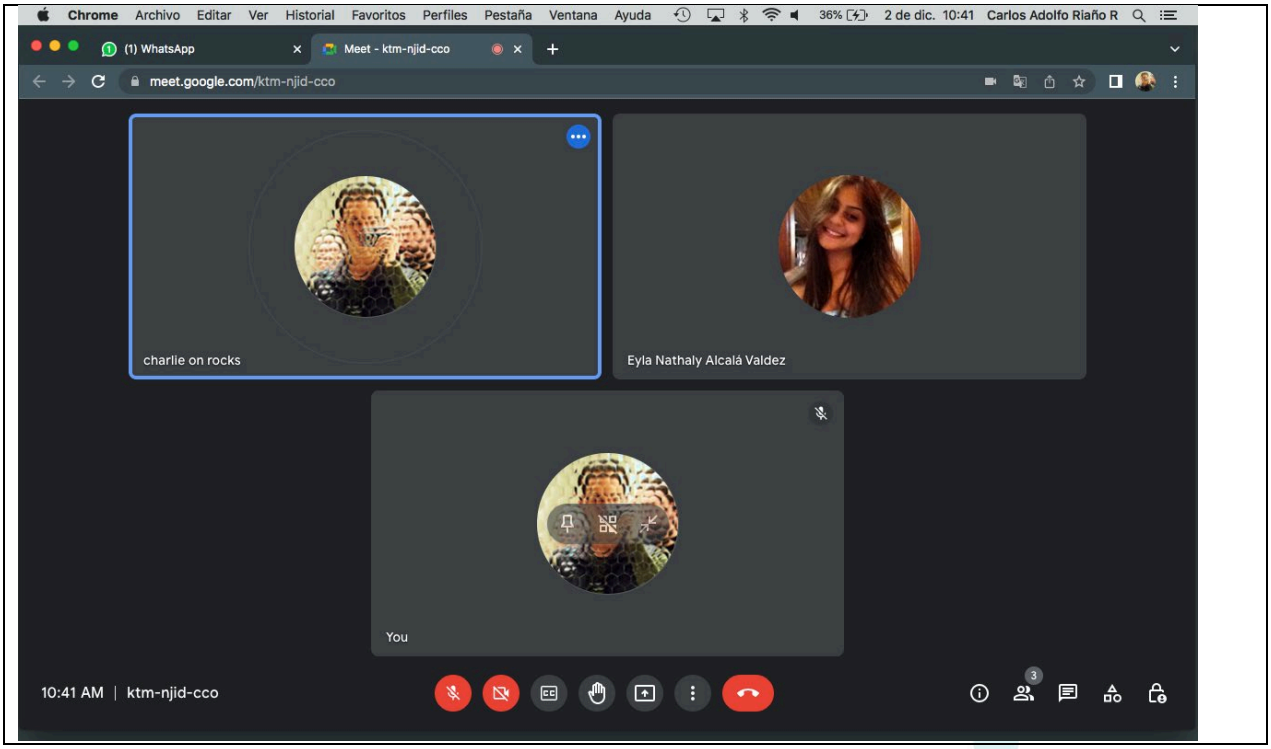
- e-mail marketing y fidelización de clientes.
  En la ultima sesión trabajamos con el emprendedor en la elaboración de bases de datos y la importancia de estrategias y tácticas especificas para la fidelización de los usuarios y la capacidad para diseñar estrategias a partir de la información que se pueda recopilar de este relacionamiento directo.
  Pasamos por el Email marketing y la construcción de ese listado y el diseño del calendario que generen seguidores e información de calidad para la marca; posteriormente hacer de ellos suscriptores y en un largo plazo ganar penetración de mercado. Pero recordando y trabajando con ellos ejemplos y como hacer una buena base de datos, ya que una buena base de datos se vuelve inútil si no se plantean estrategias y tácticas adecuadas.
  El Marketing de afiliación puede ayudar a construir una marca exitosa o incrementar su visibilidad si se hace lo correcto y es una herramienta que no requiere una gran inversión financiera ni de tiempo.

Evidencia Fotográfica:



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



ALUNA CUP

Fecha	30 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	004	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
Se da inicio a la sesión 3 del primer ciclo de consultoría personalizada para fajada, abordando

los siguientes contenidos temáticos:

- Modelo de negocio y marca: Se hace un reconocimiento inicial del modelo de negocio de la empresa, el ADN y arquetipo de marca con el objetivo de definir claramente un valor de diferenciación y construcción de marca digital. Se identifican además los principales problemas y necesidades que enfrentan respecto a posicionamiento y marketing digital
- Cliente: Se identifica detalladamente los intereses, aspiraciones, obstáculos, entre otros aspecto del cliente con el objetivo de diseñar un plan estratégico de marketing que responda al cliente ideal.
- Competencia: Se discuten algunas características observadas en la competencia con el objetivo de evaluar la comunicación y estrategia que están implementando.

Fecha	1 Diciembre 2022	**Hora de Inicio**	03:00 p.m.	**Hora Finalización**	7:00 pm.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	005	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO

La sesión abordó los temas:

- Posicionamiento SEO: Se hizo una búsqueda inicial de palabras claves que sirvieran para la empresa con el objetivo de determinar cómo los clientes buscan la información
- Análisis de la comunicación y los canales actuales: Se trabajó en la matriz DOFA con el objetivo de analizar las amenazas, oportunidades, fortalezas y debilidades de la comunicación actual del producto. Así mismo se revisaron y analizaron cada uno de los canales creados o por crear para la marca.
- Marketing de Contenidos: Se plantearon los objetivos, estrategias, tácticas y contenidos necesarios para guiar a la empresa al alcance de sus objetivos empresariales.

Fecha	2 Diciembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalizació**	12:00 m.

				n	

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	006	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
En la sesión se abordaron los siguientes temas: - Herramientas para la creación de contenido: Se expusieron consejos y recomendaciones para la creación gráfica y audiovisual de contenido para redes sociales. Se compartieron herramientas prácticas para la creación de contenido y mejora del posicionamiento en redes sociales. - Canales de fidelización: Se desarrolló un embudo de ventas con el objetivo de aumentar la fidelización de clientes aún cuando la rotación del producto no es alta. Se discutió el ciclo de vida del cliente, el costo de adquisición del cliente y el retorno a la inversión con el objetivo de desarrollar una estrategia que priorice la fidelización.

INTEGRAMODA

Fecha	30 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	03:00 p.m.	**Hora Finalización**	7:00 p.m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	004	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

DESARROLLO TEMÁTICO
Se da inicio a la sesión 3 del primer ciclo de consultoría personalizada para fajada, abordando los siguientes contenidos temáticos: - Modelo de negocio y marca: Se hace un reconocimiento inicial del modelo de negocio de la empresa, el ADN y arquetipo de marca con el objetivo de definir claramente un valor de diferenciación y construcción de marca digital. Se identifica que la empresa no tiene una marca desarrollada y por lo tanto se comienza a estructurar el ADN de la misma. Se identifican además los principales problemas y necesidades que enfrentan respecto a posicionamiento y marketing digital - Cliente: Se identifica detalladamente los intereses, aspiraciones, obstáculos, entre otros aspecto del cliente con el objetivo de diseñar un plan estratégico de marketing que responda al cliente ideal.

Fecha	1 Diciembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	005	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
La sesión abordó los temas: - Análisis de la competencia: Se analizaron cada uno de los canales de la competencia con el objetivo de identificar aspectos por reducir, incrementar, eliminar o crear para la empresa. - Posicionamiento SEO: Se hizo una búsqueda inicial de palabras claves que sirvieran para la empresa con el objetivo de determinar cómo los clientes buscan la información - Marketing de Contenidos: Se plantearon los objetivos, estrategias, tácticas y

contenidos necesarios para guiar a la empresa al alcance de sus objetivos empresariales.

Fecha	2 Diciembre 2022	**Hora de Inicio**	02:00 p.m.	**Hora Finalización**	6:00 pm.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	006	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Laura Casasbuenas	**CICLO FORMATIVO**	004 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
En la sesión se abordaron los siguientes temas: - Herramientas para la creación de contenido: Se expusieron consejos y recomendaciones para la creación gráfica y audiovisual de contenido para redes sociales. Se compartieron herramientas prácticas para la creación de contenido y mejora del posicionamiento en redes sociales. - Canales de fidelización: Se desarrolló un embudo de ventas con el objetivo de hacer seguimiento para evaluar y aumentar la fidelización de clientes debido a que la rotación del producto es alta. Se discutió el ciclo de vida del cliente, el costo de adquisición del cliente y el retorno a la inversión con el objetivo de desarrollar una estrategia que priorice la fidelización tanto en canales online como canales offline.

STESSA POLE WEAR

Fecha	30 noviembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 p.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING

NO. DE ACTA	001	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Juan David Torres Pérez	**CICLO FORMATIVO**	001 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO

Se realiza la primera sesión de consultoría para Stessa pole wear, desarrollando los siguientes contenidos temáticos:

- Marca:

Se inicia la ruta con el primer eslabón y es el direccionamiento de la marca digital y el entendimiento de sus puntos diferenciales frente a las demás marcas, analizando y comparando el producto propio, sus cualidades, la narrativa que se quiere comunicar a los clientes y cómo comunicar los atributos dados a la marca. Para esto se realiza una herramienta de personalidad de marca, donde se discuten los conceptos y valores rectores de la marca y como estos están transversales a la entrega y uso del producto.

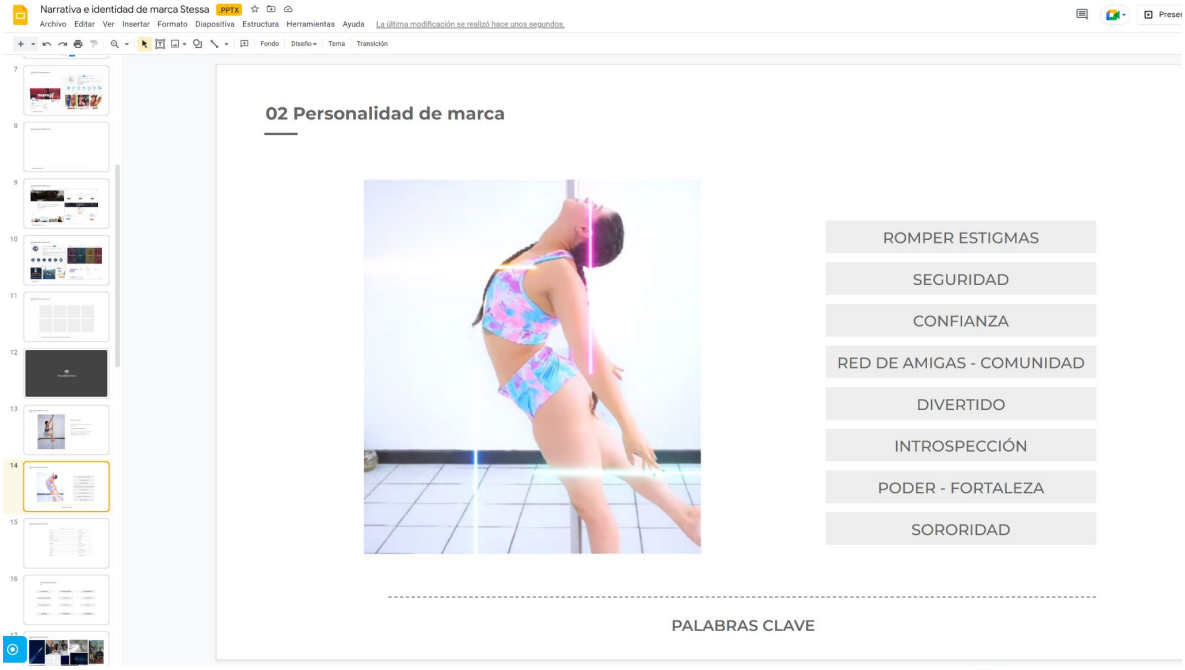
- Cliente

Se discutió acerca del cliente y sus posibles segmentaciones, revisando como actores como academias, gimnasios y las personas pertenecientes a estos espacios pueden convertirse en una suerte de 'embajadoras' de la marca suscitando el valor de comunidad e involucrando a los contextos de uso directamente con los productos. Se analizan las herramientas de mapa de empatía, sus conclusiones y a partir de este se crea un arquetipo de cliente ideal para la marca, teniendo éste como base de una segmentación efectiva de las comunicaciones.

Evidencia Fotográfica:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	01 diciembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	002	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Juan David Torres Pérez	**CICLO FORMATIVO**	002 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
Se realiza la primera sesión de consultoría para Stessa pole wear, desarrollando los siguientes contenidos temáticos: - Competencia:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

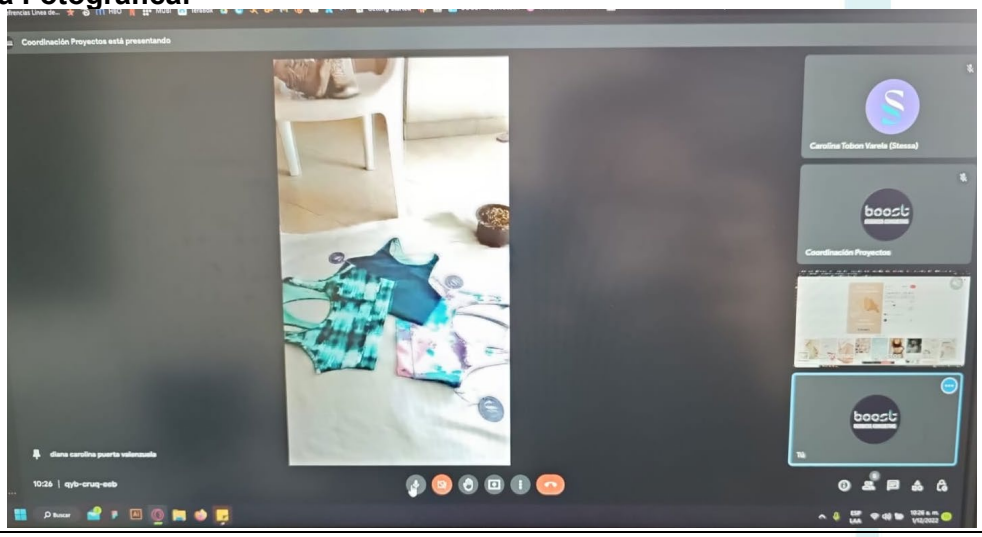
BUSINESS CONSULTING

Continuando con la construcción de la ruta digital, revisando de la mano de las emprendedoras la competencia directa e indirecta, haciendo una revisión de referentes positivos (qué rescatamos de marcas similares) y negativos (qué definitivamente no queremos replicar y nos queremos distanciar), de esta revisión se ubican los pro's y contras de la competencia de manera textual y visual, sacando parámetros y límites claros para la comunicación de nuestra estrategia digital.

- Marketing de contenidos:

En esta segunda sesión se hizo así mismo una revisión de quizás uno de los elementos más importantes dentro de la estrategia y es la construcción de las redes sociales con objetivos y metas claras, cómo generar comunidad y hacer alianzas de valor en el entorno digital. De esta manera se realizó esta parte de la sesión a manera de 'workshop' o taller práctico en la generación de contenido atractivo y funcional para los clientes y lo que busca comunicar la marca, así mismo se revisó donde y cuándo difundir este contenido y cómo generar más interacción por medio de la diversificación y aprovechamiento del mismo. Se revisaron algunos conceptos de composición, diagramación y fotografía, con el fin de realizar una serie de fotografías bajo las instrucciones de la consultoría y analizando sus posibilidades dentro de la parrilla de contenidos.

