



INCUNALAB

Laboratorio de Incubación
Universidad Nacional del Altiplano

BOOTCAMP 360° DE INNOVACIÓN UNIVERSITARIA

HOJA DE RUTA

PARTICIPANTES

Todo lo que necesitas saber para ganar el bootcamp

48 HORAS · 2 TRACKS · 20 GLOBOS · 1 GANADOR

Viernes 4:00 PM → Domingo 2:20 PM

Trabajo en equipo · Mentoría continua · Pitch final

*"Validar antes que asumir.
Demostrar antes que explicar.
Funcionar antes que perfeccionar."*

360 BOOTCAMP



1. ¿De qué se trata este bootcamp?

Tienes 48 horas para tomar un problema real que afecte a personas reales, validarlo con usuarios, construir un Producto Mínimo Viable (PMV) que funcione y defenderlo frente a un jurado el domingo al mediodía.

No es un curso. No es una hackathon tradicional. Es un proceso completo de innovación que entrenas en tiempo real, con mentores que te exigen evidencia en cada paso.

Cómo se gana

Componente	Peso	Qué se evalúa
Hitos acumulados (globos)	30%	Calidad de cada entregable parcial
Pitch final	30%	Claridad, narrativa y defensa del proyecto
PMV / Producto	40%	Funcionamiento real del producto entregado

⚠ ATENCIÓN: el PMV pesa más que cualquier otra parte del bootcamp.

Una solución simple que funcione vale más que una solución compleja que falle.



2. El sistema de globos-coins

El bootcamp es gamificado. Tu equipo va ganando globos físicos al cerrar hitos. Cada globo equivale a una coin con un puntaje específico según su color. Los globos los firma y entrega el mentor responsable después de validar el entregable.

Los 2 tracks que trabajas en paralelo

Track	De qué se trata	Globos	Máx. pts
MBC	Modelo de negocio: problema, usuario, validación, modelo	10	300 pts
Tech	Programación: repo, frontend, lógica, deploy	10	300 pts
TOTAL	Suma de ambos tracks	20	600 pts

Cuántos globos da cada hito

Hito	Tema	Globos MBC	Globos Tech
Hito 1	Base / Descubrimiento	3 globos	2 globos
Hito 2	Diseño / Construcción	2 globos	3 globos
Hito 3	Validación / Lógica	2 globos	3 globos
Hito 4	Modelo / Deploy	3 globos	2 globos

Cuánto vale cada globo según su color

El color del globo lo decide el mentor según el puntaje del scorecard del hito (5 criterios × 20 puntos = 100 puntos máximo). Todos los globos de un mismo hito tienen el mismo color. Los valores son iguales para ambos tracks.

Puntaje del hito	Color del globo	Valor por globo	Significado
85 – 100	AZUL	30 pts c/u	Excelencia
70 – 84	AMARILLO	20 pts c/u	Estándar
0 – 69	ROJO	10 pts c/u	Mínimo



3. Cronograma completo del bootcamp

Los bloques marcados como HITO son momentos de trabajo intenso en equipo. Al final de cada bloque hay un cierre donde el mentor valida y firma globos. No se firma a posteriori: si no terminas a tiempo, los globos quedan pendientes para la revisión del domingo.

Viernes

Hora	Actividad
15:30	Registro y acreditación
16:00	Bienvenida oficial
16:15	Dinámica de integración
17:00	Reglas del performance (lenguaje corporal incluido)
17:30	Sorteo en Wordwall (orden de pitches)
17:45	PITCHES INICIALES — Si tienes una idea, súbete al escenario y propónla
18:00	Inicia puntuación de los pitches (Hiroshi, Alejandro y Greis — 5 estrellas)
19:10	FORMACIÓN DE EQUIPOS — Acércate a las ideas que más te llamen la atención
20:00	Break y cierre del día

**INCUNALAB**Laboratorio de Incubación
Universidad Nacional del Altiplano

Sábado

Día clave del bootcamp. Comienzas con las 4 master class y luego trabajas los 4 hitos del día (uno por bloque). Cada bloque cierra con la firma de globos.

