



# GUÍA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

*2 y 3 de octubre de 2021*

Esta guía se diseñó para los participantes de la hackatón internacional NASA Space Apps Challenge 2021. Para leer las instrucciones de este documento, se requiere que los usuarios ya hayan creado una cuenta y se hayan inscrito a este evento en [space apps challenge.org](https://spaceappschallenge.org).

## PARA OBTENER MAYOR INFORMACIÓN:

Si tenés preguntas que no se abordan en esta u otras guías de la página Resources (Recursos) ([spaceappschallenge.org/resources](https://spaceappschallenge.org/resources)), ponete en contacto con el equipo organizador mundial mediante [info@spaceappschallenge.org](mailto:info@spaceappschallenge.org).

Para recibir asesoramiento técnico en cuanto al contenido del documento, enviá un correo electrónico a [web@spaceappschallenge.org](mailto:web@spaceappschallenge.org) con una descripción específica sobre tu problema.

Última modificación hecha el 14 de septiembre de 2021

---

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
HORARIO EN EL QUE SE HABILITA Y DESHABILITA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	3
COMPLETADO DE LA PÁGINA DE PROYECTO	4
ARCHIVOS EN LA PÁGINA DE PROYECTO: cómo compartirlos	8
TIPS SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS PARA LA PÁGINA DEL PROYECTO	9
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	9
ELEGIBILIDAD PARA LA EVALUACIÓN A NIVEL MUNDIAL	11
PREGUNTAS FRECUENTES DE LOS PARTICIPANTES	12

---

## INTRODUCCIÓN

Si bien el Space Apps se enfoca en el recorrido del descubrimiento y de la creación, motivamos a los equipos a que presenten sus proyectos en [spaceappschallenge.org](https://spaceappschallenge.org) antes de que termine la hackatón. Todos los proyectos que se presentan antes del horario límite perdurarán en nuestro sitio web durante años. Si bien no es obligatorio, también los motivamos a que presenten sus proyectos para que se los evalúe. Los jurados del evento local revisarán todos los proyectos que se presenten para su evaluación.

Para ayudarlos a prepararse, esta guía proporciona instrucciones paso a paso sobre la manera en que deben presentar sus proyectos. También incluye varios requisitos con los que debe cumplir el proyecto, en caso de querer presentarlo para su evaluación. Para obtener tips sobre cómo crear una demo de proyecto convincente para la presentación de proyectos, una parte obligatoria del proceso de presentación de proyectos, accedan a la [Guía para la demo del proyecto 2021](#).

**Primeras consideraciones:** Para presentar un proyecto, *primero* deben crear una cuenta, inscribirse en una localidad y pertenecer a un grupo. Para obtener más información sobre este y otros temas, consulten la guía de preguntas frecuentes de los participantes y otras guías en la [Resources page](#) (página de recursos).

**Un recordatorio sobre las expectativas:** Sabemos que solo cuentan con 48 horas para completar el proyecto. Es por eso que no esperamos que tengan una solución completamente terminada y perfectamente desarrollada al finalizar la hackatón. En lugar de eso, queremos que puedan colaborar y trabajar para desarrollar ideas creativas y demostrar el progreso hacia una solución para el desafío. Presenten sus ideas, incluso si no llegan muy lejos con sus desarrollos.

## HORARIO EN EL QUE SE HABILITA Y DESHABILITA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

La presentación de proyectos se habilita el 2 de octubre a las 9:00 a. m. (hora local). Para ese momento, el equipo podrá editar la página de proyecto del equipo y presentarlo en [space apps challenge.org](https://spaceappschallenge.org).

La presentación de proyectos cierra el domingo 3 de octubre a las 11:59 p. m., hora local de la localidad en que está inscripto el equipo\*.

\*Excepción: Si tu equipo está inscripto en el evento universal, el proyecto debe presentarse tomando como parámetro la hora local del miembro del equipo que creó el equipo.