Evidencia Fotográfica:



Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

BUSINESS CONSULTING



Fecha	3 diciembre 2022	**Hora de Inicio**	08:00 a.m.	**Hora Finalización**	12:00 m.

INFORMACIÓN GENERAL			
NO. DE ACTA	003	**PROGRAMA**	RUTA N - CVS
PARTICIPANTES BOOST BUSINESS CONSULTING	Juan David Torres Pérez	**CICLO FORMATIVO**	003 – Ciclo 1

DESARROLLO TEMÁTICO
Se realiza la primera sesión de consultoría para Stessa pole wear, desarrollando los siguientes contenidos temáticos:

Carrera 12 a #77a - 52 Ofc. 406 - Bogotá
Carrera 42 # 3 sur 81 T1 Piso 15 - Medellín
PBX 57 (1) 313 02 25 - (300) 253 15 02
info@boost.net.co
www.boost.net.co

boost
BUSINESS CONSULTING

- Posicionamiento:

Ya realizada la sesión de contenidos y viendo referentes de la competencia, cómo muestran su producto en uso, en contexto e individualmente, se revisan las estrategias de posicionamiento viables para la marca, dado que esta no tiene un sitio web y no está dentro de su plan general la apertura de este canal, por lo que se centrará su estrategia de posicionamiento por medio de su canal principal el cual es instagram, de este modo se revisan algunas herramientas para el rastreo de tendencias y hashtags según las temáticas relacionadas con la marca, estableciendo los tags con más menciones e interacción que puedan ser útiles para la empresa, así mismo se revisaron herramientas para la construcción de copys e ideas de contenido para mejorar ese posicionamiento orgánico.

- Canales y fidelización

Dados los dos canales principales para el emprendimiento los cuales son instagram y whatsapp business se describen cuáles serán las funcionalidades de cada cuál y su responsable, así mismo se establece la estandarización de las comunicaciones y el contenido visual, para hacer coherente y 'sinérgica' la marca digital. Por último se revisa la herramienta 'flywheel' de fidelización de clientes, construyendo una táctica para cada paso de atracción, interacción y 'deleite'.

RUTA DIGITAL
STESSA POLE WEAR

Proyecto Centros de Valle
del Software (CVS)

Bogotá 2022

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Presentado a:

ruta n
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

ESTRATEGIA RUTA DIGITAL STESSA

En este documento se establecen los 7 puntos transversales a la estrategia digital de la empresa STESSA POLE WEAR. Este puede ser adaptado, complementado o escalado según las necesidades del negocio, así mismo está pensado como un documento referencial de los conceptos y directrices de la marca.

1. MARCA STESSA

Definir claramente el valor diferencial y construcción de marca digital.

Definición descriptiva: 'Stessa' es una marca de ropa diseñada y pensada para polendancers, brindándoles seguridad al momento de practicar su deporte y a su vez sentirse identificados con los colores y formas de su prendas.

Definiciones de marca digital:

Creamos ropa que es elegante y funcional a la vez, diseñada para ayudarte a moverte con facilidad. Nuestras prendas están fabricadas con materiales de la más alta calidad, para que puedas seguir girando y volteando con confianza.

Somos la marca definitiva de ropa de baile en barra. Nuestras prendas están diseñadas para darte la confianza y la comodidad que necesitas para que seas tú misma en el mundo del pole dance. Desde tops hasta cacheteros, tenemos todo lo que necesitas para verte y sentirte lo mejor posible.

Somos Stessa', la última marca de ropa deportiva hecha para poledancers por poledancers. Nuestra ropa está diseñada para que te sientas fuerte y hermosa - sin importar tu nivel de habilidad o experiencia. Así que si estás buscando ropa de alta calidad y con estilo que pueda seguir el ritmo de tus movimientos, no busques más allá de Stessa'

Ser tu misma: Elegir que te hace sentir bien, Celebrar tus logros grandes o pequeños, disfrutar tu cuerpo y vivir sin miedos

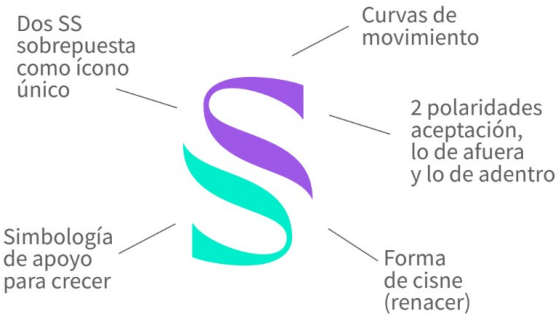
Tono de marca: Amigable, empático, poderoso, incluyente, seguro, libertad, movimiento, flexibilidad, fuerza, transformación

Beneficios racionales:

- Mejor desempeño en los entrenamientos
- Motivación al verse bien.
- Durabilidad
- Versatilidad

Beneficios emocionales:

- Felicidad
- Satisfacción
- Amor propio
- Nuevo comienzo



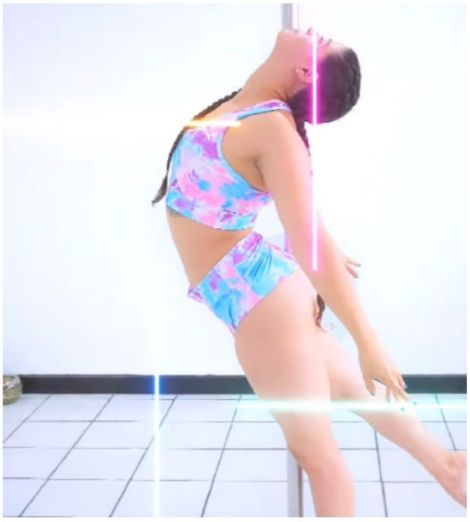
STESSA

Activewear



Colores

Personalidad de la marca:



- ROMPER ESTIGMAS
- SEGURIDAD
- CONFIANZA
- RED DE AMIGAS - COMUNIDAD
- DIVERTIDO
- INTROSPECCIÓN
- PODER - FORTALEZA
- SORORIDAD

PALABRAS CLAVE

	2	1	0	1	2	
Costoso	X					Barata
Ecológica		X				No ecológica
Masculina					X	Femenina
Adulta			X			Joven
Divertida (Frescura)		X				Seria
Exclusiva		X				Popular
Local	X					Internacional
Colorida		X				Neutra
Elegante				X		Descomplicada
Clásica					X	Moderna
Orgánica			X			Tecnológica

2. CLIENTE

Identificar detalladamente quién es el cliente.

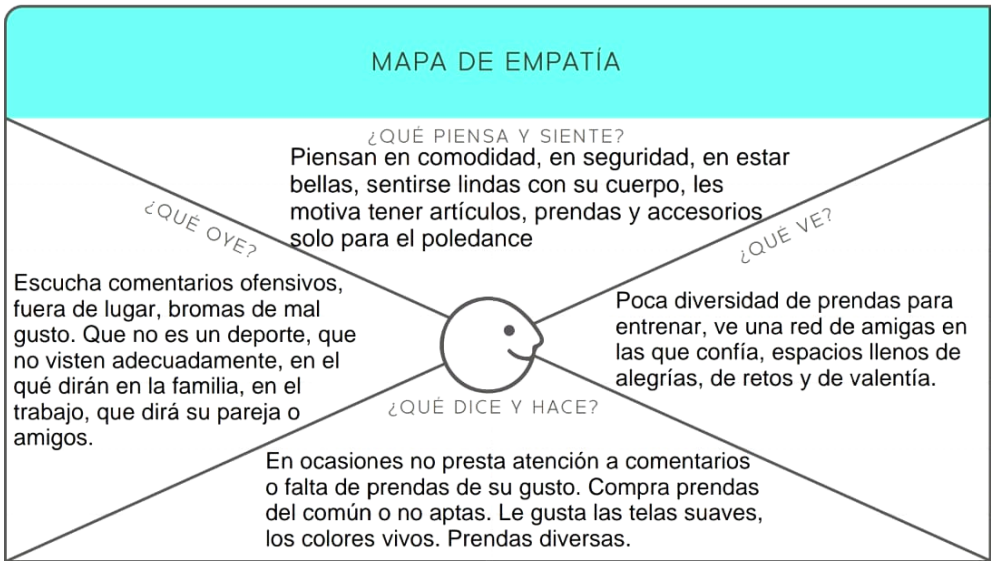
Para Stessa su segmento de cliente principal son mujeres de 25 a 35 años, que viven en Medellín, que trabajan y son independientes o tienen libertad financiera.

Embajadoras: Son las dueñas de las academias de pole dance que es donde más se aglomeran las deportistas. Porque son las personas que muestran el rostro a la hora de ofrecer la prenda. Propietarias de academias de pole dance que tienen relacionamiento directo entre las prendas y las usuarias de la

Deportistas de pole dance: son los principales usuarios de los productos y los consumidores directos. Las personas que desean comprar prendas deportivas para la práctica del pole dance. Estas están en contacto directo con el deporte que requiere el uso de las prendas deportivas.



MAPA DE EMPATÍA



3. COMPETENCIA

Realizar el estudio de competencia y definir cuál es la oferta de valor vs la competencia

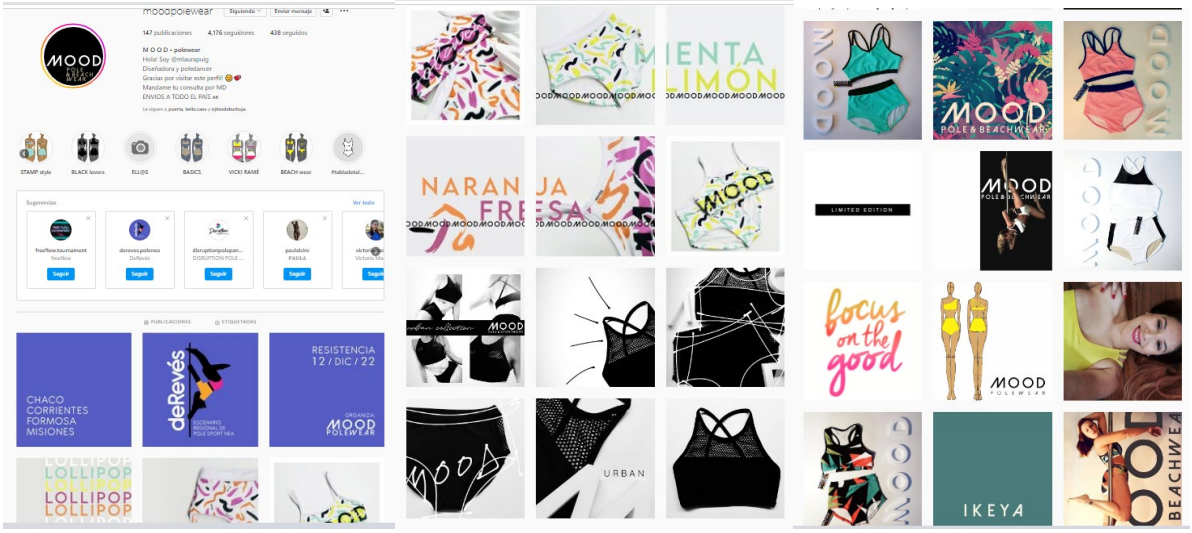
COMPETENCIA DIRECTA		
	PROS	CONTRA
RADESS	Prendas para practicar pole dance, con variedad en diseño y colores. Presencia en la mayoría de academias.	Diseños genéricos y no son acorde a las tallas reales.
MARUFIT	Lindos diseños y variedad de colores. Buen manejo de redes sociales. Presencia en lamayoría de academias.	Diseños no acordes al tallaje real. A pesar que es ropa deportiva para pole, no se muestran propiedades para este.
LARA FEM	Variedad en prendas. Reconocimiento en el medio. Manejo de redes.	Diseños extravagantes. Telas de baja calidad.

AIKO	Presencia en varias academias.	Telas y diseños de baja calidad.
DEPORFIT	Son fáciles de encontrar en el mercado. Son muy económicas.	Telas y diseños de baja calidad.

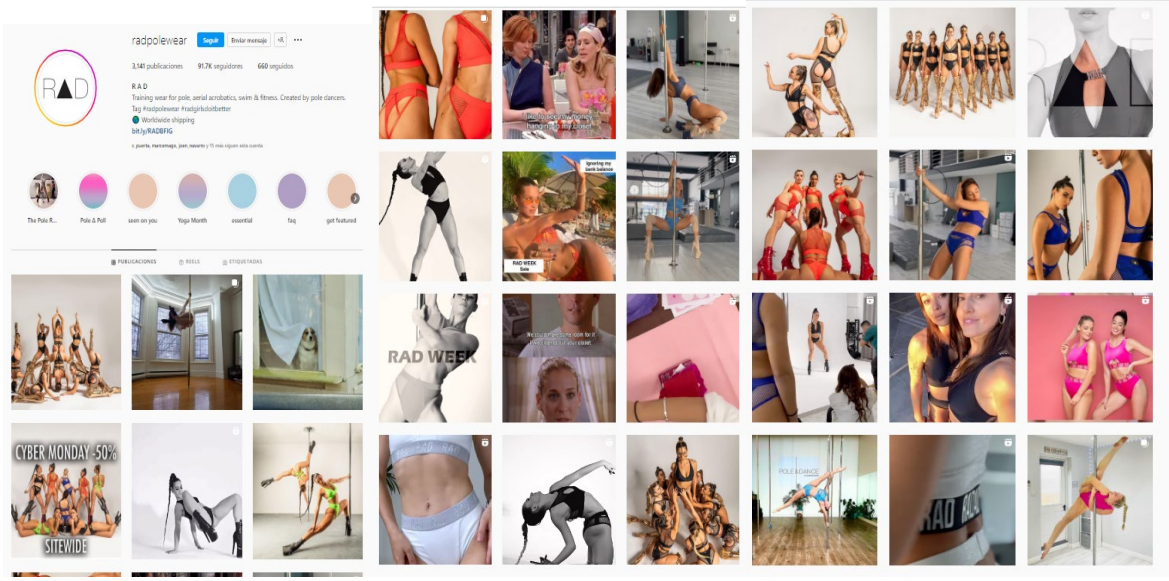
COMPETENCIA INDIRECTA		
	PROS	CONTRA
VIBRUM ACTIVE	Muy buen manejo de redes y marketing.	Enfocado al running, yoga y ejercicios al aire libre. No tiene prendas para pole dance.
GREENFIT	Gran popularidad. Facilidad de adquirir. Económica.	Poco desarrollo en diseños. Mismo tipo de tela para diferentes prendas. No tiene prendas para poledance.
GEF	Posicionamiento. Reconocimiento en el mercado. Grandes productores. Buena calidad.	Puede tener prendas costosas. No tiene prendas pensadas para el deporte de pole dance.
PERPETUA ACTIVE	Lindos diseños. Buen manejo de redes.	No tiene prendas pensadas para el deporte de pole dance.
MOVU SPORTSWEAR	Muy buen manejo de redes y marketing.	No tiene prendas pensadas para el deporte de pole dance.
LEONISA	Posicionamiento. Reconocimiento en el mercado. Grandes productores. Buena calidad.	No tiene prendas pensadas para el deporte de pole dance.

