

MEGACHALLENGE UHOO

Diseño de UX/UI para el bienestar corporativo

Propuesta presentada por
Semillero de investigación de Emociones
Departamento de Diseño
Universidad de los Andes
Febrero, 2022

¿Quiénes son Uhoo?

Uhoo es una compañía creada en el 2017 que a través del buen uso de la tecnología y la comunicación busca transformar el bienestar de los miembros en las comunidades de LATAM, fortaleciendo la construcción de la sociedad.

Objetivos

1. Promover el bienestar por medio del buen uso de tecnologías de información y comunicación.
2. Fomentar y fortalecer las relaciones sociales de los miembros de la comunidad LATAM
3. Ofrecer una experiencia real de trabajo en una startup a estudiantes de la universidad.

¿Cuál es el reto?

Uhoo se encuentra en un proceso de crecimiento, donde busca convertirse en una empresa innovadora en su segmento de mercado. A través de este reto, queremos que 24 participantes desarrollen diferentes conceptos de bienestar aplicados al UX/UI del Hub de Uhoo. El diseño de dichos conceptos tienen el reto de poder adaptarse, replicar y escalar a los diferentes productos y plataformas de Uhoo. El desarrollo de los conceptos deberá contar con una propuesta de interfaz tipo *mock up* y un video escenario para mostrar la idea.

¿Qué contiene el challenge?

El evento se desarrollará bajo el formato de reto de diseño, donde los participantes tendrán cuatro encuentros presenciales: 1. Presentación de Uhoo e introducción al reto e Introducción al tema de bienestar desde el Diseño Positivo. 2. Aplicación de los conceptos de Symbolic Meaning. 3. Desarrollo de conceptos para Uhoo. 4. Presentación Final.

Los participantes explorarán el tema por medio de herramientas de diseño, desarrollarán y presentarán sus propuestas dentro de los 6 días del reto. El resultado esperado son varias propuestas de concepto de plataforma que se presentarán ante Felipe Arango Gardeazabla y su equipo de Uhoo y se hará una selección para su posterior evaluación de un desarrollo tecnológico.

¿Cómo se hace?

Convocatoria de talentos: Lunes 28 de febrero. Para el registro, los participantes podrán inscribirse en parejas. Para la convocatoria, cada participante debe enviar el link de Behance donde muestre su portafolio. El cierre de la convocatoria será el día lunes 14 de marzo de 2022 a las 6:00 pm.

Selección de grupos de trabajo: Un grupo de jurados compuestos por el equipo del semillero y el equipo de Uhoo, seleccionarán los participantes y definirán los grupos de trabajo para el challenge a partir de la información de inscripción enviada. El día jueves 17 de marzo se anunciará la conformación de los equipos para el MegaChallenge.

Introducción al reto: Como inicio del MegaChallenge, se hará una sesión de introducción en la que se presentará el reto y el cliente. En la segunda parte, se introducirá al tema de bienestar desde el Diseño Positivo y se explicará la metodología para el desarrollo del challenge.

Investigación y análisis: Durante los 6 días del MegaChallenge, los participantes investigarán la visión, la misión, los objetivos y la audiencia de Uhoo, para definir un brief claro que dará el marco del contenido del proyecto. Adicionalmente, estudiarán referentes visuales y conceptuales sobre proyectos similares y los analizarán en relación al desarrollo de conceptos de bienestar para el contexto corporativo.

Concepto: Partiendo de los resultados del análisis, los participantes desarrollarán un concepto que se visualizará a través de moodboards y frases corporativas.

Creación: Los participantes diseñarán propuestas coherentes que respondan a los conceptos desarrollados y los objetivos planeados.

Retroalimentación: Dentro del proceso creativo se realizarán 2 revisiones con su respectiva retroalimentación por parte del equipo del semillero y de Uhoo para guiar el proceso creativo.

Presentación final de la propuesta: Sustentación y explicación del proceso de conceptualización y la propuesta final frente al cliente el día sábado 2 de abril.

Uso de resultados generados en el Taller:

Todos los resultados generados en el marco del MegaChallenge UHOO, y cualquier propiedad intelectual y derechos patrimoniales de autor derivados de estos resultados, pertenecerán exclusivamente a UHOO.

En consecuencia, UHOO podrá utilizar y explotar económicamente como considere pertinente los resultados desarrollados y presentados por los equipos de trabajo del Concurso.

UHOO y la Universidad de los Andes, revisarán y elaborarán conjuntamente un documento donde consten la cesión de derechos y la autorización escrita de cada participante, para que puedan utilizar como lo estime conveniente de común acuerdo la organización y la Universidad, los video escenarios y visualizaciones del mock up y demás soportes generados por los participantes en el contexto del MegaChallenge UHOO.

¿Quiénes pueden participar?