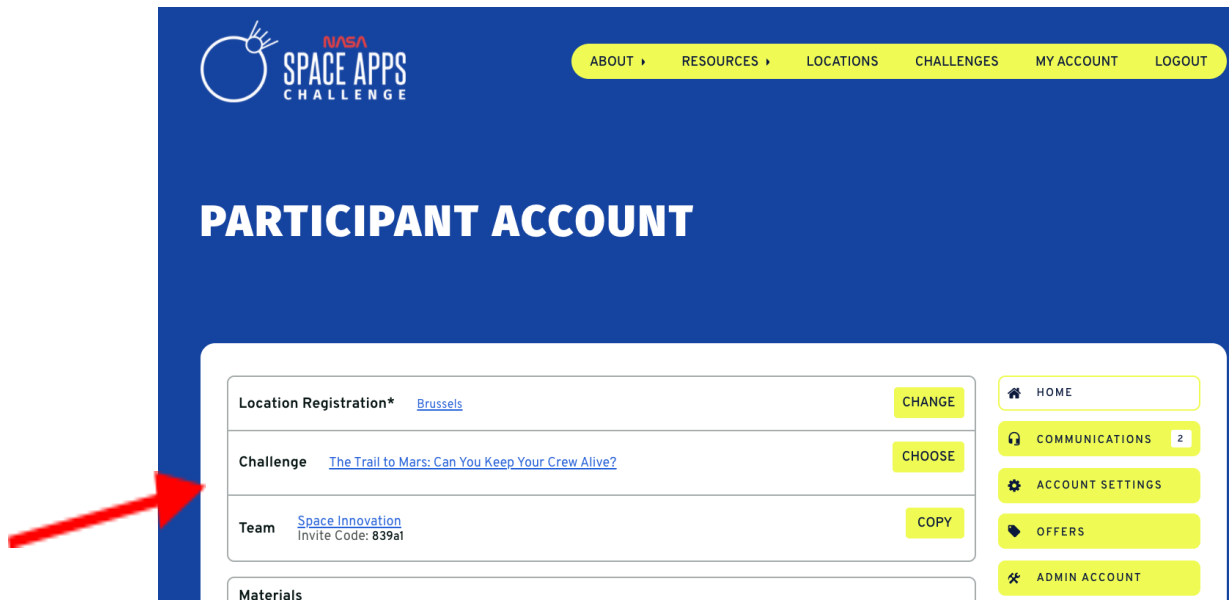
Si tenés preguntas sobre la fecha de entrega de tu localidad, contactá al organizador local.

## COMPLETADO DE LA PÁGINA DE PROYECTO

Una vez que crean un equipo o se unen a él, podrán editar la página de proyecto del equipo. La página de proyecto es muy importante, ya que es donde el equipo volcará todos los detalles sobre su proyecto.

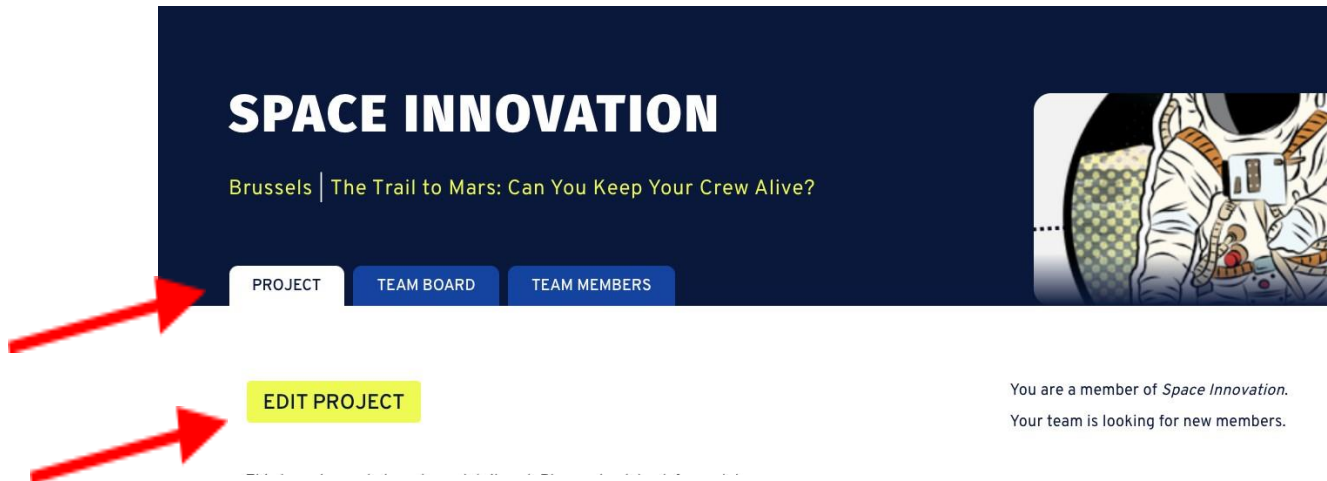
También es la página que los jurados revisarán cuando presenten el proyecto para su evaluación. Mientras más información proporcionen, con más exactitud podrán los jurados calificar sus proyectos.