REFERENTES (Lo que queremos llegar a ser)

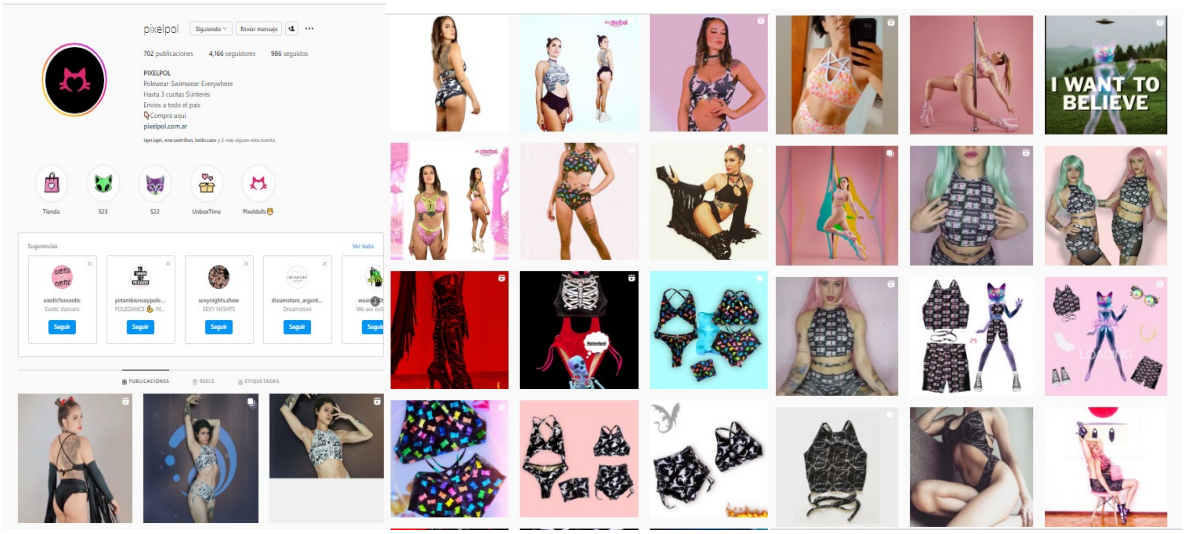
- Mood Polewear



- Rad Polewear



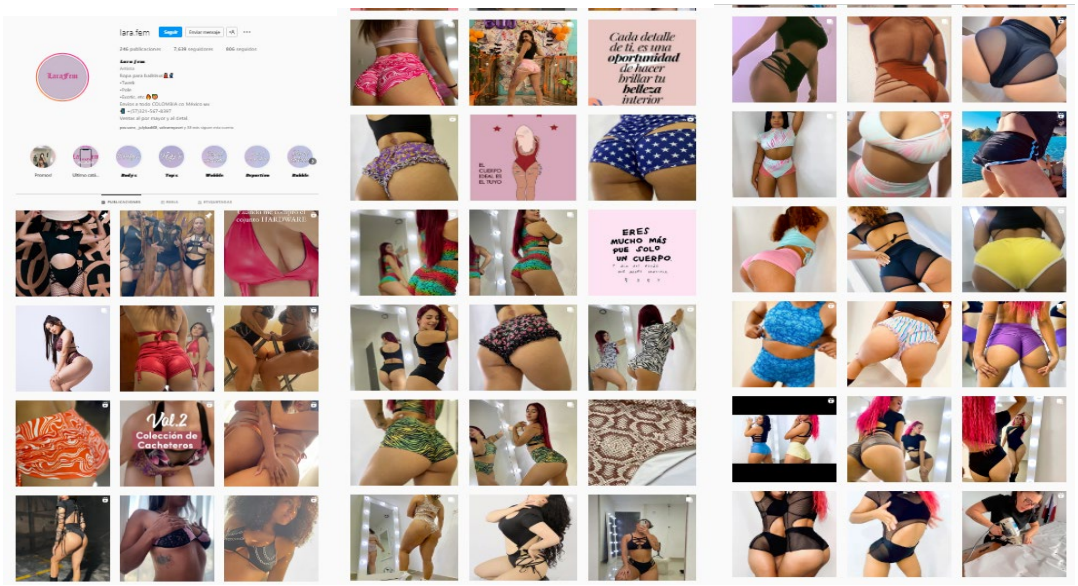
- Pixelpol



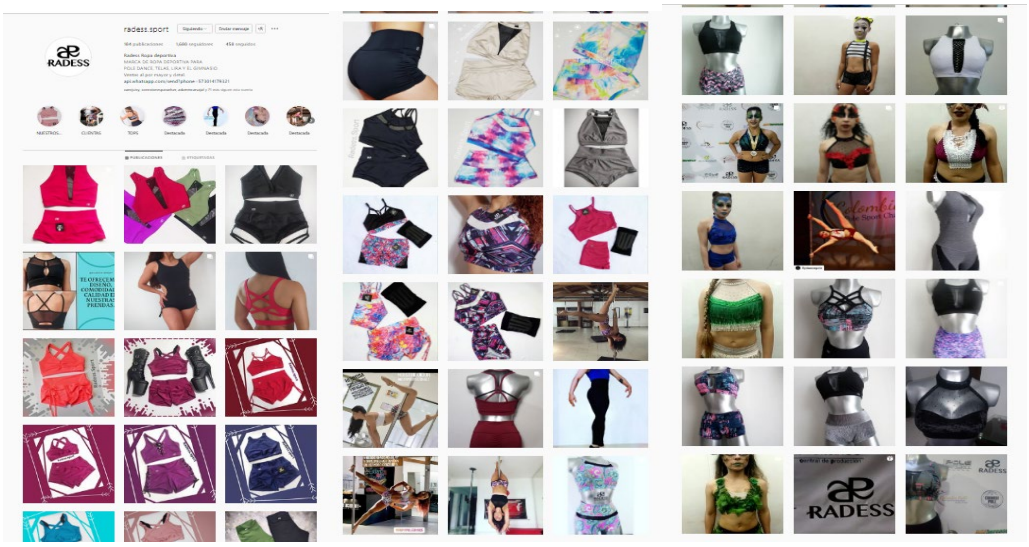
Estos son nuestros referentes más representativos, porque encontramos concordancia y similitud con lo que queremos expresar, que es seguridad al usar una prenda que te permita moverte con tranquilidad, originalidad a la hora de encontrar detalles que te haga ver única, diversión en los colores y diseños que transmiten alegría y mucho estilo, porque puedes llevarlas a donde quieras. Además tienen muy buena fotografía y desarrollo del producto.

REFERENTES NO REFERENTES (Lo que no queremos ser)

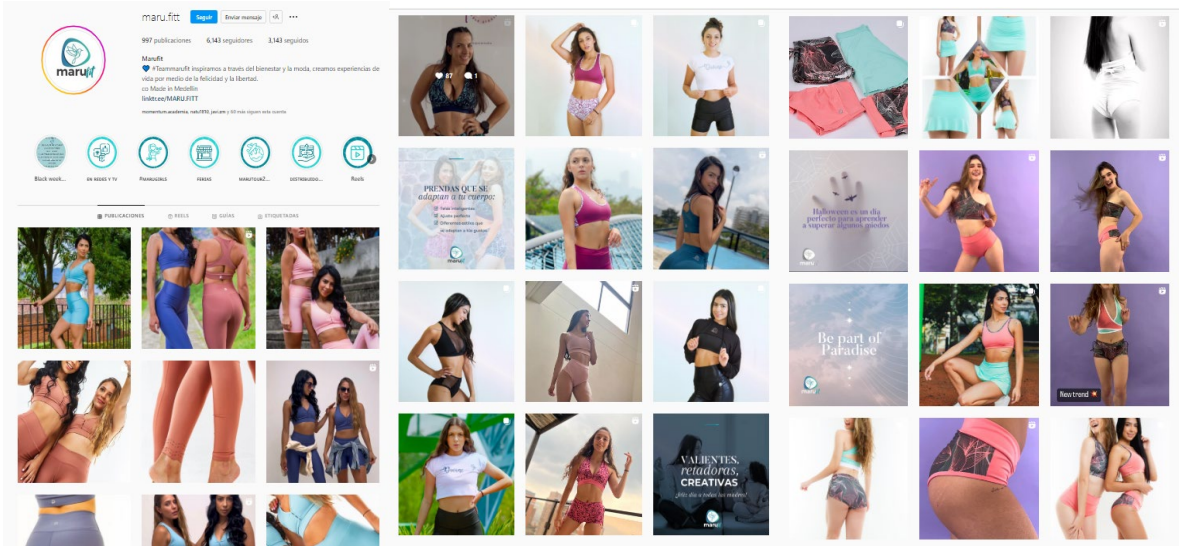
- Lara fem



- Radess



- Marufit



4. POSICIONAMIENTO

Dado que la empresa tiene operaciones solo por instagram y sus ventas se están dando por este medio el posicionamiento orgánico para esta red estaría dado por estrategias de contenido, el uso de hashtags y la colaboración con academias, otras marcas o 'embajadoras'.

Herramientas de referente para búsqueda de hashtags y tendencias:

https://www.tagsfinder.com/es-es/?
https://gravtag.com/discover

Hashtags identificados por uso y posicionamiento para la marca stessa:

#pole
#poledance
#polefitness
#poledancer
#poledancing
#polesport
#poleart
#poledancenation
#polefit
#polelove
#polelife
#poledancersofig
#poledancegirl
#poledancersofinsta
#ilovepoledance
#lovepoledance
#poledancetraining
#poledancevideo
#poledancelove

Otros hashtags relacionados a tener en cuenta:

#gym
#strength
#dance
#training
#flexibility
#fitness
#workout
#love
#fitnessmotivation
#dancer
#fitnessgirl
#medellin
#sport
#workhard
#dancer

5. MARKETING DE CONTENIDOS

Definir su contenido relevante y de interés para su público objetivo (Plantear un tipo de anuncio)

Establecidos los canales de comunicación basados en las necesidades actuales de la empresa, como lo son instagram y whatsapp, se deciden volcar las comunicaciones en la primera red, siendo esta el repositorio de las fotografías y comunicaciones de los productos de la marca y siendo whatsapp el espacio para la atención oportuna y directa.

Para la estrategia de contenidos se genera una parrilla de publicaciones, teniendo en cuenta la red social en la cual se enfocarán las mismas, de esta manera:

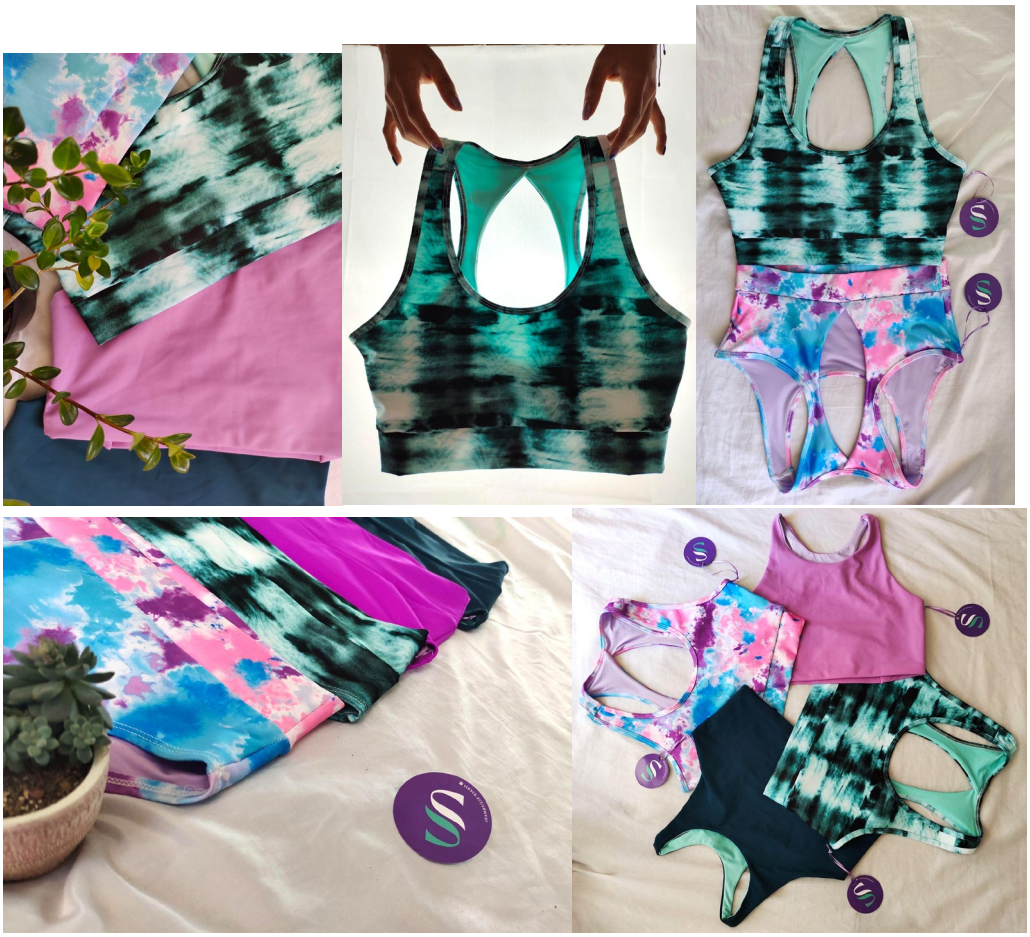
PARRILLA DE CONTENIDO DICIEMBRE 2022 - ENERO 2023

En este formato se agendarán los distintas sugerencias de publicación mensual.