Hora	Actividad
07:00 – 08:00	Registro, desayuno y acreditación del día
08:00	Activación y dinámica grupal
08:30	Presentación oficial de speakers y mentores + entrega de kits
09:00	MASTER CLASS DESIGN THINKING — E. Renato Canani Casas
09:50	MASTER CLASS MODEL BUSINESS CANVAS — E. Frank Mendoza
10:30	MASTER CLASS IA CODE — Hiroshi Taco + Isacc (Stack técnico y MVP rápido)
11:30	Brunch
11:45 – 14:25	BLOQUE HITO 1 — Problema/Usuario (MBC) + Scaffolding (Tech)
14:25	Almuerzo
15:15	Juego de barriga llena
15:45 – 18:30	BLOQUE HITO 2 — Propuesta de Valor (MBC) + Frontend (Tech)
18:30	Brunch
19:00 – 21:00	BLOQUE HITO 3 — Validación (MBC) + Lógica Core (Tech)
21:00	Cena
21:30 – 23:30	BLOQUE HITO 4 — Modelo de Negocio (MBC) + Deploy (Tech)
00:00	HORA DE QUEDA — Inicia pernocte. A las 03:00 se apagan las luces.



Domingo

Hora	Actividad
07:00	Desayuno
07:30 – 08:30	REVISIÓN CON MENTORES TECH — Verifican URL y estabilidad · firman globos pendientes
08:30 – 09:30	REVISIÓN CON MENTORES MBC — Verifican narrativa, evidencia y modelo · firman globos pendientes
09:30 – 10:00	Ajustes finales según feedback de los mentores
10:00 – 11:30	Capacitación y preparación del pitch final
11:30	Sorteo del orden de presentación
11:45	Presentación oficial del jurado
12:00 – 13:20	ELEVATOR PITCH FINAL — El momento que define al ganador
13:20	Almuerzo (pollo a la brasa) + Suma de puntajes
13:40	PREMIACIÓN
14:20	Cierre y despedida



4. Los 4 hitos del Track MBC (Modelo de Negocio)

Estos son los entregables que debe tener listos tu equipo en cada bloque. El mentor MBC valida cada uno con un scorecard de 5 criterios. La calidad de tu entregable determina el color de tus globos (azul, amarillo o rojo).

HITO 1 — Problema y Usuario

Sábado 11:45 – 14:25 · 3 globos en juego

Objetivo

Demostrar que el problema EXISTE y afecta a un usuario específico. Las opiniones no validan. La evidencia sí.

Qué debes entregar

- Problema redactado en una sola oración entendible.
- Usuario definido con 5–7 bullets descriptivos.
- 5 a 10 entrevistas o encuestas a personas reales (NO a miembros del equipo).
- 3 a 5 frases textuales recogidas de los entrevistados.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Claridad del problema	20 pts
Definición del usuario	20 pts
Calidad de entrevistas	20 pts
Evidencia de campo	20 pts
Comprensión del dolor	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Hablar de la solución antes de haber demostrado el problema → REJECT.
- ⚠ Entrevistar solo a amigos cercanos → el mentor no firma.
- ⚠ Usuario tipo "todos los estudiantes" → demasiado genérico.
- ⚠ Frases de entrevistas inventadas o parafraseadas → cero credibilidad.



HITO 2 — Solución y Propuesta de Valor

Sábado 15:45 – 18:30 · 2 globos en juego

Objetivo

Transformar tu aprendizaje del Hito 1 en una solución concreta y diferenciada. La solución nace del problema, no de la intuición.

Qué debes entregar

- Propuesta de valor escrita en 1 o 2 oraciones (qué hace, para quién, por qué importa).
- 2 o 3 razones concretas de por qué la solución es útil al usuario.
- 1 o 2 hipótesis del tipo "creemos que al usuario X le importa más Y que Z".
- Coherencia clara entre el problema del Hito 1 y la solución propuesta.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Claridad de propuesta	20 pts
Diferenciación frente a alternativas	20 pts
Coherencia problema-solución	20 pts
Utilidad real para el usuario	20 pts
Hipótesis claras y validables	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Solución sobredimensionada que no se puede construir en 48 horas.
- ⚠ Propuesta de valor genérica que serviría para cualquier proyecto.
- ⚠ Diferenciación superficial ("es como X pero más bonito").
- ⚠ Generar una sola idea y elegirla sin alternativas.



HITO 3 — Validación con Personas Reales

Sábado 19:00 – 21:00 · 2 globos en juego

Objetivo

Contrastar tu propuesta con usuarios reales y CAMBIAR algo si la evidencia lo exige. Si no cambia nada, no validaste: solo confirmaste lo que ya creías.