1. Cuando creen un equipo o se unen a él, automáticamente se generará una página para el equipo. Para acceder a la página de proyecto del equipo en cualquier momento, seleccionen «My account» (mi cuenta) en la barra de menú [space apps challenge.org](https://spaceappschallenge.org). Verán el nombre del equipo junto al encabezado «Team» (equipo) Esto dirige a la página de proyecto del equipo.



2. Hagan clic en «Edit Project» (editar proyecto) en la pestaña «Project» (proyecto)

para editar la página de proyecto. El botón «Edit Project» aparecerá recién cuando empiece la hackatón, el 2 de octubre a las 9:00 a. m. (hora local).



3. Cuando hagan clic en «Edit Project», accederán al formulario de la presentación de proyectos. Trabajen en equipo para proporcionar respuestas a las preguntas del formulario. A continuación, pueden ver las mismas preguntas que aparecen en el formulario de presentación de proyectos. Los campos del formulario que contienen un asterisco (\*) **requieren** de una respuesta para que la presentación del proyecto sea elegible para que se evalúe y obtenga premios.

<b>Project Title (Título del proyecto)*</b>	Proporcionen un título corto e impactante.
<b>High-Level Project Summary (Resumen general del proyecto)*</b>	Proporcionen un resumen general del proyecto. ¿Qué desarrollaron? ¿Cómo “resuelve” el desafío? ¿Por qué es importante?

<p><b>Link to Project «Demo» (Enlace a la «Demo» del proyecto)*</b></p>	<p>Proporcionen un resumen general del proyecto en formato de demostración o «demo». La demo puede tener uno de los siguientes formatos. (1) Una presentación por diapositivas. Tiene un límite de 7 diapositivas. (2) Una presentación por video. Tiene un límite de 30 segundos. Suban su demo a un sitio web externo (un servicio de alojamiento en la nube o un repositorio de códigos) y proporcionen un enlace de acceso público (por ejemplo, el acceso no debería requerir permiso o registro).</p>
<p><b>Link to Final Project (Enlace al proyecto final)*</b></p>	<p>Suban su proyecto final a un sitio web externo (un servicio de alojamiento en la nube o un repositorio de códigos, si es que su proyecto contiene algún código) y proporcionar un enlace de acceso público (por ejemplo, el acceso no debería requerir permiso o registro).</p>
<p><b>Detailed Project Description (Descripción detallada del proyecto)*</b></p>	<p>Proporcionen detalles adicionales sobre su proyecto. ¿Qué hace exactamente? ¿Cómo funciona? ¿Qué beneficios trae? ¿Qué esperan lograr con él? ¿Qué herramientas, lenguajes de programación, hardware o software utilizaron para desarrollar su proyecto?</p>
<p><b>Space Agency Data (Datos de agencias espaciales)*</b></p>	<p>Proporcionen detalles específicos sobre qué datos de agencias espaciales utilizaron en el proyecto, cómo los utilizaron y cómo estos inspiraron su proyecto. Si bien pueden utilizar cualquier tipo de datos de código abierto en el proyecto, recuerden que, para poder ser elegibles para la evaluación a nivel mundial, deben utilizar también datos de la NASA o datos de código abierto relacionados con el espacio de otras agencias espaciales y organismos gubernamentales.</p>

<p><b>Hackathon Journey (Sus recorridos en la hackatón)</b></p>	<p>¿Cómo describirían su experiencia en el Space Apps? ¿Qué aprendieron? ¿Qué inspiró a su equipo a elegir este desafío? ¿Qué inspiró a su equipo a elegir este desafío? ¿Cómo hizo su equipo para resolver contratiempos y otros retos? ¿Les gustaría agradecerle a alguien? ¿Por qué?</p>
<p><b>References (Fuentes)*</b></p>	<p>Escriban en una lista los datos, los recursos y las herramientas utilizadas en el proyecto.</p>
<p><b>Etiquetas (opcional)</b></p>	<p>Incluyan algunas etiquetas para que podamos darle una categoría a su proyecto. Algunos ejemplos son #hardware, #art, #water, #Artemis</p>

4. ¡Guarden su proyecto a menudo para que no pierdan todo lo que han trabajado! Pueden guardar su trabajo tantas veces como quieran antes del final de la hackatón. Para hacerlo, deben hacer clic en «Save Project» (guardar proyecto) al final de la página.