MES	SEMANA	Día	Tipo de contenido	Objetivo /RS	Formato					Red Social			Descripción	Hashtags	Indicaciones de diseño
					Post	Stories	Reels	IGTV	Anuncio	TIK TOK	INSTAGRAM	WHATSAPP			
DICIEMBRE	1	Lunes	Foto	Visitas al perfil	✓	✓					●		Foto de Top		(subir historia de recordación a INST)
		Miércoles	Reel	Alcance orgánico		✓	✓			●	●	●	Reel de la colección de cacheteros		(subir historia de recordación a INST)
		Viernes	Foto	Branding e interacción	✓	✓					●		Foto de top		(subir historia de recordación a INST)
	2	Martes	Foto	Branding e interacción	✓	✓					●		Foto de cachetero		Subir storie de publicación en la noche
		Miércoles	Reel	Alcance orgánico		✓	✓			●	●	●	Reel de la colección de tops		Subir storie de publicación en la noche
		Jueves-Viernes	Foto	Visitas al perfil	✓	✓					●		Foto de cachetero		Subir storie de publicación en la noche

Link a la herramienta: https://docs.google.com/spreadsheets/d/148T0 -A_QCfywKtfFW_AZWHSOdj8jkB5s/edit#gid=1689285567

Para la construcción de la parrilla se realizaron fotografías de producto y pruebas de muestra en escena para empezar a publicar con periodicidad según la estrategia digital:



Se define un enfoque inspiracional y de comunidad en torno al pole dance como en los siguientes ejemplos:

¡Hoy fue mi primer día de pole dance en Medellín, y fue una explosión absoluta! Estoy muy contenta de haberme atrevido a probar algo nuevo. El pole dance es una manera increíble de mantenerse activo y divertirse. ¡No puedo esperar a mi próxima sesión! #PoleDance #Medellin #NuevaExperiencia

47 palabras / 244 caracteres

Hoy fue el primer día de mis clases de pole dance en Medellín. Estoy muy emocionada de aprender esta hermosa forma de arte en una ciudad tan vibrante. El baile en barra combina la gracia, la fuerza y el equilibrio, y no puedo esperar a ver qué nuevas habilidades puedo adquirir. ¡Por las nuevas aventuras y la superación de los límites! #PoleDance #Medellin #DanceAdventure

64 palabras / 310 caracteres

Hoy fue mi primer día de clases de pole dance en Medellín y lo pasé genial. Estoy muy emocionada de embarcarme en este nuevo viaje y empujarme a probar algo nuevo. Definitivamente va a ser un reto, pero estoy lista para tomarlo de frente. ¡Por un gran comienzo! #PoleDancing #Medellin #NewBeginnings

51 palabras / 249 caracteres

Así mismo se recomiendan las siguientes herramientas para generar 'copys' de manera creativa y diferencial:

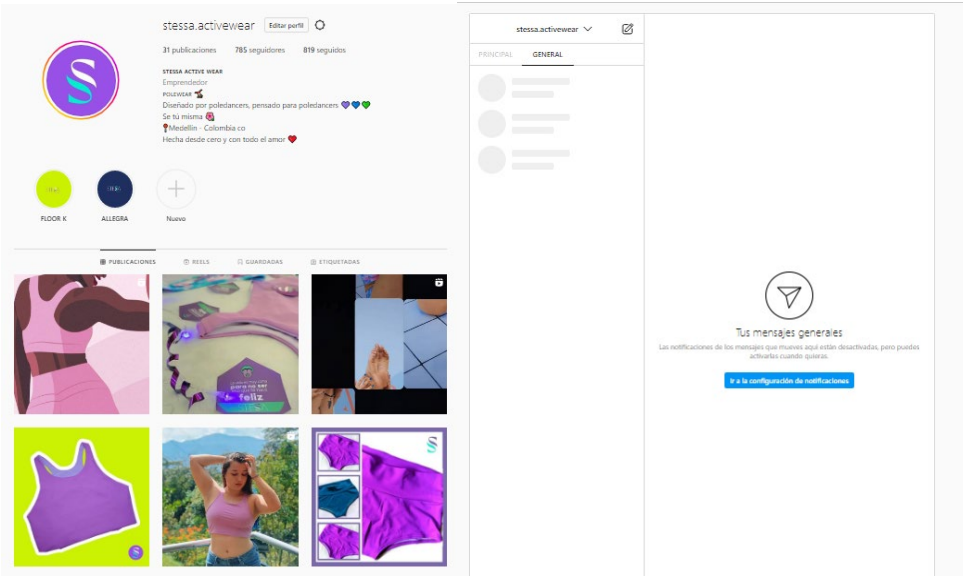
https://www.copy.ai
https://app.writesonic.com/

6. CANALES DE COMUNICACIÓN

Determinar según sus estrategias y los canales digitales pertinentes para cumplir su objetivo

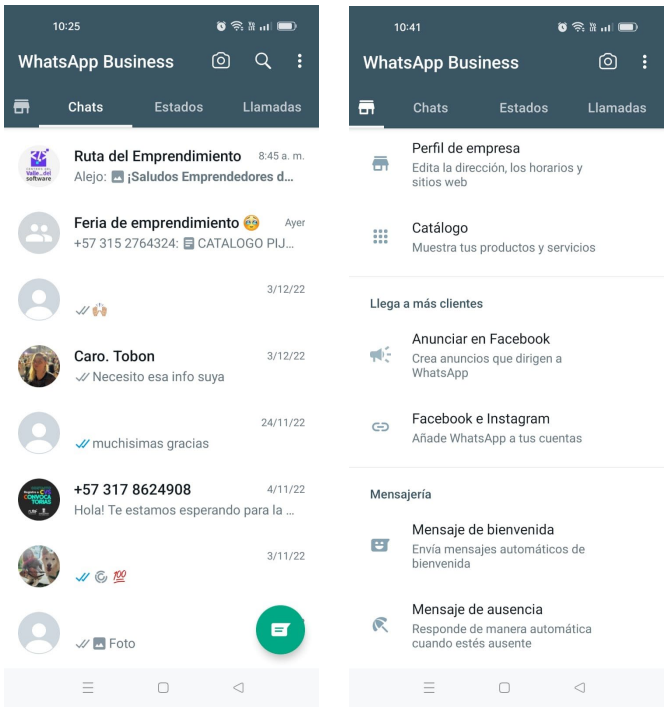
¿Qué canales y cuál es la función de cada uno?

Instagram



La función de instagram es crear un vínculo de unión y comunidad entre nosotros como marca y nuestros diferentes grupos objetivos. Mostrar de una manera divertida, dinámica, segura, cómoda y con mucho estilo las prendas de pole dance. Además de brindar contenido de valor y entretenimiento para toda la comunidad. También maneja un link directo al whatsapp Business para continuar con la atención.

Whatsapp



Whatsapp es el canal más directo a la venta, se utiliza para ultimar detalles de envío y datos personales. Este cuenta con un pequeño catálogo donde se muestra de cerca las prendas, sus características y precio. Además maneja horarios de atención, mensajes rápidos de respuesta y links para direccionar a instagram y facebook.

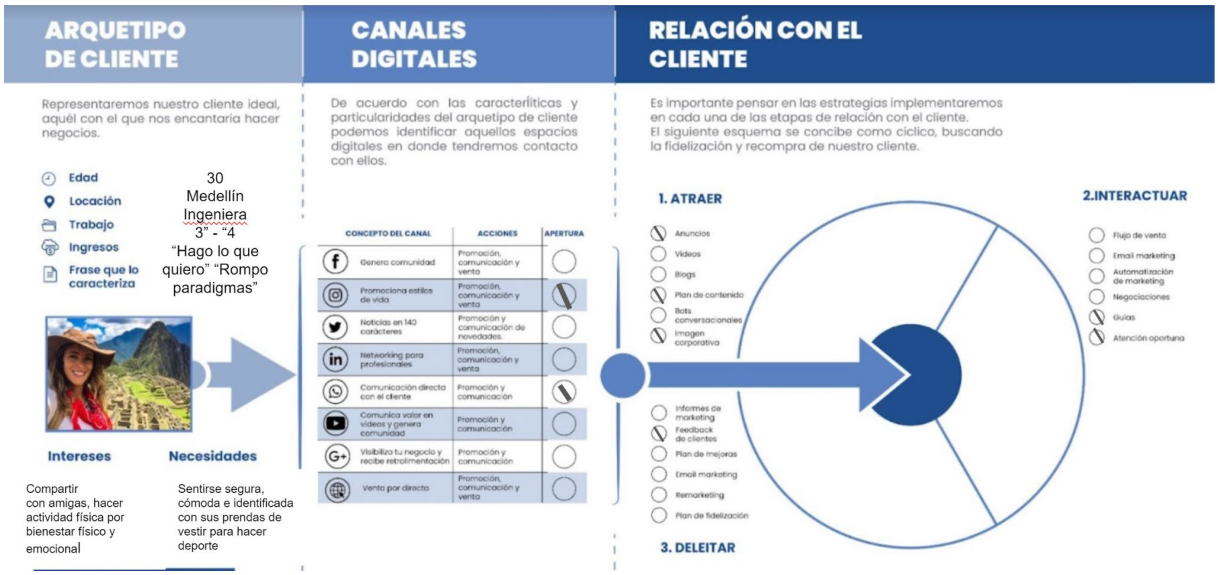
7. ANÁLISIS Y AFILIACIÓN

Definir los puntos relevantes a hacer seguimiento y las acciones que le permitan fidelización.

Para entender la relación con los clientes y su fidelización se plantean 3 fuentes de acción para cerrar el ciclo de interacción:

1. Atraer: Se busca captar la atención de posibles clientes por medio del plan de contenidos, el branding presencial en academias y espacios de ‘pole’, así mismo se plantea la incursión de anuncios de productos, publicaciones llamativas (tips, reels etc.) o de sorteos.
2. Interactuar: Se plantea interactuar de forma activa por los canales de whatsapp e instagram, de modo que sea una atención personalizada, oportuna y guiada para las dudas del cliente con el producto y su proceso de compra.

3. Fidelizar: Se busca fidelizar a los clientes a través del acompañamiento postventa y del asesoramiento con la ropa deportiva en torno a la práctica del pole dance, buscando y preguntando el feedback constante del cliente y suscitando un proceso de comunidad en torno a la comunicación y las posibilidades de generar 'redes de amigas del pole dance'.





RUTA DIGITAL INTEGRAMODA – PINKYBERRY

Proyecto Centros de Valle del Software (CVS)

Bogotá 2022

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Presentado a:

ruta n
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Esquema general de la implementación de la estrategia digital:



1. **MARCA**

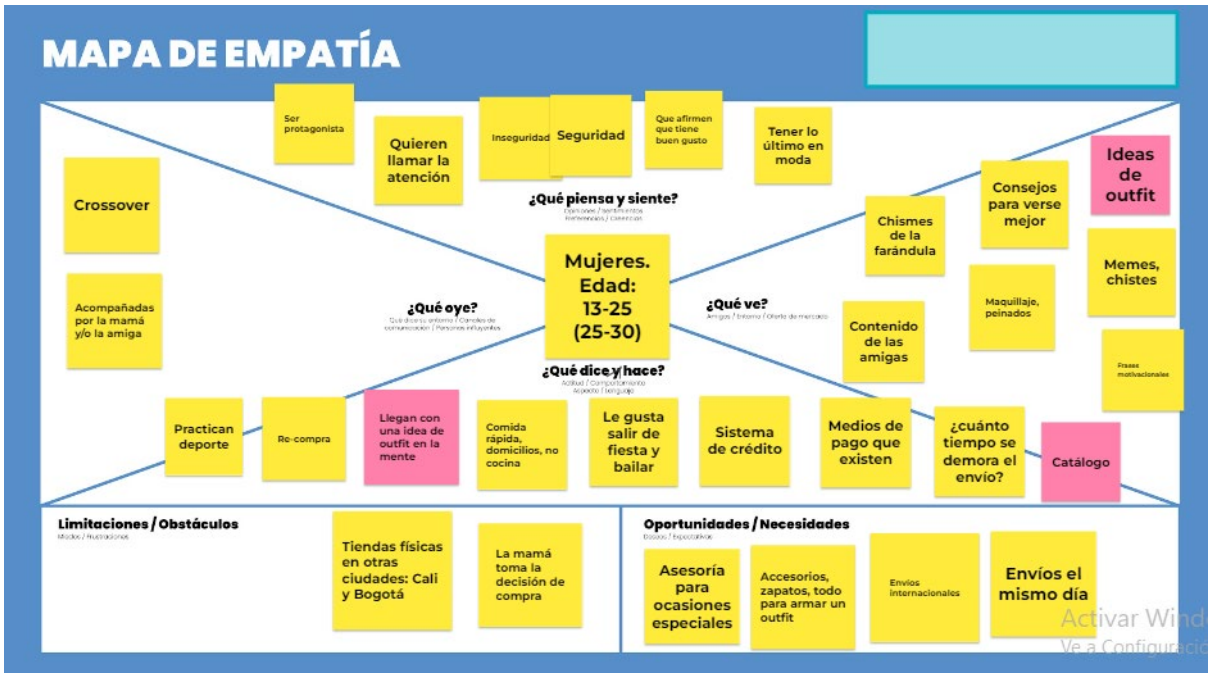
Se trabajó en el ADN de marca identificando los valores principales de la misma:



https://jamboard.google.com/d/152B3rvRee65SGLvfj2gK8B7syhLjAAV2OOsDU0D1QKE/viewer?f=1

2. CLIENTE

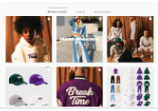
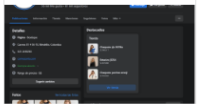
Se utilizó el mapa de empatía para identificar los intereses de los clientes con el enfoque en la creación de contenido digital:



https://jamboard.google.com/d/152B3rvRee65SGLvfj2gK8B7syhLjAAV2OOsDU0D1QKE/viewer

3. COMPETENCIA

Se analizó la competencia por medio de un benchmark:

Empresa	Instagram	Imagen de referencia	Facebook	Imagen de referencia	Página web	Imagen de referencia	Spotify
Bershka	Fotografías en ciudades alrededor del mundo, diversidad de modelos, reels cortos, comunicación en inglés		Productos conectados a la tienda con el objetivo de vender, no ocomparten las mismas publicaciones de instagram		Tienda virtual con imagenes de detalle, modelos diferentes y productos en fondo blanco, ideas de outfits, cupones de descuento		Playlist mensuales con los éxitos y música de las tiendas
-True	Sesión de fotos, estilo americano, nuevas colecciones y gamas de color de temporada		Facebook se encuentra inactivo porque están apostando por Tiktok	NA	La página web está enlazada a tiktok, presenta los productos de manera divertida en sesiones de fotos de temporada		Podcast y playlist con éxitos
Carito Santo	Comentarios sobre "precio", fotografías en interiores y algunas en exteriores, influencers o personas reconocidas a nivel nacional		Repostean las imagenes de instagram, tienda vinculada		Tienda virtual que aburre porque es la misma modelo o una modelo muy similar, sistema Addi y pasarela de pago adecuada		

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WADL2tqiXVKsWsJnQwabyovwHfMIbD4DEpvc7IujVXU/edit#gid=0

4. POSICIONAMIENTO

Se analizaron las palabras claves adecuadas para el posicionamiento SEO:

ropa de moda	COP	50000	0%	-90%	Bajo	32	199.65	853.89
ropa urbana	COP	5000	0%	0%	Medio	34	278.01	2492.74
ropa linda	COP	500	0%	0%	Medio	48	170.76	801.10
ropa	COP	50000	0%	0%	Medio	62	280.97	1194.95
blusas de moda	COP	50000	0%	0%	Medio	45	125.21	468.53
shein ropa	COP	5000	0%	0%	Alto	100	221.23	4927.18
pantalones de m	COP	50000	0%	0%	Medio	35	169.78	708.83
ropa interior muj	COP	50000	-90%	-90%	Alto	92	212.20	905.40
marcas de ropa	COP	50000	0%	0%	Medio	34	229.85	1257.16
vestidos casuale	COP	50000	900%	0%	Alto	70	98.56	407.68
ropa para niñas	COP	50000	0%	0%	Medio	64	216.74	750.51
ropa deportiva m	COP	5000	0%	0%	Alto	100	315.75	1139.11
outfit mujer	COP	50000	0%	0%	Bajo	11	587.77	2906.05
blusas de moda	COP	5000	0%	-99%	Medio	45	106.04	371.05
tienda de ropa	COP	50000	0%	0%	Medio	53	283.70	1076.09
ropa mujer	COP	5000	0%	0%	Alto	100	369.25	1360.52
ropa de mujer	COP	5000	0%	0%	Alto	86	337.36	1140.27
ropa bebe	COP	5000	0%	0%	Alto	100	253.58	963.18
ropa interior de ε	COP	5000	0%	0%	Medio	39	177.39	477.20
blusas de moda	COP	500	0%	-90%	Medio	41		
ropa hombre	COP	5000	0%	0%	Alto	100	376.11	1653.49