Este taller está dirigido a un grupo máximo de veinticuatro (24) estudiantes de pregrado y postgrado de la Universidad de los Andes y profesionales externos interesados quienes apliquen a la convocatoria de participación organizada por el Departamento de Diseño, Universidad de los Andes.

Esta actividad se realizará siguiendo los términos de la convocatoria realizada por la Universidad de los Andes. Durante la introducción al reto se dará a conocer a los estudiantes las características de estas actividades y se les pedirá manifestar por escrito, su cesión de derechos patrimoniales a favor de UHOO, respetando siempre sus derechos morales sobre los resultados del MegaChallenge. A sabiendas de lo anterior, los participantes inscritos se comprometen a asistir al MegaChallenge UHOO que se llevará a cabo del 28 de marzo a las 05:00 PM hasta el 2 de abril a las 12:00 M.

¿Cuáles son las fechas, horarios y lugar?

Actividad	Fecha	Hora	Lugar
Lanzamiento de la convocatoria	3 de marzo de 2022		
Cierre de la convocatoria	16 de marzo de 2022	6:00 pm	
Anuncio de participantes	18 de marzo de 2022	Durante el día	
Challenge parte 1	28 de marzo de 2022	4:30 pm a 6:30 pm	C 401-402
Challenge parte 2	30 de marzo de 2022	4:30 pm a 6:30 pm	C 401-402
Challenge parte 3	01 de abril de 2022	4:30 pm a 6:30 pm	C 401-402
Challenge parte 4	02 de abril de 2022	9:00 am a 12:00 m	C 401-402

Duración: 6 días

Lugar:

Todo el evento se hará presencial en la Universidad de los Andes, sede centro. Carrera 1 No 18 A – 10, Bogotá D.C.

La fecha y el horario, así como la duración y el lugar definitivo, se acordarán entre la entidad y la Universidad. Si por algún motivo de fuerza mayor, alguna sesión se cancela, el Departamento de Diseño acordará con la entidad, la fecha y hora de reposición de común acuerdo.

Una vez aceptada la propuesta, se deben contemplar aproximadamente 15 días hábiles para el inicio de la actividad, teniendo en cuenta los tiempos de formalización contractual por parte de la universidad y la entidad.

¿Qué es el semillero de investigación en Emociones?

El semillero de Investigación “Diseño inspirado en las emociones” es un espacio académico que tiene como objetivo discutir, construir y desarrollar proyectos relacionados con Diseño Positivo. Este semillero nace del interés de los estudiantes de Diseño de la Universidad de los Andes por profundizar en temáticas de diseño positivo y bienestar. Desde el semillero se busca compartir experiencias, herramientas y

metodologías y plantear proyectos relacionados con el diseño de productos y servicios aplicados desde las emociones y el bienestar.

Dentro de los objetivos del semillero, se busca colaborar con empresas y organizaciones las cuales busquen implementar o desarrollar proyectos con temáticas relacionadas con el diseño positivo, mediante una amplia gama de herramientas tales como consultoría, talleres, charlas, etc. Todo esto con la finalidad de potenciar a las empresas a potenciar su negocio para generar valor desde el diseño. Los miembros del semillero brindarán acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo de los proyectos con el fin de guiarlos frente al uso de las herramientas de diseño.

¿Quiénes son los miembros del semillero?

Santiago de Francisco Vela: Diseñador Industrial de la Universidad de los Andes (2008), con una Maestría en Design for Interaction de la Universidad Tecnológica de Delft en Holanda (2014). Profesor Asociado del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes, en donde ha dictado cursos relacionados con pensamiento de diseño, diseño participativo, diseño inspirado en las emociones, diseño de producto, innovación financiera, innovación social, pensamiento estratégico y diseño para el acceso a la justicia. Ha realizado varios proyectos de investigación entre ellos el Proyecto Rocío y el Laboratorio de Diseño para la Justicia. El primero busca desarrollar estrategias de conservación ambiental por medio de tecnologías de la información y comunicación y el desarrollo de modelos para las nuevas economías rurales. Este proyecto forma parte del programa Conservación y Gobernanza del Piedemonte Amazónico, liderado por el Fondo Patrimonio Natural con patrocinio de USAID (U.S Agency for International Development). El segundo busca desarrollar una nueva generación de soluciones concretas a problemas relacionados con el acceso a la justicia en Colombia en contextos reales que vinculan innovaciones legales, pensamiento sistémico y pensamiento de diseño. Este proyecto es patrocinado por la Tinker Foundation bajo la figura de “Democratic governance and sustainable resource management”. Actualmente lidera el Semillero de Investigación en Emociones.