Qué debes entregar

- Registro de feedback de 10 a 15 personas con sus respuestas a 4 preguntas clave.
- 2 o 3 decisiones de cambio justificadas con una entrevista específica.
- Versión 2.0 de la propuesta de valor (visiblemente distinta de la del Hito 2).
- Señales de interés o intención de uso documentadas.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Calidad del feedback recogido	20 pts
Cantidad y pertinencia de entrevistados	20 pts
Calidad de los cambios decididos	20 pts
Claridad de propuesta revisada	20 pts
Evidencia de aprendizaje	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Todas las respuestas son positivas → preguntaron mal o no eran del perfil objetivo.
- ⚠ Cambios cosméticos (color, nombre) en lugar de estructurales (usuario, beneficio, modelo).
- ⚠ Validación entre conocidos sin disposición a decir lo que piensan.
- ⚠ Si la versión 2.0 es idéntica a la 1.0 → el mentor no firma.



HITO 4 — Modelo de Negocio y Plan de Acción

Sábado 21:30 – 23:30 · 3 globos en juego

Objetivo

Cerrar la lógica comercial mínima y definir cómo continúa el proyecto después del bootcamp. El plan debe ser realista, no aspiracional.

Qué debes entregar

- Modelo de negocio en una página (cliente, propuesta, canal, ingresos, aliados).
- Plan de 3 a 4 acciones concretas con qué, cómo y cuándo, en línea de tiempo de 2 semanas.
- 1 o 2 métricas medibles con número objetivo y plazo.
- Ruta de continuidad del proyecto.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Claridad del cliente principal	20 pts
Coherencia del modelo de negocio	20 pts
Estrategia realista de llegada al usuario	20 pts
Calidad y accionabilidad del plan	20 pts
Métricas iniciales medibles	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠️ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠️ Modelo de negocio genérico copiado de otro proyecto.
- ⚠️ Plan abstracto del tipo "buscar inversionistas" sin pasos previos.
- ⚠️ Métricas imposibles de medir con los recursos del equipo ("felicidad de los usuarios").
- ⚠️ Llegar al domingo sin haber cerrado el Hito 4.



5. Los 4 hitos del Track Tech (Programación)

Estos son los entregables técnicos que debe tener listos tu equipo en cada bloque. El mentor Tech valida cada uno con un scorecard de 5 criterios. La calidad de tu entregable determina el color de tus globos (azul, amarillo o rojo).

HITO 1 — Scaffolding y Arquitectura Base

Sábado 11:45 – 14:25 · 2 globos en juego

Objetivo

Dejar la base técnica lista para que el equipo pueda trabajar sin bloqueos. Sin base sólida, los demás hitos se caen como dominó.

Qué debes entregar

- Repositorio creado con acceso compartido (GitHub u otro).
- Estructura de carpetas legible y coherente con el framework elegido.
- Proyecto corriendo localmente en al menos una máquina del equipo.
- Rutas o vistas principales esqueletizadas.
- Stack técnico decidido y comunicado a todo el equipo.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Repositorio accesible	20 pts
Estructura del proyecto clara	20 pts
Proyecto corriendo en localhost	20 pts
Rutas base esqueletizadas	20 pts
Stack comprendido por el equipo	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Solo una persona del equipo puede levantar el proyecto → bus factor 1.
- ⚠ Stack demasiado complejo o desconocido para todos los miembros.
- ⚠ Dependencias rotas en máquinas distintas → bloqueo total.
- ⚠ Variables sensibles (API keys) hardcodeadas en el código del repo.



HITO 2 — Frontend y Navegación

Sábado 15:45 – 18:30 · 3 globos en juego

Objetivo

Construir un flujo visible y demostrable. El usuario debe poder recorrer la app de extremo a extremo, aunque sea con datos mockeados.

Qué debes entregar

- 3 a 5 pantallas principales del flujo del PMV.
- Navegación funcional entre todas las pantallas (sin botones rotos).
- Adaptación móvil básica (DevTools del navegador es válido).
- Flujo principal completo y recorrible.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Pantallas principales construidas	20 pts
Navegación funcional	20 pts
Legibilidad visual	20 pts
Adaptación móvil	20 pts
Flujo principal completo	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Demasiado tiempo gastado en diseño y animaciones.
- ⚠ Pantallas secundarias terminadas pero la principal incompleta.
- ⚠ Flujo se rompe en móvil cuando el usuario objetivo es mobile-first.
- ⚠ Botones que no hacen nada y no están marcados como inactivos.



HITO 3 — Lógica Core y Conexión de Datos

Sábado 19:00 – 21:00 · 3 globos en juego

Objetivo

Hacer que el PMV funcione DE VERDAD. La función principal debe ejecutarse de extremo a extremo con datos reales, no mockeados.