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1co__Stb-djXkB5gdPbzqL2gfkaIsrgap/edit?rtpof=true#gid=1928627221

5. MARKETING DE CONTENIDOS

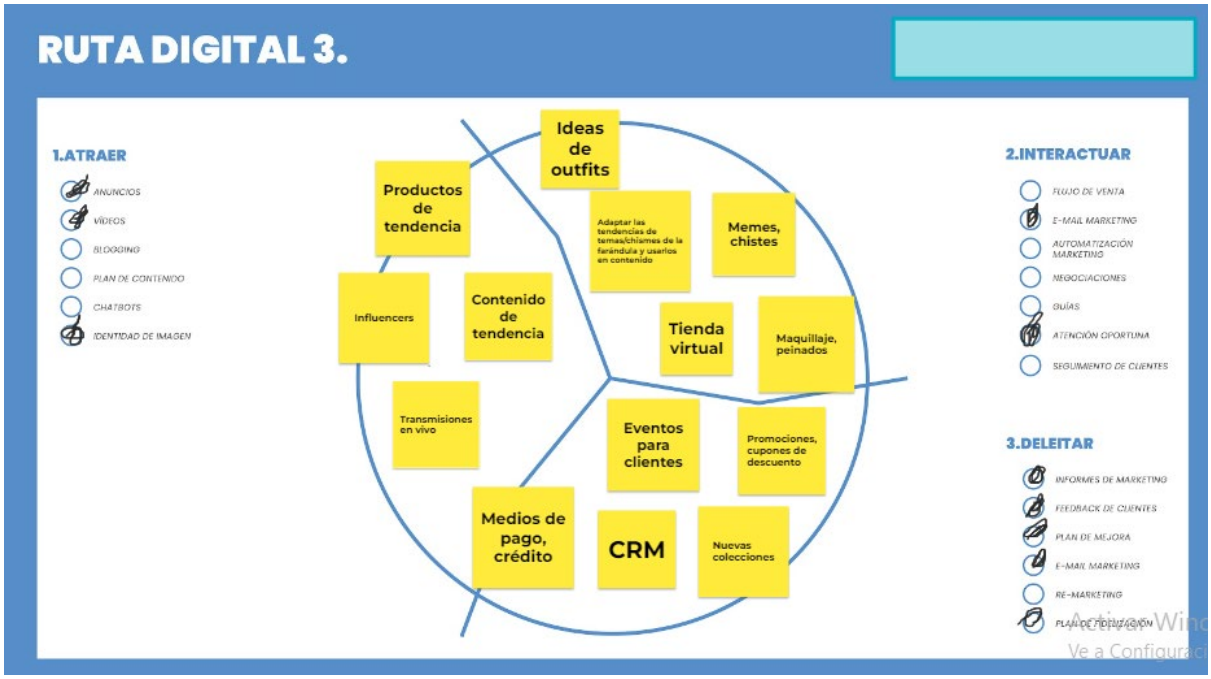
Se definieron los canales, objetivos, estrategias, tácticas y contenido sugerido para cada canal:

	PLAN DE CONTENIDOS				
CANAL	OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA	CONTENIDO SUGERIDO	KPIs
Eventos online y offline	Participar o hacer al menos 4 eventos durante el próximo año	Realizar o participar en eventos con aliados claves	- Invitados especiales -Masterclass - talleres -transmisiones en vivo -ofrecer temas de interes (clientes) -Campaña de expectativa	- Medidas - Bajar de peso - Estilo - Maquillaje -Promoción de eventos - Crear contenido durante el evento : entrevistas, fotografias, transmisión - Notas de prensa	-Numero de asistentes/visualizaciones - Numero de ventas - Numero de seguidores -#Contenido etiquetado
Redes sociales	Aumentar la interacción y engagement 5%	Crear contenido de valor para las clientes	-Temas -Menajes -Preguntas / disusion		
Publicidad impresa - empaques	Diseñar las bolsas reutilizables para la marca tanto en tiendas físicas como virtuales	Buscar el proveedor adecuado para el diseño de los empaques que conserven la línea gráfica de la marca	-Manual de marca -	-Comunicar el valor de los empaques / estilo, reutilización -Encuestas	-Numero de ventas -Interacciones con contendio -Encuesta de satisfacción
Puntos de venta	Aumentar las visitas a los puntos de venta en un 30% para el próximo año	Crear contenido mostrando las tiendas, la información de contacto/ubicación, puntos de fotografías, etc	-Clientes incognito -Música -Espacios para toma de fotografias / videos	-Videos con recorrido - Información de las tiendas	-Numero de visitas - Numero de ventas -Contactos
Registro y seguimiento de usuarios	Aumentar la base de clientes en un 30% y hacer seguimiento a las bases por tienda	-		-Catalogo -Eventos -Bonos de descuento -Encuestas -Web	-Visualizaciones del catalogo - Visitas a la web -Numero de asistentes -Compras con bonos -Apertura de mails -Correos eliminarios -#Conversaciones que tienen con clientes
E-commerce	Diseñar un e-commerce para la marca para el próximo año	-	-Toma de fotografías -Diseño de catálogo digital	-	-

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1gDhIB3S4ub86nJm3Utob4Vq1yXg3ZxaoO009PRQzAcE/edit#gid=0

6. CANALES DE COMUNICACIÓN Y FIDELIZACIÓN

Se establecieron los canales de comunicación y fidelización para la empresa:



https://jamboard.google.com/d/1stMU-JYabFCEK1L4dML93XALtC2JAT9PTdhAUHkGz_s/viewer



RUTA DIGITAL
ALUNA CUP

Proyecto Centros de Valle
del Software (CVS)

Bogotá 2022

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Presentado a:

ruta n
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Esquema general de la implementación de la estrategia digital:



1. **MARCA**

Se trabajó en el ADN de marca identificando los valores principales de la misma:



ALUNA
Copa
Menstrual



Si desde pequeña experimentas momentos mágicos, crees en las sincronicidades, te encanta las ciencias, el conocimiento de las escuelas ocultas. Eres increíblemente curiosa, intuitiva, encuentras belleza en lo inexplicable, ves posibilidades donde otros ven límites, de forma natural expandes la conciencia de los demás, tienes capacidad inventiva, buscas la transformación completa personal, espiritual, o por ejemplo personas que desarrollan su inteligencia cognitiva.

Maga o hechicera

ALUNA
Copa
Menstrual

¿Qué es Aluna?

ALUNA copa menstrual es un producto de higiene femenina reutilizable. Es una copa pequeña y flexible en forma de embudo fabricada **con material grado médico** que atrapa y recogeel líquido del período.

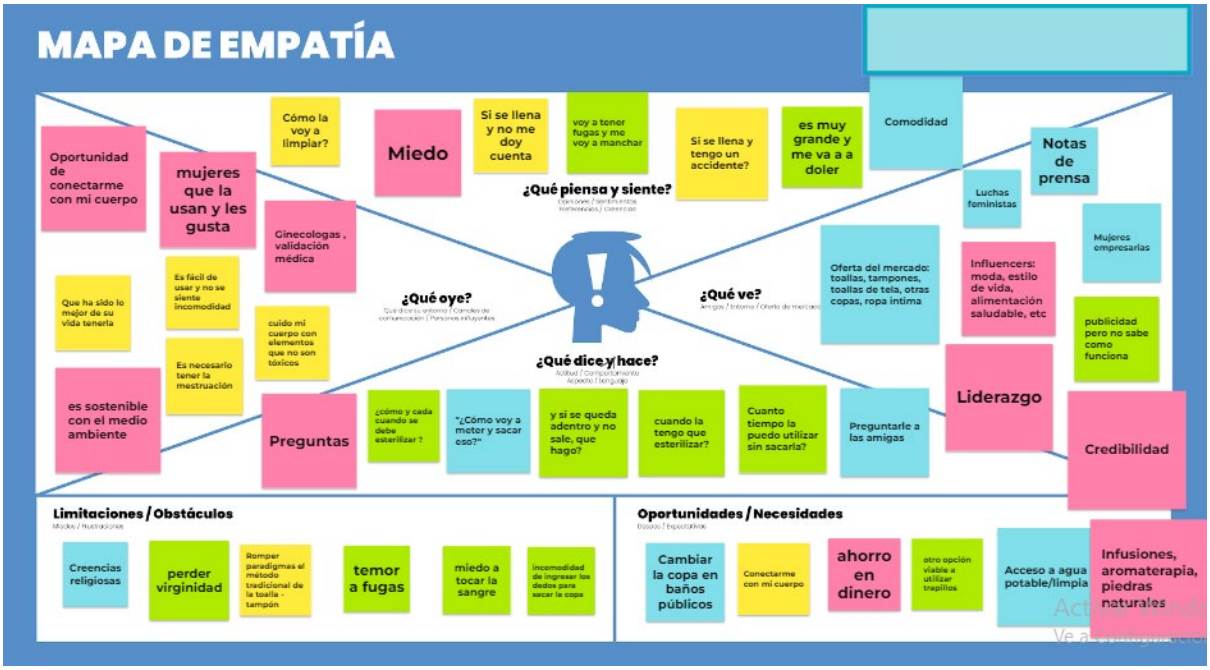
Aluna es fabricada por mujeres que queremos garantizar una menstruación digna con un producto de calidad y pensando en otra mujeres como nosotras que queremos **vivir nuestra menstruación cómoda y tranquila en cualquier momento.**



https://docs.google.com/presentation/d/1VhO-lCm-1asFMdzwPm7ctfeS5sP3pPMr/edit#slide=id.p3

2. **CLIENTE**

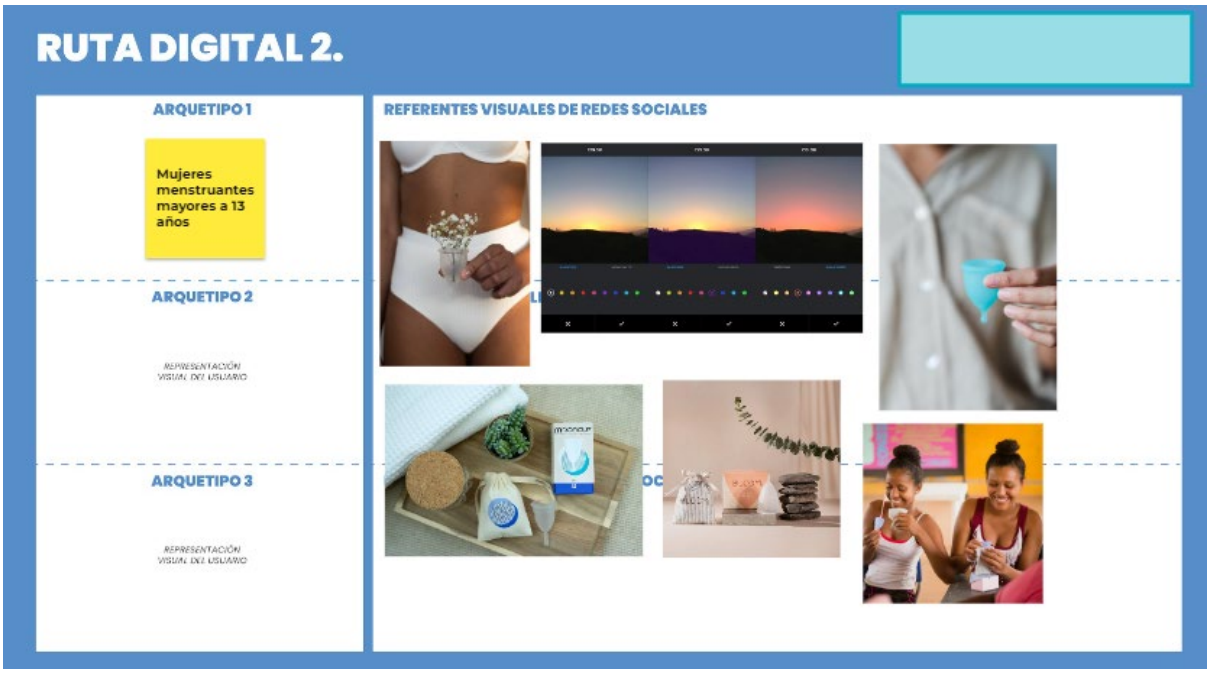
Se utilizó el mapa de empatía para identificar los intereses de los clientes con el enfoque en la creación de contenido digital:



https://jamboard.google.com/d/1jd2vt66fhfGsA5f5rCO71Cc0G2OzXHP6dKdG8tpvLfM/viewer?f=1

3. **COMPETENCIA**

Se analizó la competencia y se seleccionaron referentes visuales:



https://jamboard.google.com/d/13sU-YPYTEJQJ762Irf2wWyGnEi9BoP93Xg9T5cGTBak/viewer?f=0

4. POSICIONAMIENTO

Se analizaron las palabras claves adecuadas para el posicionamiento SEO:

Keyword	Currency	Avg. monthly searches	Cambio en los úl	Cambio interanu	Competition	Competition (indexe
copa menstrual	COP	50000	0%	0%	Alto	100
copa menstrual precio	COP	5000	0%	0%	Alto	100
copa menstrual enna	COP	50	0%	0%	Alto	98
enna cycle	COP	50	0%	0%	Alto	90
la copa menstrual	COP	50000	0%	0%	Alto	100
copa vaginal	COP	500	0%	0%	Alto	97
copas menstruales certificadas	COP	500	-90%	-90%	Alto	100
mejor copa menstrual	COP	50	0%	-90%	Alto	99
copa enna	COP	50	0%	0%	Alto	95
copa menstrual mercado libre	COP	500	0%	0%	Alto	95
vaso esterilizador copa menstrual	COP	500	0%	0%	Alto	100
copa menstrual opiniones	COP	50	0%	0%	Alto	90
copa menstrual con aplicador	COP	500	0%	0%	Alto	100
enna copa	COP	50	0%	0%	Alto	95
copa de menstruación	COP	500	0%	0%	Alto	72
copa menstrual farmacia	COP	50	0%	0%	Alto	95
copa menstrual farmatodo	COP	500	0%	0%	Alto	100
esterilizador copa menstrual	COP	50	0%	0%	Alto	98
aplicador copa menstrual	COP	500	0%	0%	Alto	100
enna cycle copa menstrual	COP	50	0%	0%	Alto	100
copa menstrual marcas	COP	50	0%	0%	Alto	87

https://docs.google.com/spreadsheets/d/14DXGRpozJ3avsutt9miDk1u8Y9Afb3Q5/edit?rtpof=true#gid=95351777

5. MARKETING DE CONTENIDOS

Se definieron los canales, objetivos, estrategias, tácticas y contenido sugerido para cada canal:

PLAN DE CONTENIDOS					
CANAL	OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA	CONTENIDO SUGERIDO	KPIs
Eventos online y offline	Participar o hacer al menos 4 eventos durante el próximo año	Realizar o participar en eventos con aliados claves (pepganga, comfama, etc)	- Charlas educativas - Participación en ferias -Transmisiones en vivo con invitados o sobre temas de interes -Ofrecer las charlas a los aliados	-Promoción de eventos - Crear contenido - Testimoniales -Notas de prensa	-Número de asistentes/visualizaciones - Número de ventas -Base de clientes
Google Ads	Aumentar el tráfico en el sitio web un 20% el proximo año	Aumentar la concordancia entre la busqueda de palabras y la información de la web	*SEO - Palabras claves, visitas, duración, imágenes, descripciones, titulos, links, información de contacto, rendimiento *SEM - Palabras claves, prespuesto, duración, tráfico, ventas *Blog/Contenidos SEO /SEM	Preguntas frecuentes - Descripciones adecuadas de los productos	- trafico en el sitio web - datos - tienda / agregaron productos al carrito de compra
Redes sociales	Crear una comunidad de seguidores durante el proximo año en las diferentes redes sociales que sean clientes o potenciales clientes	Crear un embudo de ventas para que los potenciales clientes se conviertan en clientes	-Crear contenido interesante, valor -Promover la interacción - Fidelización /experiencia		-# Seguidores, #comentarios, #mensajes , metricas
Publicidad impresa - empaques	Aumentar la interacción con las clientes a través de los medios impresos de manera tal que se gere un aumento de tráfico del 10% a las redes sociales / web	Crear contenido digital enlazado a los medios impresos (manual de instrucciones) que conservan la identidad gráfica de la marca	-Enlazar videos - Responder preguntas de manera interactiva - Manual de uso/ instructivo digital - Atención al usuario	Preguntas frecuentes - Imagenes llamativas / campañas de expectativas	-Numero de ventas - Contenido multimedia
Puntos de venta	Ofrecer los productos en al menos 15 puntos de venta para el próximo año	Consolidar las alianzas para los puntos de venta - evaluando la presencia física de la marca de manera constante para implementar mejoras	- Encuestas de satisfacción - Clientes incognito -Mejorar la experiencia		-Numero de ventas
Registro y seguimiento de usuarios	Aumentar la base de datos de clientes hasta un 30% el proximo año	Recopilar datos a través de los medios físicos y digitales	-E-book - Bono de descuento -Campañas especiales - Eventos -CRM -Email Marketing		-visualizaciones del correo electronico, aperturas, tiempo -Base de clientes -Campañas

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HTjLk0-PN5shy8tJDfAcHqQXydfv801cpZvWupzR0xk/edit

6. CANALES DE COMUNICACIÓN Y FIDELIZACIÓN

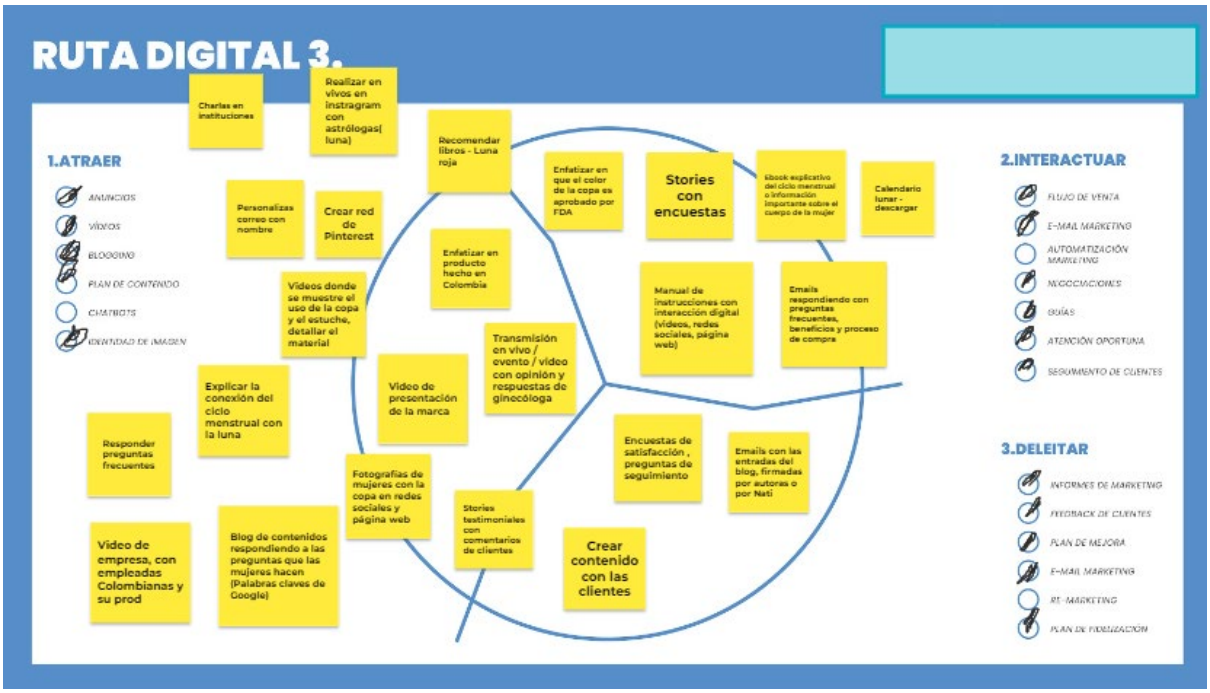
Se analizaron los canales actuales de comunicación:

Análisis comunicación	
Fortalezas: *Describe los atributos que nos ayudarán a lograr los objetivos* - **Fabricación colombiana - Certificación de material y color - Contenedor para guardar, llevar y esterilizar y no se calienta- Sostenibilidad (materiales) - Ahorro de dinero -Confortable -Tallas**	**Oportunidades:** *Describe las condiciones externas relacionadas con la competitividad, necesarias para alcanzar un objetivo* - **Liderazgo de la mujer - Espiritualidad / conexión con la naturaleza -Responder preguntas -Respaldo medico**
Debilidades: *Describe factores internos perjudiciales que obstaculizan la ejecución del objetivo* **-Miedo, empatizar -No ser una marca posicionada aún -Proceso -Falta de costumbre -Un material que no está tan posicionado -No hay recompra**	**Amenazas:** *Describe los obstáculos externos que amenazan la supervivencia del proyecto.* - **Otras marcas más posicionadas -Posicionamiento de otro material (silicona) -Fugas,desconocimiento**

Análisis canales de comunicación actual			
Red social	Aspectos positivos	Aspectos por mejorar	Recomendaciones
Instagram	Nombre de usuario reconocible para la marca, palabras claves "Copa Menstrual", imagen corporativa adecuada, historias destacadas con información relevante	**Convertirla en cuenta corporativa.** Agregar contenido en las historias destacadas, utilizar más fotografías de la copa y de personas. Utilizar otras palabras claves como: "Envíos nacionales e internacionales".	Conectar la tienda web con pasarela de pago a la tienda de instagram para ver los productos disponibles. Utilizar más fotos de mujeres en las publicaciones e historias. Hacer instagrams lives con temas de interés, conectar con otras mujeres influencers que puedan generar tráfico.
Facebook	Datos de contacto adecuados, disponibilidad de tienda, contenido publicado	Aumentar el alcance de los seguidores	Pedir una recomendación y puntuación en la página, invitar a personas a seguirla, generar contenido exclusivamente para facebook, buscar y publicar en grupos de facebook
Whatsapp	NA	NA	Abrir un canal de atención por whatsapp en donde se respondan las preguntas más frecuentes o se atiendan clientas
Web	Buena optimización en escritorio, palabras claves reconocibles, información precisa	Agregar imágenes de mujeres reales utilizando la copa y más fotografías de la copa, si es posible un video explicativo que permita ver el material	Mejorar el contraste de la letra con el fondo, revisar los links en la versión móvil para optimizar la página
Pinterest	NA	NA	Subir tableros de inspiración a partir de imágenes ancladas a instagram o el sitio web con información de evíos internacionales
Tiktok	NA	NA	Utilizar esta plataforma para crear contenido de valor, compartir información relevante sobre la menstruación y la mujer, mostrar el proceso de utilización de la copa, responder preguntas y hacer lives.
Linkedin	NA	NA	Utilizar el perfil personal para brindar noticias de la empresa desde la narrativa de que es una empresa liderada por mujeres colombianas y fabricación nacional. Compartir articulos de interes sobre el bienestar femenino.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EtZJ7JvLUb04fhKzHEnLdLEJ8AfMo93HQU2000IdypQ/edit?usp=drive_web&ouid=105279946508805733269

Se establecieron los canales de comunicación y fidelización para la empresa:



https://jamboard.google.com/d/13sU-YPYTEJQJ762Irf2wWyGnEi9BoP93Xg9T5cGTBak/viewer?f=1



RUTA DIGITAL
SCOOTER PLANET

Proyecto Centros de Valle
del Software (CVS)

Bogotá 2022

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Presentado a:

ruta n
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

CONSULTORIA EMPRESARIAL

SCOOTER PLANET

PRODUCTO

Patinetas electricas marca Vsett, servicio técnico, accesorios.

MARCA

Scooter Planet es una empresa comprometida con la micromovilidad eléctrica y sostenible de la ciudad de Medellín y Antioquia. Le apostamos al cuidado del medio ambiente e impactamos la calidad de vida de nuestros clientes, disminuyendo el tiempo y el dinero que utilizan en transporte.

En nuestra comunidad queremos que las personas disfruten del estilo de vida de Scooter, compartimos el gusto por la velocidad y la diversión con productos y servicio técnico especializado.

CLIENTE OBJETIVO

Arquetipo: Rebelde. Personas entre 18 y 45 años que residen en Medellín y su área metropolitana, que son estudiantes, empleados y/o empresarios con conciencia de cuidado ambiental, que requieran desplazarse constantemente en la ciudad de manera ágil y eficiente, optimizando su tiempo y dinero para invertirlo en acciones que les permitan mejorar su calidad de vida. Nuestros clientes son personas que se atreven a ser diferentes. No les intimida llamar la atención. Les gusta la tecnología. Se aburrieron del tráfico pesado. Tienen un ingreso promedio: medio-alto.



META

Nuestra meta anual es que mas de 100 personas empiecen a usar la micromovilidad sostenible en el área metropolitana.

OBJETIVO

- Lograr 1600 contactos cada dos meses a través de whatsapp, la página web, Google Mi Negocio, Instagram y Facebook , cada dos meses.
- Lograr 80 visitas a la tienda, de los 1600 contactos, cada 2 meses.
- Lograr 16 clientes nuevos compradores, cada dos meses.

TACTICAS

- Anuncios en Google Ads
- Anuncios en Instagram
- Campañas asociadas a palabras claves negativas que muestren a la Scooter como una opción de solución, por ejemplo: “pico y placa Medellin”, “aumento de la gasolina”, “precio soat”, “contaminacion medellin”.

COMPETENCIA DIRECTA

- Dualtron
- Segway
- Xiaomi
- Skymotion
- Jagger
- Starker

COMPETENCIA INDIRECTA

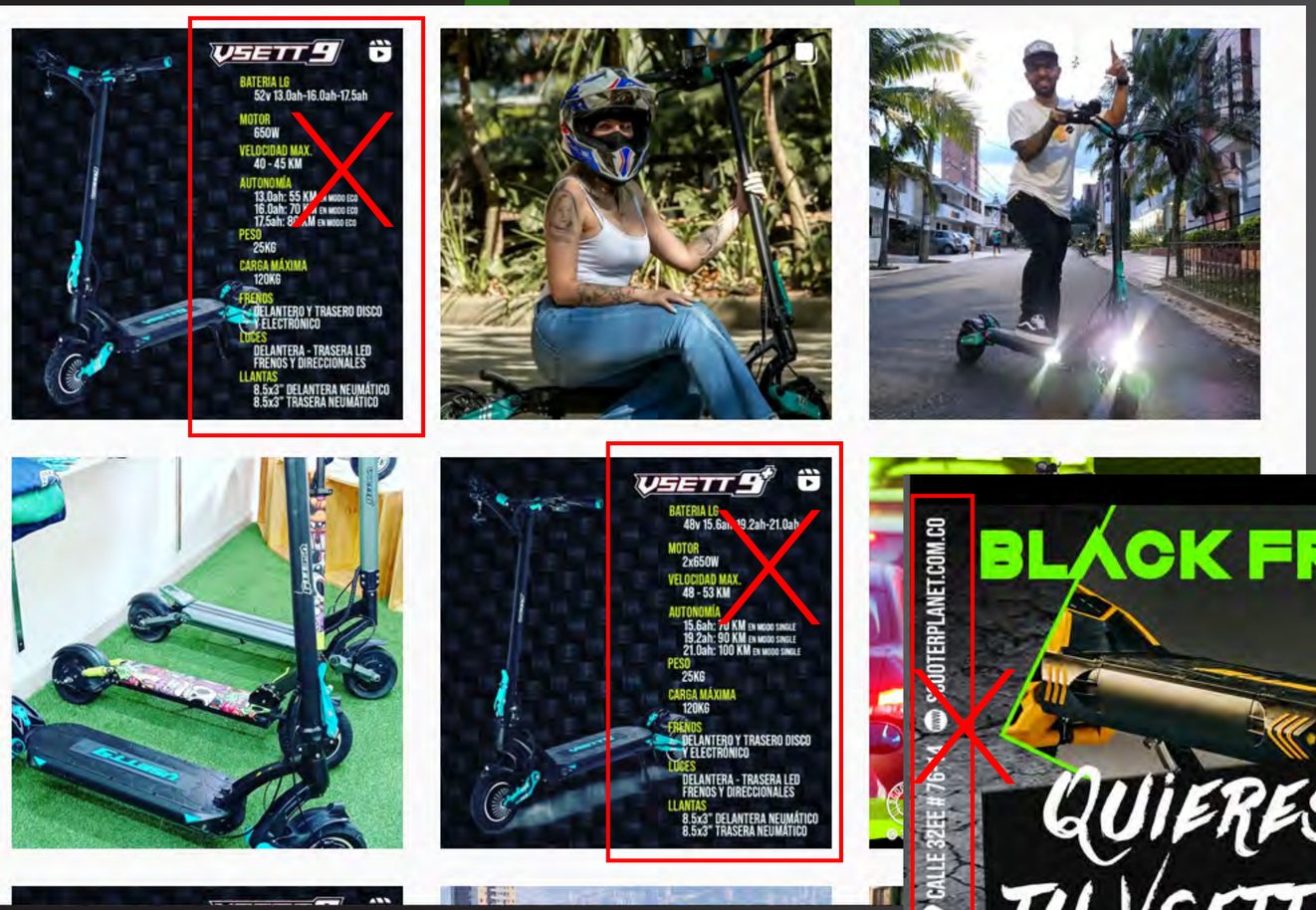
- Auteco Mobility
- AKT Electric
- Falabella
- Alkosto
- Bajaj
- Mate Bikes

DEJAR DE HACER

* Realizar publicaciones de especificaciones técnicas.
* Incluir en las imágenes de instagram los datos de contacto.
* Mezclar muchos tipos de información, imágenes, conceptos en la misma cuenta de instagram.

EMPEZAR A HACER

* Enfocar las publicaciones en temas de comunidad y de ventajas de transportarse en scooter eléctrica.
* Dar enfoque a cada tipo de red a determinados tipos de comunicaciones, por ejemplo enfocar instagram en temas de comunidad, la página web en especificaciones.
* Establecer las ventajas comparativas de tener una scooter respecto a las motos como competencia indirecta.
* Definir contenido de valor.
*Realizar programación anual del campañas para las redes sociales, basado en las temporadas estacionales en Antioquia.
*Fortalecer las ventajas de la marca Vsett en la información de comunicaciones.





scooterplanetmed
Scooter Planet

scooterplanetmed No te pierdas esta oportunidad 😎🦵👀
llévate tu Vsett con descuento y comienza a conquistar el terreno.