I have read and understand the program's submission requirements (as documented in the [Space Apps 2021 Project Submission Guide](#)) and the [Participant Terms and Conditions](#), and I fully agree to them. \*

CANCEL

SAVE

SUBMIT

5. A continuación, encontrarán instrucciones para presentar su proyecto. Primero lean las instrucciones en cuanto a la manera de compartir archivos en la página de proyecto.

---

## ARCHIVOS EN LA PÁGINA DE PROYECTO: cómo compartirlos

Tengan en cuenta las restricciones y sigan estas instrucciones para compartir los archivos en la página de proyecto:

- La página de proyecto **SÍ** permite que se suban o copien y peguen imágenes. Sin embargo, NO permite que se suban videos ni documentos.
- Para subir videos o documentos, sigan estas instrucciones:
  - Suban un video o un documento a un servicio de alojamiento en la nube o un repositorio de códigos (YouTube, Google Drive, GitHub, One Drive, Dropbox, etc.) que esté equipado para alojar estos archivos y, a continuación, proporcionen un **enlace de acceso público** en su presentación. Es decir, los enlaces no deberían requerir registro o permiso para acceder a ellos.
  - Usualmente, estos sitios tienen una opción de «compartir», en donde pueden copiar una URL. Antes de hacer eso, asegúrense de que la opción de compartir permita el acceso público al archivo. Asegúrense de probar la URL con sus compañeros de equipo o en una ventana de modo incógnito para confirmar que los jurados pueden acceder a ella.
  - Sea que agreguen un enlace que dirija a una presentación por diapositivas de Google, a un video de YouTube o algo más, hay muchas maneras de incorporar elementos visuales en la presentación definitiva.
- No hay límite en el número de elementos que se pueden vincular a la página de proyecto. Sin embargo, proporcionen solo un enlace en la sección «Link to Project Demo» (enlace a la demo del proyecto) Esto se debe a que deben elegir solo UNA de las opciones para la «Demo». Para obtener recomendaciones sobre la creación de una «demo» convincente, lean la [Guía para la demo del proyecto](#).



## TIPS SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS PARA LA PÁGINA DEL PROYECTO

Hay una serie de herramientas que permiten ajustar el formato del texto del proyecto.



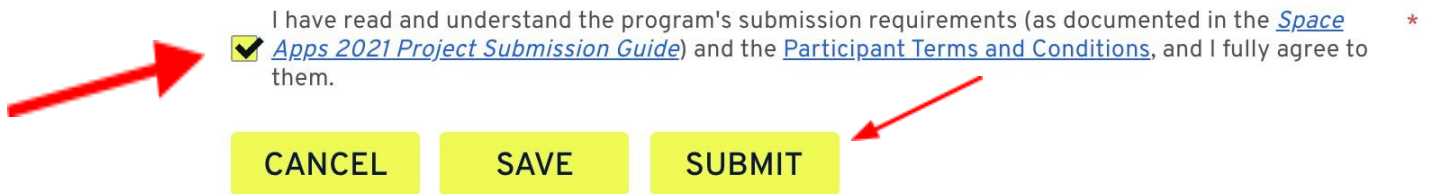
1. Hagan clic en «Normal» (normal) para cambiar el tamaño de la fuente y agregar encabezados a las secciones dentro de una casilla de textos.
2. Hagan clic en **B** para poner en **negrita** el texto resaltado.
3. Hagan clic en *I* para poner en *itálica* el texto resaltado.
4. Hagan clic en U para subrayar el texto resaltado.
5. Hagan clic en ” para designar un texto citado.
6. Hagan clic en ☰ ☱ para crear una lista enumerada o con viñetas, respectivamente.
7. Hagan clic en ☰ ☱ para agregar sangría a la derecha o a la izquierda del texto, respectivamente.
8. Resalten el texto y, a continuación, hagan clic en 🔗 para vincularlo a una URL.
9. Hagan clic en 🖼️ para subir una imagen desde sus dispositivos. También pueden copiar y pegar imágenes en las casillas de texto desde la web.

## PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

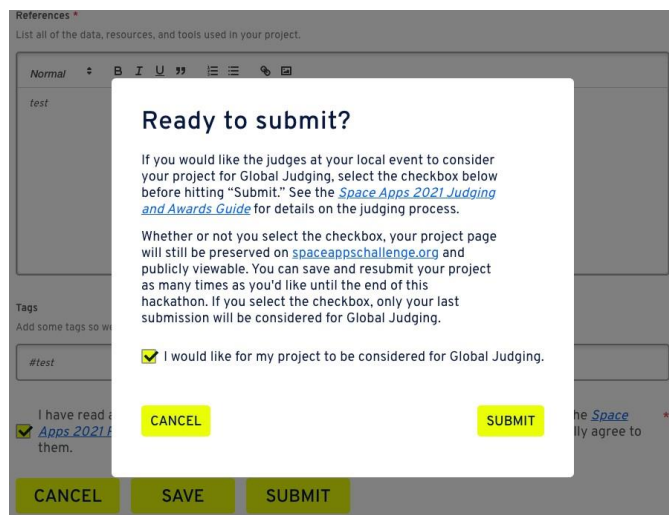
Una vez que han completado la página de proyecto y están listos para presentar el proyecto, tienen que hacer lo siguiente:

1. Marquen la casilla para confirmar que el equipo ha leído, entiende y está de acuerdo con los requisitos de la presentación del programa (como se describe en el documento), así como con los [Participant Terms and Conditions](#) (términos y condiciones de los participantes).
2. Seleccionen «Submit» (presentar). Si aún no han completado todas las secciones obligatorias de

la página de proyecto, no se les permitirá proseguir.



3. Si han completado todas las secciones obligatorias, aparecerá un cuadro emergente. Hagan la selección correspondiente.
  - Si les gustaría que los jurados del evento local consideren sus proyectos como candidatos para la etapa de evaluación a nivel mundial, marquen la casilla que dice: «I would like for my project to be considered for Global Judging» (Me gustaría que mi proyecto se considerara en la etapa de evaluación a nivel mundial).



- Si NO quieren que los jurados del evento local consideren su proyecto para que sea candidato en la etapa de evaluación a nivel mundial, NO deben marcar la casilla. A continuación, seleccionen «Submit» (presentar).

Al hacer esto, deciden que no los consideren para la entrega de

---

premios a nivel mundial Sin embargo, su trabajo se preservará en [space apps challenge.org](http://spaceappschallenge.org) si seleccionan «Submit» (presentar).

## ELEGIBILIDAD PARA LA EVALUACIÓN A NIVEL MUNDIAL

¿Qué sucede una vez que presentamos el proyecto? Para obtener información detallada sobre la evaluación y los premios a nivel local, mundial y ejecutivo, pueden leer [Space Apps 2021 Judging and Awards Guía](#).

Si les gustaría ser elegibles para que se los seleccione como «candidatos mundiales» en el evento local, el equipo y/o el proyecto DEBE cumplir con los siguientes requisitos mínimos:

- Completen todos los campos obligatorios en la página de presentación de proyectos (más arriba pueden ver la tabla en «Completing Your Project Submission Page»).
- Respondan a uno de los desafíos oficiales del Space Apps. Excepción: Los proyectos presentados que pertenezcan a la categoría “Creá tu propio desafío” no son elegibles para la evaluación y obtención de premios.
- Utilicen el idioma inglés tanto en la página del proyecto como en el material vinculado mediante enlaces. Excepción: Si su equipo decide crear un video para el proyecto “Demo”, pueden hablar en otro idioma. No obstante, **debe** incluir subtítulos en inglés.
- Asegúrense de que el proyecto no contenga ni blasfemia ni lenguaje inapropiado.
- Asegúrense de que todos los miembros del equipo están inscriptos e identificados en la página web del equipo. Los equipos no podrán agregar nuevos miembros cuando la presentación del proyecto ya haya cerrado.
- No tengan más de seis (6) miembros en el equipo. El número máximo aceptado para el sitio web es seis. El número mínimo es uno.
- Presenten el proyecto en el sitio web del Space Apps hasta las 11:59 p. m. del domingo 3 de octubre, tomando como parámetro la hora de la localidad en que está inscripto el equipo. Excepción: Si tu equipo está inscripto en el evento universal, el proyecto debe presentarse tomando como parámetro la hora local del miembro del equipo que creó el equipo. Si tenés preguntas sobre la fecha de entrega de tu localidad, contactá al organizador local.
- Cumplan con todas las reglas del Space Apps publicadas en [Participant Terms and Conditions](#) (Términos y condiciones de los participantes).
- Marquen la casilla de la página de presentación de proyectos que dice: «I have read and understand the program's submission requirements (he leído y entiendo los requisitos de presentación del programa) tal como se documenta en [Space Apps 2021 Project Submission Guide](#)) y los [Participant Terms and Conditions](#) y los acepto».