Qué debes entregar

- Función principal operativa con datos reales (BaaS, API o backend mínimo).
- Persistencia verificable: el mentor recarga la página y los datos siguen.
- Integración real (no simulada) con al menos un servicio externo.
- Camino feliz definido en 3 a 5 pasos.
- Manejo básico de errores (la app no se rompe en blanco si algo falla).

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
Función principal funcionando	20 pts
Persistencia real de datos	20 pts
Integración API/BaaS verificable	20 pts
Manejo básico de errores	20 pts
Camino feliz claro	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Datos seguían siendo mockeados a las 21:00 → ya es tarde.
- ⚠ Equipo intentando construir backend propio cuando podía usar Firebase/Supabase.
- ⚠ Función principal solo "funciona" en explicación verbal.
- ⚠ App rompe en blanco al primer error inesperado.



HITO 4 — Deploy y Producción

Sábado 21:30 – 23:30 + Domingo 07:30 – 08:30 · 2 globos en juego

Objetivo

Publicar el PMV en una URL pública accesible desde cualquier dispositivo. El jurado debe poder abrirlo y usarlo. Sin URL, no hay producto demostrable.

Qué debes entregar

- URL pública activa y verificada desde un dispositivo externo al equipo.
- Función principal operativa en producción (no solo en localhost).
- Variables de entorno configuradas en el servicio de hosting.
- Camino feliz estable: el flujo principal funciona en la URL pública.
- Acceso desde celular sin errores críticos.

Cómo te evalúa el mentor (scorecard de 100 pts)

Criterio	Máximo
URL pública activa	20 pts
Función principal operativa en producción	20 pts
Variables configuradas	20 pts
Camino feliz estable	20 pts
Acceso externo correcto	20 pts
TOTAL	100 pts

⚠ Alertas críticas: lo que tu equipo debe EVITAR

- ⚠ Llegar al domingo sin haber hecho deploy → crisis total.
- ⚠ Funciona en localhost pero falla en producción (variables de entorno).
- ⚠ Sin plan B (video backup) si la URL se cae durante el pitch.
- ⚠ URL solo accesible desde la red del equipo.



6. Momentos clave de evaluación

Estos son los momentos donde tus globos se firman y donde se define tu puntaje. Tenlos marcados en tu reloj.

⚠ REGLA DE ORO: si no terminas el entregable a tiempo, el mentor NO firma los globos en ese momento. Quedan en pendiente para la revisión del domingo, pero con riesgo de no ser firmados si la calidad no mejora.

Cuándo	Qué se evalúa	Qué debes presentar
Sábado 14:00 – 14:25	Cierre Hito 1 (MBC + Tech)	MBC: problema, usuario, entrevistas. Tech: repo, estructura, app corriendo.
Sábado 18:00 – 18:30	Cierre Hito 2	MBC: propuesta de valor + hipótesis. Tech: 3–5 pantallas + navegación + móvil.
Sábado 20:30 – 21:00	Cierre Hito 3	MBC: feedback + cambios + V2.0. Tech: función principal con datos reales.
Sábado 23:00 – 23:30	Cierre Hito 4	MBC: modelo + plan + métricas. Tech: deploy iniciado (se cierra el domingo).
Domingo 07:30	Revisión Tech	URL pública activa + función operativa en producción. Si no hay deploy, los globos no se firman.
Domingo 08:30	Revisión MBC	Cierre de globos pendientes + ajustes para el pitch.
Domingo 12:00	PITCH FINAL	Defensa del proyecto frente al jurado. 30% del puntaje total.



7. Alertas importantes para tu equipo

Estas son las situaciones que más arruinan equipos en bootcamps de innovación. Si las detectas a tiempo, las puedes evitar.

Alertas de tiempo

- ⚠ Si el sábado a las 14:00 no tienes entrevistas reales → cancela el almuerzo y sal a entrevistar.
- ⚠ Si el sábado a las 18:00 no tienes propuesta de valor escrita → para y escríbela antes de seguir construyendo.
- ⚠ Si el sábado a las 21:00 sigues con datos mockeados en Tech → es tu última oportunidad de integrar BaaS.
- ⚠ Si el sábado a las 23:00 no tienes deploy iniciado → riesgo crítico para el domingo.
- ⚠ Si el domingo a las 09:00 aún no tienes pitch ensayado → improvisarás frente al jurado.

Alertas de equipo

- ⚠ Una sola persona tomando todas las decisiones → bus factor 1, el equipo se rompe si esa persona se cae.
- ⚠ Conflictos no resueltos por más de 30 minutos → llama al mentor para mediación.
- ⚠ Equipo dividido entre dos ideas distintas → el mentor las ayuda a converger antes del Hito 2.
- ⚠ Miembro del equipo desconectado por más de 2 horas → habla con la coordinación.