@scooterplanetmed
@zero_scooters_col
@vsett_colombia

#parche #scooter #grupo #amigos #zero #vsett #zeroscooters #vsettscooters #zero9 #zero10 #zero10x #vsett8plus #vsett9plus #vsett10plus #medellin #scooterplanet

54w See translation

frias1608 Precio
53w Reply

karenpaola2615 Me gustaria cotizar una por favor.

View insights Boost post

Liked by vsett_colombia and 181 others

NOVEMBER 19, 2021

Add a comment... Post



scooterplanetmed
Medellín, Colombia

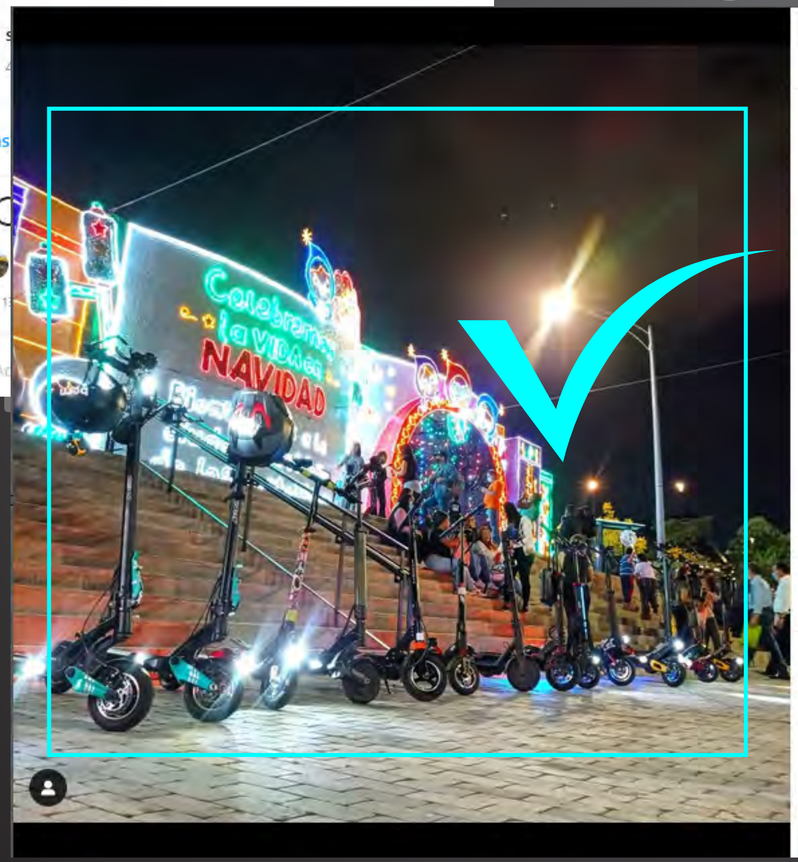
scooterplanetmed Olvídate de tacos! Olvídate de pico y pla
EVOLUCIONA!!
La micro-movilidad Electrica es una gran oportunidad de
evolucionar la forma de movilizarte! Moverse en la ciudad p
ser rápido, económico , ecológico y divertido! Te invitamos a
conocer estás máquinas!
@vsett_cali_colombia
@vsett_colombia
@yeaah_colombia

#vsettcolombia #vsett #escooterlife #scooterplanet #scoote
#movilidadelectrica #movilidad #medellín #antioquia

46w See translation

View ins

JANUARY 1



scooterplanetmed

scooterplanetmed Disfruta del parche y vive la movilidad eco 🦾
😎⚡ por aquí te esperamos pa rodar
50w See translation

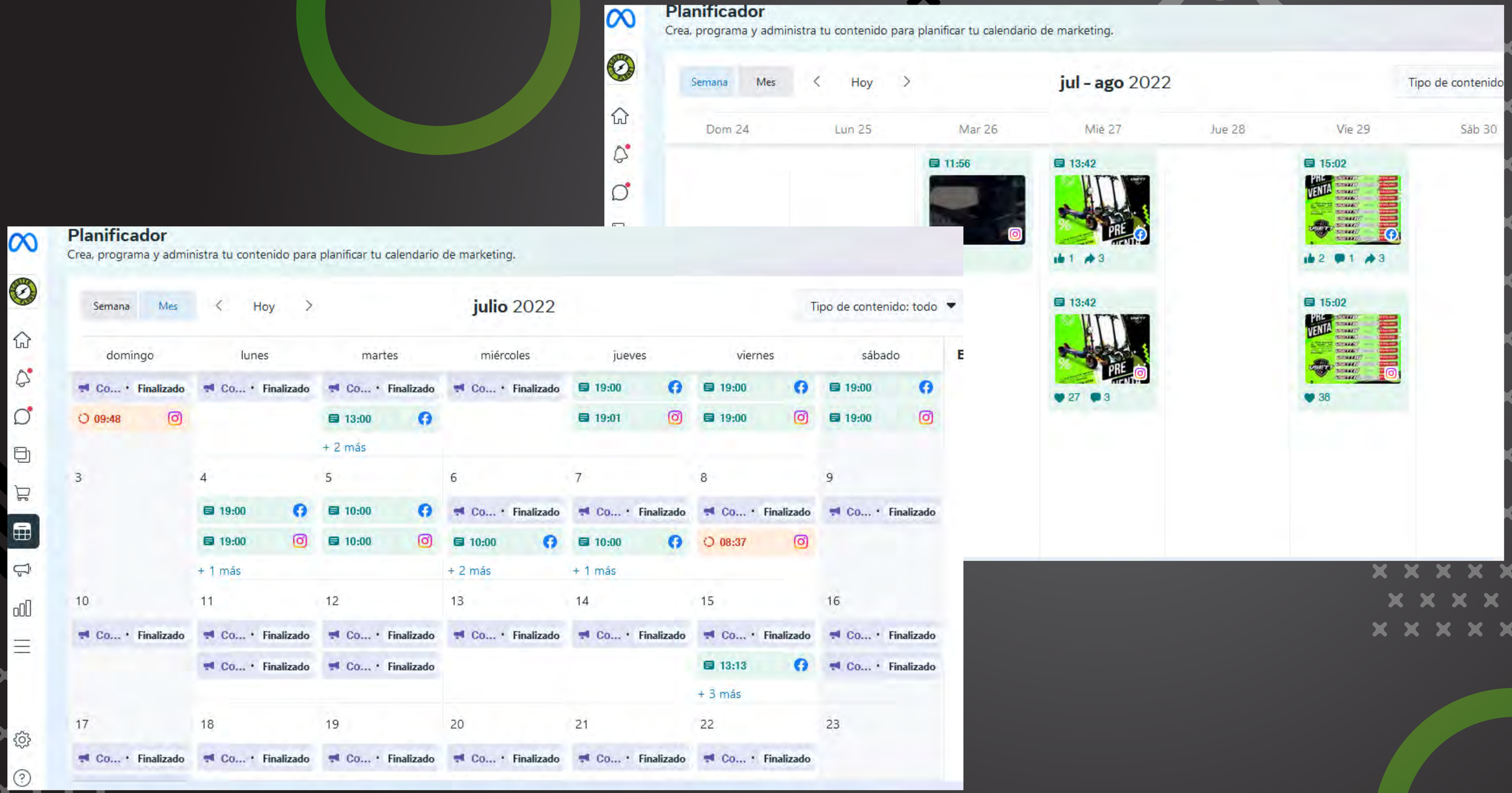
vsett_cali_colombia 😍😍
50w 2 likes Reply

View insights Boost post

Liked by vsett_colombia and 23 others

DECEMBER 15, 2021

Add a comment... Post


Planificador
Crea, programa y administra tu contenido para planificar tu calendario de marketing.
Semana
Mes
Hoy
jul – ago 2022
Tipo de contenido
Dom 24
Lun 25
Mar 26
Mié 27
Jue 28
Vie 29
Sáb 30
11:56
13:42
15:02
1
3
2
1
3
13:42
15:02
27
3
38
Planificador
Crea, programa y administra tu contenido para planificar tu calendario de marketing.
Semana
Mes
Hoy
julio 2022
Tipo de contenido: todo
domingo
lunes
martes
miércoles
jueves
viernes
sábado
Co... • Finalizado
09:48
13:00
19:00
19:01
+ 2 más
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
10:00
10:00
08:37
13:13
+ 1 más
+ 2 más
+ 3 más

Crear contenido de valor - SEO.

Generacion de contenido relevante.

Pieza gráfica.

Creación de comunidad.

Crear experiencias de visualizacion de la marca.

Incorporar logo de vsett en pagina scooterplanet.com.co

Cronograma de malla de posteo y contenido del año

Email marketing: construir, diseñar base datos en diseño de calendario(correos directos)

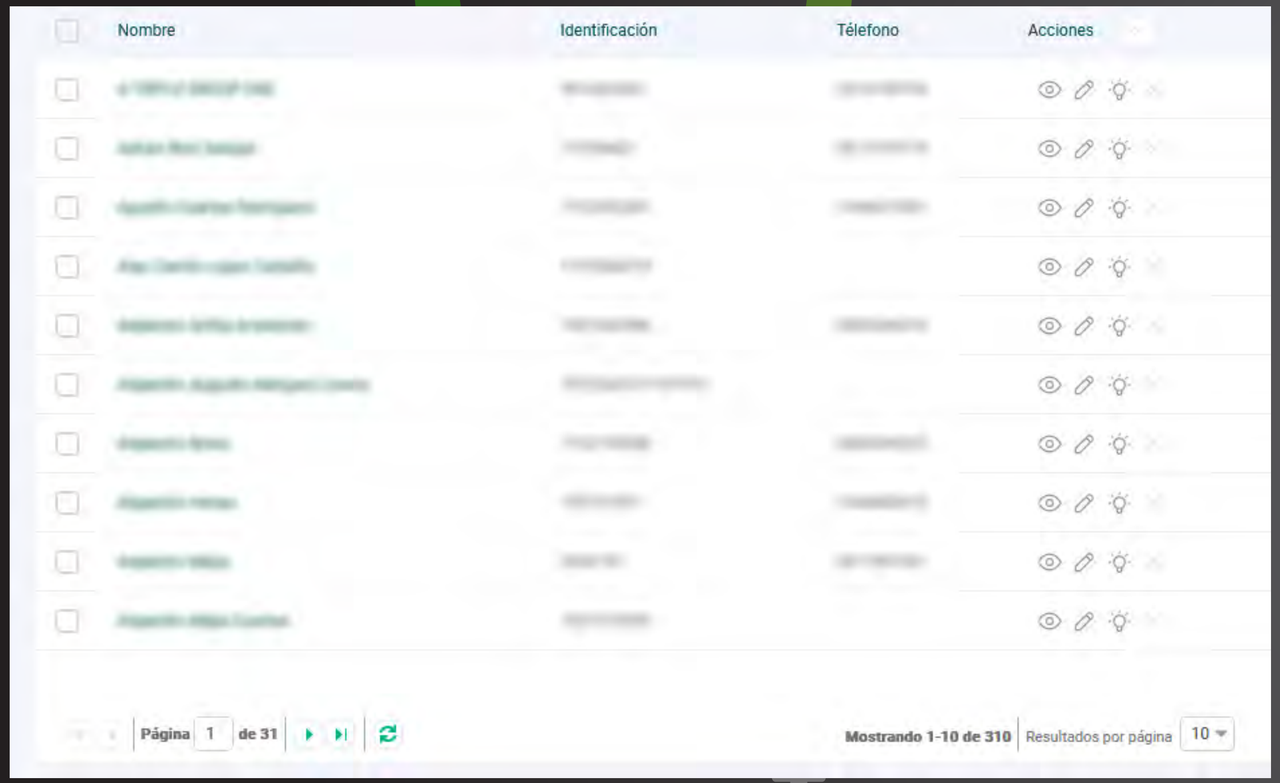
* Propuesta de base de datos con ítems que sean importantes, hobbies, gustos, medio de movilización, hace su taller o paga por taller, tiene hijos...

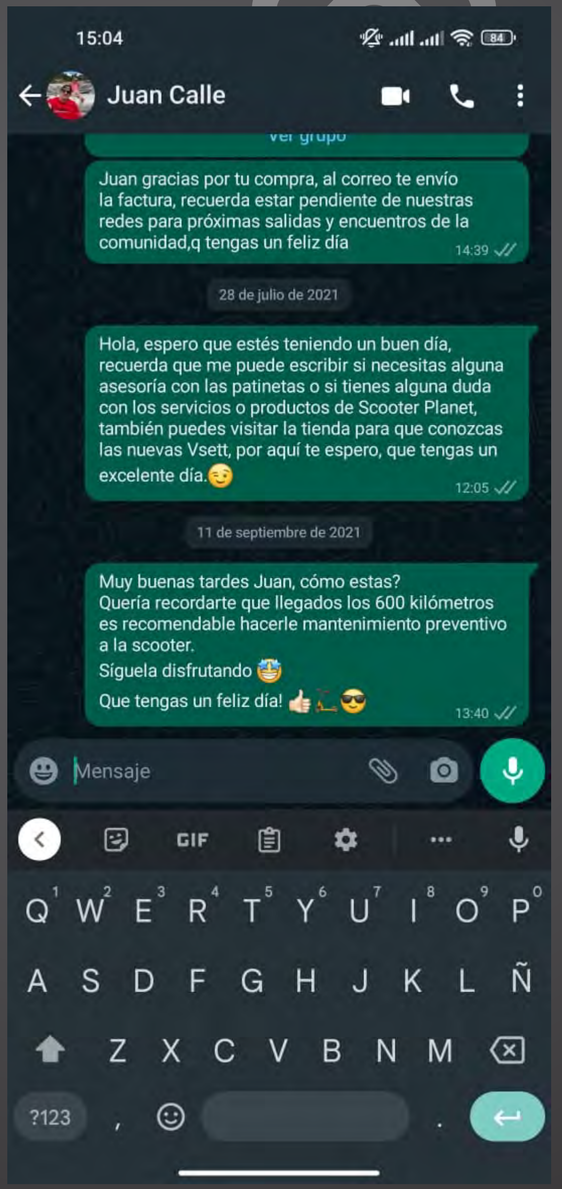
Móvil marketing: estrategia, mercadeo, visión general al canal por donde se consume información, tener en cuenta la información que se va a enviar, por qué medio lo consume el usuario, celular, tablet, PC, TV....(correos directos)

* Lean manufactoring, valor a cada eslabón de la cadena, por qué por celular, por qué a esa hora, que acción quieres tenga la pieza.

Marketing por afiliación: clientes que piden frecuentemente se manda mensaje de compra automática, subscripciones, condicionar servicio por garantías(correos directos) .

