

REGLAMENTO PARA JÓVENES INVENTORES

Prototipado SOFTWARE Y HARDWARE UX/UI

Objetivo del concurso:

Incentivar la capacidad creativa e inventiva de los estudiantes panameños para el diseño de aplicaciones y prototipos funcionales como productos, que atiendan a problemáticas, necesidades personales o sociales.

Parámetros para el prototipo

- **TEMA:** La aplicación o solución física puede ser sobre cualquier tema, siempre considerando la experiencia del usuario para su uso (UX) (UX hardware).



- **FUNCIONALIDAD:** Las aplicaciones o artefactos deben tener algún grado de funcionalidad para ser competitivos. Se valorará el correcto funcionamiento del programa o prototipo, que deberá ofrecer al usuario, una experiencia ágil, completa y sin errores.
- **ORIGINALIDAD:** El prototipo debe ser innovador y original, o en su caso, contener una mejora significativa de un prototipo ya existente.

SUGERENCIAS TÉCNICAS DE LOS PROTOTIPOS

Para que sea admitido a concurso, el trabajo deberá atender a los siguientes requisitos:

1. Haber sido programada en el entorno de programación: C/C++, Java, JavaScript, Python, Ruby, PHP, Swift, Código de bloque, mit app inventor, Scratch, etc.

Si es prototipo de app: Just In Mind, Uizard.io, Wix, Figma, Canva.

2. Ofrecer un menú inicial donde se explique el software o el juego y sus comandos. Se tendrá en cuenta el número de objetos, escenarios, efectos de sonido, así como la inclusión de variables (puntuación, vidas, páginas, ventanas, etc.), integración de sensores y utilización de actuadores de los celulares o pc.
3. Los prototipos o soluciones presentados de hardware pueden ser desde integración de placas electrónicas hasta maquetas funcionales, utilizando Arduino o sus similares placas como microbit, Makey Makey, raspberry pi, makeblock, mindstorm, fischertechnik, sparkfun, etc.

Desarrollo

Las exposiciones deberán realizarse en los espacios designados por los organizadores y durante el tiempo asignado para esta categoría.

- Los espacios serán elegidos por los organizadores. Serán abiertos y solo dispondrán de una toma de corriente (de necesitar más conexiones traer su propia regleta y extensión), una mesa y dos sillas por equipo.
- Los equipos estarán formados por un máximo de tres participantes (de los cuales uno será nombrado líder).

Evaluación

- El jurado evaluará en cada proyecto, como mínimo lo siguiente:
 - Originalidad / Innovación de la propuesta.
 - Calidad en la conceptualización y definición.
 - Funcionalidades de la aplicación/artefacto.
 - Experiencia de usuario.
 - Impacto de la aplicación/artefacto.
 - Funcionamiento de la app o del artefacto.
 - Entrega de video del uso y bondades de la app y/o artefacto prototipo.

Entrevista

El equipo deberá responder una serie de preguntas similar a la siguiente:

1. ¿Cuál es el título de su aplicación/artefacto?
2. Explique el propósito de la aplicación/artefacto en una oración.

3. Descripción breve: ¿Qué te inspiró a crear esta aplicación/artefacto?
4. Descripción breve: ¿Qué intenta lograr su aplicación/artefacto?
5. ¿Qué dificultad técnica o de codificación enfrentó al programar su aplicación/artefacto y cómo ha abordado este desafío técnico?

Selección del ganador

1. Los premios serán juzgados en base a los siguientes criterios:
 - Calidad de la idea (incluyendo creatividad y originalidad).
 - Implementación de la idea (incluyendo experiencia de usuario y diseño).
 - Excelencia demostrada en habilidades de construcción, codificación y programación.
2. Los jueces tienen derecho a solicitar acceso a la aplicación y al código fuente en persona o de cualquier manera razonable, para verificar que la aplicación/artefacto funciona y cumpliendo con lo que indica el formulario de envío. El incumplimiento por parte de un concursante resultará en la descalificación inmediata de la presentación. Los jueces serán justos e imparciales.

Anexos

Enlaces de referencias o ideas

Creación de prototipos: 9 métodos exitosos y mejores prácticas

<https://www.lead-innovation.com/es/blog/m%C3%A9todos-exitosos-y-mejores-pr%C3%A1cticas>

Una guía esencial para la investigación de ux de hardware

<https://www.answerlab.com/insights/essential-guide-to-hardware-ux-research>

Pensamiento de Diseño e invención para capacitar a cada estudiante como innovador.

<https://projectinvent.org/>

5 claves del diseño UX en el desarrollo de aplicaciones móviles

<https://www.rootstack.com/es/blog/5-claves-del-diseno-ux-en-el-desarrollo-de-aplicaciones-moviles/>

La mejor guía de diseño de aplicaciones, UX móvil, UI

<https://www.tamoco.com/es/blog/mobile-app-design-ux-ui-engagement/>

Tecnología en 2022: Tendencias e innovaciones

<https://www.syntonize.com/tendencias-de-la-tecnologia-en-2022/>