Alertas de validación

- ⚠ Todas tus entrevistas son a personas que ya conoces → no son evidencia válida.
- ⚠ Todo el feedback recibido es positivo → no validaste nada, solo te confirmaron.
- ⚠ Estás "enamorado" de tu idea desde antes del Hito 1 → corres el riesgo de no escuchar a los usuarios.
- ⚠ Cambios cosméticos en lugar de estructurales → el Hito 3 no se firma.

Alertas técnicas

- ⚠ Stack que ningún miembro del equipo conoce a fondo → cambia mientras puedas.
- ⚠ Backend propio cuando podías usar Firebase/Supabase → estás malgastando horas.
- ⚠ API keys o credenciales subidas al repo público → riesgo de seguridad real.
- ⚠ Deploy programado solo para el domingo → es altamente probable que falle.



8. Reglas del bootcamp

Regla	Detalle
Pernocte obligatorio	Nadie sale del local durante la noche del sábado al domingo. Solo se permite con permisos especiales previamente comunicados: examen, salud o evento programado.
Apagón de luces 03:00	A las 03:00 del sábado al domingo se apagan las luces del local. Es el momento de descansar para llegar con energía al pitch.
Trae tus snacks	Los alimentos principales (desayuno, almuerzo, cena, brunchs) están cubiertos. Pero si necesitas snacks personales, llévalos contigo.
Sin firma no hay globo	Los globos físicos solo se entregan después de que el mentor firma la validación. Nada se valida por explicación verbal: debe mostrarse en vivo.
Mentor responsable por hito	Cada hito tiene un mentor responsable principal. Otros mentores del track pueden apoyarte pero la firma final es del responsable.
Comportamiento	Respeto absoluto entre participantes, mentores, jurados y staff. El bootcamp se cuida entre todos.

9. Tus aliados durante el bootcamp

Mentores MBC (Modelo de Negocio y Validación)

E. Selene Seclen
E. Selene Partner
E. Frank Mendoza
E. Gabriela Alan
E. Andre Palazuelos

Te ayudan con: problema, usuario, validación, propuesta de valor, modelo de negocio, métricas, pitch.

Mentores Tech (Programación y MVP)

T. Hiroshi
T. Rogger H.
T. David SCRUM

Te ayudan con: stack, scaffolding, frontend, lógica core, integración de datos, deploy, demo técnica.

Los mentores NO programarán por ti ni escribirán tu modelo de negocio. Su rol es desbloquearte, hacerte las preguntas correctas y validar tus hitos. Aprovechalos con preguntas concretas, no con consultas abiertas.



10. Ficha de seguimiento del equipo

Lleva esta ficha contigo durante todo el bootcamp. Es tu registro oficial de globos ganados.

Datos del equipo

Nombre del equipo: _____

Integrantes: _____

Mentor MBC asignado: _____

Mentor Tech asignado: _____

URL pública del proyecto: _____

Repositorio: _____

Registro de globos MBC

✓	Hito MBC	Globos	Color	Puntaje	Hora	Firma mentor
<input type="checkbox"/>	1. Problema y usuario	3				
<input type="checkbox"/>	2. Solución / prop. valor	2				
<input type="checkbox"/>	3. Validación	2				
<input type="checkbox"/>	4. Modelo de negocio	3				

Registro de globos Tech

✓	Hito Tech	Globos	Color	Puntaje	Hora	Firma mentor
<input type="checkbox"/>	1. Scaffolding	2				
<input type="checkbox"/>	2. Frontend	3				
<input type="checkbox"/>	3. Lógica y datos	3				
<input type="checkbox"/>	4. Deploy	2				

LOBOS MBC	LOBOS TECH	TOTAL EQUIPO
_____ / 10	_____ / 10	_____ / 20

Lo único que tienes que recordar



INCUNALAB

Laboratorio de Incubación
Universidad Nacional del Altiplano

VALIDAR ANTES QUE ASUMIR

DEMOSTRAR ANTES QUE EXPLICAR

FUNCIONAR ANTES QUE PERFECCIONAR

El equipo que llegue al domingo a las 12:00 con problema validado, PMV corriendo en una URL pública y narrativa coherente, gana.

¡A ganar el bootcamp!



**RUTA INTERGALÁCTICA
DE INNOVACIÓN**

EL VIAJE DE LAS IDEAS HACIA EL FUTURO