* Campañas de concientización, mensajes en redes sociales, Infografías de usos por estándares de categorías


Nombre
Identificación
Télefono
Acciones
Página 1 de 31
Mostrando 1-10 de 310
Resultados por página 10


15:04
Juan Calle
Juan gracias por tu compra, al correo te envío la factura, recuerda estar pendiente de nuestras redes para próximas salidas y encuentros de la comunidad,q tengas un feliz día
14:39
28 de julio de 2021
Hola, espero que estés teniendo un buen día, recuerda que me puede escribir si necesitas alguna asesoría con las patinetas o si tienes alguna duda con los servicios o productos de Scooter Planet, también puedes visitar la tienda para que conozcas las nuevas Vsett, por aquí te espero, que tengas un excelente día.
12:05
11 de septiembre de 2021
Muy buenas tardes Juan, cómo estas?
Quería recordarte que llegados los 600 kilómetros es recomendable hacerle mantenimiento preventivo a la scooter.
Síguela disfrutando
Que tengas un feliz día!
13:40
Mensaje
GIF



RUTA DIGITAL FAJADA

Proyecto Centros de Valle del Software (CVS)

Bogotá 2022

Presentado por:

boost
BUSINESS CONSULTING

Presentado a:

ruta n
MEDELLÍN
CENTRO DE INNOVACIÓN Y NEGOCIOS

Competencia Directa e indirecta



Emprendimiento: Fajada
Emprendedor: Eyla Alcalá

Fajada

Competencia Directa



MODAKING



Es un ecommerce vende el mismo producto, mismo patrón de faja moldeadora, que tiene fajada, tiene opciones en productos, y si cubre las necesidades, distribuye por toda latinoamerica su sede principal se encuentra en Peru , tiene distribuidora en Colombia

	FAJADA	MODAKING PERU	
Productos	*Faja moldeadora, reloj de arena, negra y beige*	*Fajas moldeadora, reloj de arena tiene cinco colores, Faja body, Legins cubre abdomen, gel reductor*	
Precio	*El precio es accesible a el salario mínimo, y los envios son gratis*	*Es accesible, pero no tiene envios gratis*	
Calidad	*Es de buena calidad, Elasticas mercerizadas 100% Colombianas*	*No es de calidad, su elastica es debil y su costura no es delicada*	
Servicio	*Ofrece buena atencion, el producto viene en una caja y trae regalo*	*Mala atencion, el producto viene en una caja*	
Reputacion de la Campaña	*Tiene buenos testimonios de clientas*	*La mayoria de sus ventas son al mayoreo, son muy conocidos*	

Competencia Indirecta





Competencia Indirecta

Es una fabrica de fajas vende online y tiene tiendas fisicas por toda Colombia, tienen variedad en fajas y productos para adelgazar, pero no tiene el mismo producto, no tiene fajas reloj de arena, el patron que tiene fajada, no lo tiene fajate, son diferentes

FACTOR	FAJADA		FAJATE
Productos	*Faja moldeadora, reloj de arena, negra y beige*		*Fajas cinturillas moldeadoras diferentes, tiene mas productos para ofrecer*
Precio	*El precio es accesible a el salario mínimo, y los envios son gratis*		*Es accesible, no tiene envios gratis*
Calidad	*Es de buena calidad, Elasticas mercerizadas 100% Colombianas*		*Es latex calidad regular, No es comoda por las varillas*
Servicio	*Ofrece buena atencion, el producto viene en una caja y trae regalo*		*Buena atencion, el producto viene en una bolsa plastica*
Reputacion de la Campaña	*Tiene buenos testimonios de clientas*		*Reputacion regular*

Experiencia del usuario - Proceso de compra - Diseño digital - Logistica



Emprendimiento: Fajada
Emprendedor: Eyla Alcalá

Fajada

Mejorar las experiencias del usuario, al entrar a nuestro sitio wed, que sea un usuario ejecutor, que quiera hacer una compra. Y el proceso sea claro facil y directo

El diseño digital debe tener un formato visual llamativo, enganchador y confiable, hay que mejorar las fotos de la pagina web, el formato de las fotos de los productos, la ubicación y la informacion

En logística, debemos crear empaques donde entre el producto, y no ocupe tanto volumen, para hacer envíos internacionales, Buscar convenios con las transportadoras para tener mejor precio

Link Mano Factory crear una feliz experiencia a travez de el diseño del empaque, agregarle valor al producto por medio del empaque, un empaque delicado y confidencial

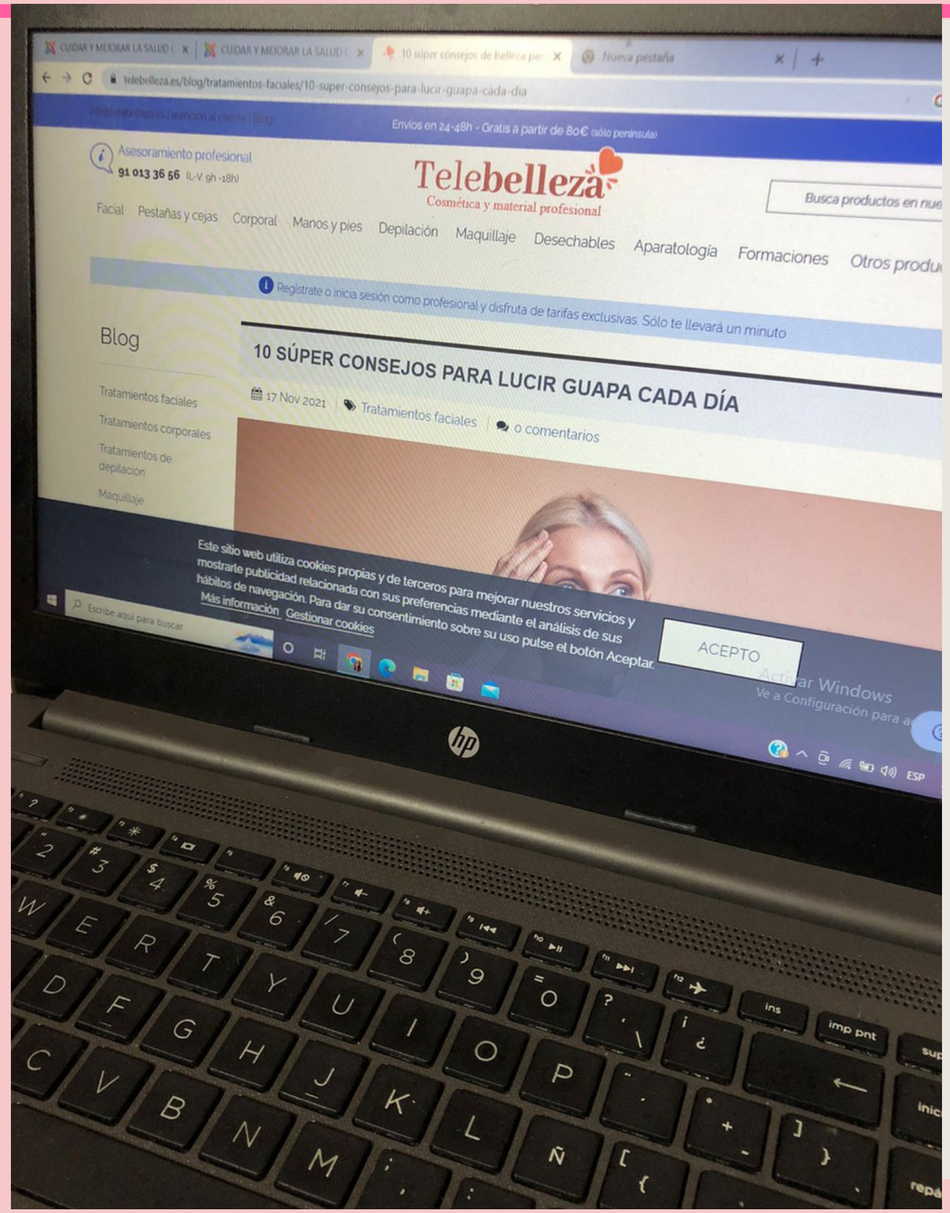
Contenidos para redes sociales, humanización de marca, defensores de marca, diseño de cuadrilla de Instagram



Fajada

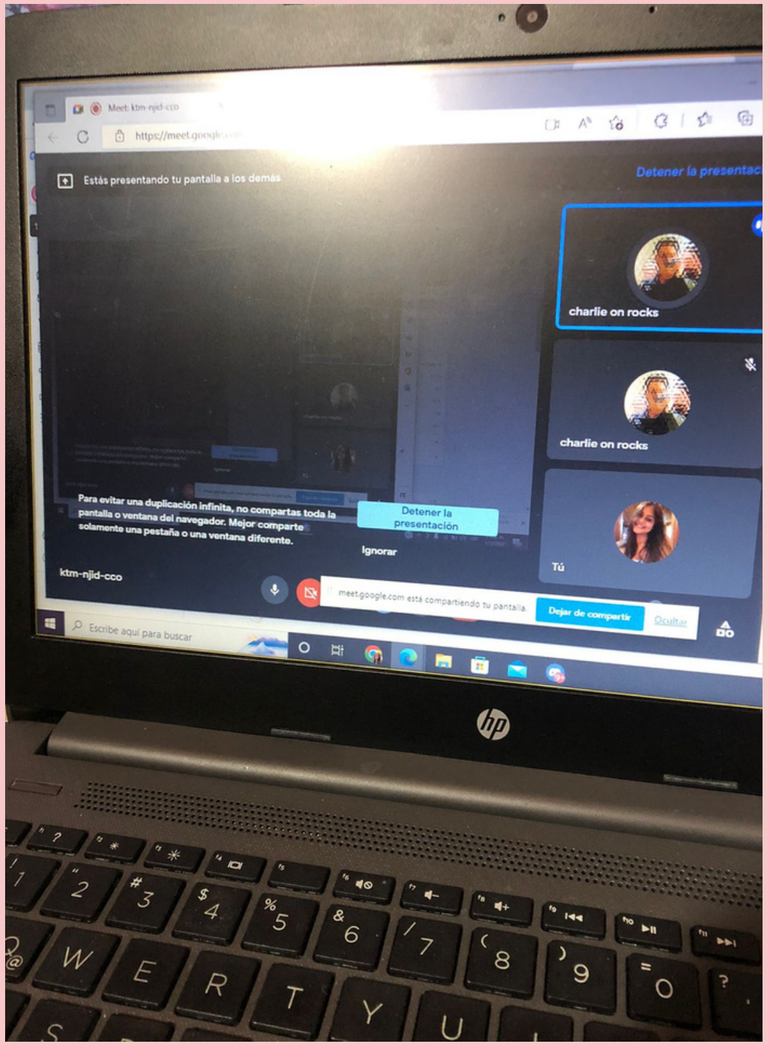
Emprendimiento: Fajada
Emprendedor: Eyla Alcalá

Contenidos que vendan sin hablar del producto, contenidos sobre la categoría de belleza y salud corporal, contenido de valor que hable sobre la categoría de nuestro producto, no hablar del producto siempre



No siempre hacer videos o post de mi producto, sino de información sobre salud hábitos historias

tips para adelgazar o tips de belleza cuidado de la piel alimentacion



Hacer videos, o post que cuenten una historia semanal, no meter tanto contenidos diferentes en una semana, no saturar de tanto contenido, ni aparecer tanto para no volverme fastidiosa ni ser tan narcisista

Crear una comunidad amigable y humana con las seguidoras, que sientan que soy una persona real igual que ellas, que vayan conociendo la marca poco poco, hacer la marca mas corporativa mostrando información de la fabrica y los materiales y la empresa

Mejorar el diseño de el perfil de Instagram y el feed, que se vea mas corporativo y manejar los colores que sean comodos visualmente

email marketing
data en excel encuestas
o formularios
pertinentes, manual de
marca



Fajada

Emprendimiento: Fajada
Emprendedor: Eyla Alcalá

Guardar datos básicos del cliente, Nombres Dirección teléfono y correo, enviar correos cuando sean necesario para fidelizar clientes. ya sea con promociones, tips o formularios

USA LA FAJA DIARIO

ANIMATE

ASISTE A NUESTRO MARATON DE BISICLETAS

ANIMATE

APROVECHA'
NUESTRO
20%
DESCUENTO

MANUAL

MANTENIMIENTO DE MI FAJA

QUIERO CONOCER DE TI

CUESTIONARIO

¿Cuánto pesas?

¿Cuánto mide tu cintura ahora?

¿te gusta hacer actividad fisica?

¿Cuál es la actividad física que mas haces?

¿Cuál es tu comida favorita?

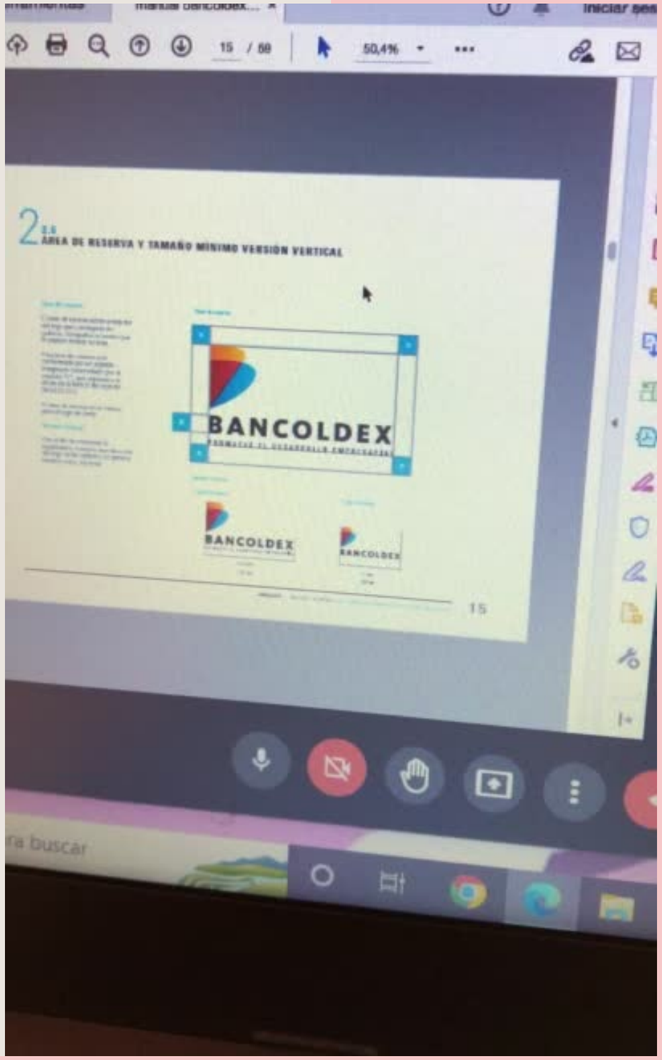
Fidelizacion de clientes

El cliente sepa de mi marca, me tenga confianza defensor de marca y creemos una comunidad

Conocer lo que necesita el clientes por medio de formularios o encuestas que se hagan por correo

Manual de marca importante para registrar mi marca ante las instituciones gubernamentales


https://meet.google.com/ktm-njid-cco
rlie on rocks está presentando
Inicio
Herramientas
manual bancoldex...
PROMUEVE EL DESARROLLO EMPRESARIAL
LA CLAVE
DEL ÉXITO
ESTÁ EN EL
CRECIMIENTO


15 / 60
50,4%
2.3.
ÁREA DE RESERVA Y TAMAÑO MÍNIMO VERSIÓN VERTICAL
BANCOLDEX
15