Gustavo Lozano Cárdenas: [@galozano03@gmail.com](mailto:galozano03@gmail.com)

Diseñador egresado de la universidad de los Andes (2020) y actualmente estudiante de emprendimiento e innovación en el CESA, ambos estudios en la ciudad de Bogotá, Colombia. Apasionado por los negocios y el diseño de materiales, ambas temáticas relacionándose estrechamente con la sostenibilidad y el bienestar, con la finalidad de siempre generar valor en diferentes ámbitos. Ha trabajado con empresas de diseño como Converse y Palomar entre otras, creando soluciones materiales con la finalidad de innovar en sus productos, cuestionando siempre el cómo podemos hacerlos sostenibles e integrarlos a la economía circular.

Sofía Posada Martínez: [@sofia.posadamartinez@gmail.com](mailto:sofia.posadamartinez@gmail.com)

Estudiante de Diseño de séptimo semestre con énfasis en Comunicación de la Universidad de los Andes, con un enfoque en el área conceptual, estratégica y gráfica

de los proyectos. Estudió Maquillaje Profesional y Fotografía y en el 2021, realizó un curso en el IED de Barcelona en Graphic Design in Branding. Ha trabajado en varios emprendimientos y empresas en el área de marca, estrategia de comunicación y visual. Actualmente es monitorea del curso de Diseño Inspirado en las Emociones junto con Santiago de Francisco Vela y hace parte del Semillero de Investigación en Emociones.

Chiara Volpi Manjarrés: @cv.volpi19@gmail.com

Premiación:

Uhoo se encuentra en el desarrollo de un concepto de incubación y fortalecimiento de experiencia laboral para estudiantes de pregrado llamado "Junior Enterprises". Una Junior Empresa es una asociación sin ánimo de lucro gestionada enteramente por los jóvenes universitarios que la componen. Originalmente se encuentra situada en el seno de una universidad o centro formativo, pero en este caso, Uhoo sería la entidad que le permite a los estudiantes obtener experiencia a través de proyectos profesionales y la autogestión. Los mejores proyectos tendrán la oportunidad de ser parte del programa de Junior Enterprises de Uhoo, el cual tiene (2) cupos.

INFORMACIÓN CONFIDENCIAL: Los destinatarios y receptores de la presente propuesta, reconocen y aceptan que toda la información presentada, metodologías, modelos, Know How, el plan técnico y su desarrollo, la descripción del trabajo a realizar, la información sobre las hojas de vida de los profesores investigadores, y la propuesta financiera sobre el costo del desarrollo del proyecto, tienen el carácter de confidencial, y por lo tanto la empresa, compañía o institución receptora; así como todas y cada una de las personas que detente la calidad de subordinados, empleados o dependientes y que tengan acceso a la información con ocasión de la presente propuesta; se comprometen a conservar y mantener de manera estrictamente confidencial y no revelarla a terceros, todas las informaciones y datos suministrados en la misma. La Cláusula de Confidencialidad se regirá por la reglamentación sobre Informaciones Confidenciales y Secretos Industriales de que tratan los artículos 260 a 266 de la Decisión 486 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena.

PROPIEDAD INTELECTUAL SOBRE LOS CONTENIDOS: Los destinatarios y receptores de la presente propuesta, reconocen y aceptan que el contenido de la misma contiene material, productos o procedimientos, contenidos e información protegida por las normas nacionales y extranjeras vigentes sobre Propiedad Intelectual. Por lo tanto cualquier utilización, reproducción, comunicación pública, transformación, distribución, alquiler, préstamo público e importación, total o parcial, en todo o en

parte, en formato impreso o digital se encuentran prohibidos, y solo serán lícitos en la medida en que se cuente con la autorización previa y expresa por escrito de la Universidad de los Andes.

Todo lo anterior de conformidad con lo establecido en la normatividad vigente en Propiedad Intelectual, particularmente con lo establecido en el Convenio de Berna, el Convenio de París; la ley 23 de 1982, la ley 44 de 1993, la Decisión Andina 351 de 1993, La Decisión Andina 345 de 1993, la Decisión Andina 486 de 2000, y en general los convenios internacionales sobre la materia de los cuales Colombia es miembro; y demás normas concordantes que las modifiquen o adicionen.

Los derechos patrimoniales de autor o de propiedad industrial que UHOO aporte para el desarrollo de las actividades derivadas del taller MegaChallenge UHOO seguirán perteneciendo a UHOO.

NOTA: La información consignada no constituye oferta comercial para la Universidad de los Andes. Los valores y condiciones pueden ser modificados cuando se conozcan las condiciones técnicas, jurídicas y económicas del proyecto propuesto.

Este documento es de carácter informativo, no tiene ningún efecto mientras no se ratifique como proyecto de diseño por las partes involucradas.

La vigencia de la presente propuesta es de un (1 mes) a partir de la fecha de recepción.