





El Torneo Universitario de Apps

El Torneo Universitario de Apps, **TuApp.org**, congrega cada año a cientos de estudiantes de ingeniería informática y diseño de toda América Latina. El perfil de los participantes es del mas alto nivel tanto en lo profesional como en lo personal, pues son jóvenes proactivos que se esfuerzan por el cumplimiento de metas y proyectos más allá de sus estudios. El 2015 convocó a más de 100 equipos de México, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Argentina, Brasil y Chile, con más de 40 universidades representadas.

Objetivo Central

Crear emprendedores
con soluciones útiles a la sociedad.

El mercado de la informática genera trabajos de alta rentabilidad y escalabilidad a nivel global. La inversión en equipos informáticos, ordenadores y smartphones es baja y la posibilidad de distribución a través de las tiendas de software móvil facilitan la venta a nivel global.

El nivel técnico de los ingenieros en informática de la región es altísimo, pero les falta desarrollar condiciones comerciales, audiovisuales y relacionales.

TuApp mejora, en un proceso de 6 meses, esas habilidades necesarias para aumentar la probabilidad de éxito. Además les orienta junto a auspiciadores, en el desarrollo de soluciones útiles para necesidades ya existentes.





TuAPP
.org
2016



Objetivos Específicos

Generación de redes de contactos efectivas.

Es fundamental para el éxito de los emprendedores, poseer una buena red de contacto entre pares y con potenciales clientes. Por este motivo **TuApp** promueve a través del proceso dos tipos de contactos: primeramente con profesores y estudiantes de distintas universidades a nivel internacional; y segundo, con profesionales de empresas e instituciones públicas que manifiestan sus necesidades y problemáticas, promoviendo así que los desarrollos de los equipos participantes respondan a necesidades reales.

Formación de Equipos con capacidades multidisciplinarias

TuApp.org promueve entre los estudiantes la formación de equipos con capacidad para resolver los distintos aspectos de una App exitosa. Estos atributos deben ser al menos: técnicos/informáticos, audiovisuales, comerciales y marketing.

Además, durante el proceso de trabajo del equipo, los estudiantes deberán aprender a resolver problemas de coordinación y distribución de tareas, cumplimiento de metas en fechas estipuladas y resolver situaciones de convivencia. Todo lo anterior es un adelanto real de lo que será el trabajo al formar una pequeña empresa. Si sobreviven al proceso, las probabilidades de éxito posteriores, aumentan.

Etapas del Torneo 2016:



Marzo a Junio:

Definición de patrocinadores y auspiciadores.

Cada patrocinador podrá definir una **categoría** con un **premio** adicional para los equipos que participen en ella. La categoría debe describir un problema o necesidad y los participantes que opten por desarrollar en ella, aprenderán sobre ese tema y generarán apps creativas.

TuApp es para los auspiciadores un laboratorio de creatividad, reclutamiento y generación de nuevos proveedores.

1 Mayo:

Fecha límite de inscripción de equipos

Los equipos pueden tener un máximo de 5 participantes y se promueve que entre ellos haya informáticos, diseñadores, audiovisuales, comerciales y estudiantes del área propia del app (ej: si es una aplicación de salud, que tenga un estudiante de esa área).

1 Junio:

Fecha límite de entrega de videos de Marketing

Es un video de 30 segundos promocional. En él se presenta

el equipo y se explica el App que desarrollarán. Este video se publicará en el sitio web y se mostrará en el evento final como introducción a su presentación.

1 Julio:

Fecha límite de entrega de Modelos de Negocios.

El equipo debe definir el segmento de usuarios que busca servir el App, y el modo en que, como empresa, se financiarán en el tiempo.

1 Agosto:

Fecha límite de entrega de Mockups

Es un diagrama de flujo de las pantallas del App. Se recomienda el uso de Balsamiq, pero se permiten otras herramientas y formatos.

15 Agosto:

Fecha límite de entrega de Encuesta sobre temas legales y éticos.

1 Septiembre:

Fecha límite de entrega de Video de App funcional.

Un video de 2 minutos donde se muestra el App funcionando.

Aquellos que cumplan todas las etapas pasan a la final de **TuApp** local.

1 Octubre:

Final TuApp Local

15-18 Noviembre:

TuApp Internacional en la Universidad Panamericana de Aguascalientes, México

Aquellos equipos que hayan cumplido todas las etapas anteriores tendrán derecho a presentar su App funcionando ante el público y un jurado definido por la propia universidad. Cada equipo finalista tendrá 3 minutos para mostrar en vivo su App funcionando. El jurado votará y premiará en el evento mismo. La Universidad se compromete a elegir un máximo de 3 ganadores que serán premiados con pasajes y estadía a la final internacional de **TuApp**, que este año se realizará en México. Debe ser informado a la organización antes del 30 de Septiembre los proyectos ganadores.



TuAPP
2016



Beneficios de realizar un TuApp local

Auspiciar **TuApp** es una excelente oportunidad para promover la innovación y el emprendimiento entre los estudiantes de su casa de estudios.

TuApp se transforma en el centro de soluciones reales para el mercado y la sociedad.

TuApp reúne a empresas, estudiantes, profesores y la comunidad. La colaboración de todos ellos da una gran opción para generar mejores lazos de colaboración.

La imagen de su empresa será beneficiada por acciones concretas, como el premio de viaje a la final internacional donde los ganadores podrán conocer a muchos estudiantes como ellos de ibero-américa.

Es el momento de mostrar en directo a profesores y estudiantes de otras universidades de la región la calidad de sus estudiantes.



Beneficios para el sponsor

- **TuApp.org** es un proceso probado y reconocido por las Universidades.
- Uso de la metodología y experiencia de **TuApp.org** para seleccionar equipos.
- Uso del portal **TuApp.org** para el proceso de selección, bases, organización.
- Motivación a los estudiantes para emprender e innovar.
- Difusión a nivel nacional e internacional de su empresa como polo de innovación de academia y mercado.
- Uso del evento para contacto con autoridades ciudadanas.
- **TuApp** es una fuente de futuras pymes proveedoras.
- **TuApp** es una manera de entrenar en temáticas propias a estudiantes del mejor nivel.

Tareas del sponsor

- Definir categorías y premios. Se sugieren premios "experiencia".

TuAPP | 2016
internacional