- Cuando presenten el proyecto, marquen la casilla que dice «quiero que mi proyecto sea considerado en la instancia de evaluación a nivel mundial».

## PREGUNTAS FRECUENTES DE LOS PARTICIPANTES

### *¿Cuál es la diferencia entre la «Demo» del proyecto y el proyecto final?*

La «Demo» del proyecto es un resumen general o demostración del proyecto. Pueden considerarlo un «discurso» (pitch). En general, es lo primero que revisan los jurados cuando evalúan los proyectos. Recomendamos dedicar tiempo y recursos al desarrollo de la «demo». Creen una buena historia con elementos visuales potentes. Asegúrense de juntar miembros en el equipo con experiencia en narración de historias, diseño y otras capacidades para ayudar a documentar el proyecto y compartir el valor de la solución.

Para obtener tips sobre cómo crear una «Demo» del proyecto que sea convincente, pueden leer [Guía para la demo del proyecto.](#)

El proyecto final es el producto que crearon de verdad. Cada equipo debería proporcionar un enlace que dirija al proyecto final, además de la «demo» del proyecto, en el formulario de presentación de proyectos. Por ejemplo, el equipo puede haber creado un sitio web, un juego, un video o un algoritmo. Ese es el proyecto final. Utilizarían la «demo» del proyecto para explicar rápidamente cómo funciona el sitio web, el juego o el algoritmo, por qué es importante, etc.

### *¿Tienen más tips para crear un proyecto exitoso?*

- Practiquen tener una buena administración del tiempo. Comiencen a completar pronto la página de presentación de proyectos (¡y recuerden guardarla!).
- Cuando formen un equipo, recluten miembros que tengan habilidades e intereses diversos. En general, son los equipos más diversos los que logran más éxito.
- Pueden observar los proyectos de los equipos que han participado en ediciones de Space Apps anteriores y que han obtenido un reconocimiento. Los ganadores del año pasado pueden verse [aquí](#).
- Si sienten que están trabados con un problema mientras desarrollan el proyecto, conéctense al chat Space Apps para comunicarse con los expertos en la materia y otros voluntarios. El chat es el mejor lugar para conocer voluntarios del programa que sean experimentados y que puedan ayudar a responder preguntas antes, durante y después del fin de semana de la hackatón. Pueden leer la [Guía sobre las salas de chat del Space Apps 2021](#) para obtener más información.
- Usualmente, los jurados primero revisan la «demo» del proyecto. [Vean este video](#) del seminario intensivo virtual 2021 (Virtual Bootcam) para obtener ideas sobre cómo crear un

---

discurso perfecto.

***¿Debo presentar el proyecto al final de la hackatón?***

No, no se requiere la presentación del proyecto para participar. ¡Lo importante es que pasen un buen momento y aprendan! Los equipos pueden decidir trabajar en un proyecto durante todo el fin de semana y no presentarlo para su evaluación.

Dicho eso, no esperamos que los equipos tengan soluciones desarrolladas por completo después de tan solo 48 horas. Por lo tanto, consideren presentar las ideas, incluso si no han llegado muy lejos con su desarrollo.

***¿Los equipos deben presentar un video?***

Los videos son opcionales. Para la «demo» del proyecto, los equipos pueden optar por presentar un video de 30 segundos O un máximo de 7 diapositivas.

***La «demo» del proyecto ¿puede durar más de 30 segundos o tener más de 7 diapositivas?***

Por favor, cumplan con los requisitos. Los jurados dejarán de ver las «demos» del proyecto una vez que han pasado 30 segundos (en el caso del video) o las 7 diapositivas (en el caso de la presentación).

***En el sitio web, puedo ver una pestaña de «Teams» (equipos) y una de «Members» (miembros) junto a la de mi «project» (proyecto). ¿Dónde puedo encontrar información sobre estas pestañas?***

Pueden leer la [Guía de formación de equipos Space Apps 2021](#) para obtener más información sobre estas dos pestañas, así como otro tipo de información sobre la formación de equipos.

## **¡Feliz hackatón!**

---