

# Hackathon Virtual

Enero 2019



# Contenido



- I**      **Objetivo.**
- II**     **Reglas.**
- III**    **Categorías.**
- IV**    **Especificaciones mínimas.**
- V**     **Presentación de resultados.**
- VI**    **Qué es We Trip Out**
- VII**   **Ejemplos.**
- VIII**   **Factores principales del proyecto**

# I. Objetivo

- Desarrollar una aplicación móvil que sea innovadora, atractiva, segura, y amigable.
- Identificar personas que puedan realizar una aplicación más robusta, para luego agregar más componentes al proyecto y a otros similares.
- Incentivar a programadores novatos a trabajar en grupo.
- Facilitar concursos de programación para darse a conocer en la industria tecnológica, tanto a nivel local como internacional, y que conlleven oportunidades de trabajo.



## II. Reglas

- Solo miembros del grupo deben participar en el desarrollo del proyecto. La participación de una persona externa ocasionará la descalificación.
- No se puede compartir la carpeta del repositorio con personas ajenas al evento.
- Los equipos pueden usar librerías, frameworks y código open-source en sus proyectos, siempre que se hagan cambios relevantes al proyecto.
- Si se usa código open-source se deben especificar los cambios realizados y dar crédito a la fuente original.
- Se pueden reutilizar ideas usadas anteriormente por los miembros del grupo, siempre y cuando esté relacionado al proyecto.
- Los equipos deben parar de programar una vez el tiempo ha terminado y enviar el trabajo realizado.
- Los equipos pueden ser descalificados a juicio de los organizadores.

# II. Código de conducta

Sé respetuoso. No se tolerará ninguna clase de ofensa, abuso o acoso entre los participantes o hacia el cuerpo logístico del evento.

Si estás en una situación que te haga sentir en un ambiente incómodo, repórtalo a cualquier organizador del Hackathon.

A los participantes a quienes se les haga un llamado de atención por incumplimiento del código de conducta deberán parar de hacerlo, de lo contrario los organizadores podrán tomar las medidas que consideren necesarias.

# III. Categorías a juzgar



- ✓ Originalidad.
- ✓ Estética y visual.
- ✓ Relación diseño-temática.



- ✓ Funcionamiento
- ✓ Eficacia



- ✓ Limpieza y orden del código.
- ✓ Propiedad intelectual.
- ✓ Fácil de entender.



Innovación e imagen



Funcionalidad



Código técnico



# III. Categorías a juzgar

## 1. Innovación e Imagen

En esta categoría se busca la parte llamativa y atractiva de la aplicación. La parte gráfica y de diseño será el componente más importante.

Por ejemplo, el uso de avatares, colores, transiciones de pantalla y lenguajes de programación aptos para redes sociales.

El componente de red social y experiencia de usuario son los factores más importantes. El proyecto no tiene lenguajes o especificaciones requeridas y se hace énfasis en las soluciones innovadoras.

FUN and COOL are a must!



# III. Categorías a juzgar

## 2. Funcionalidad de la aplicación

En esta categoría se buscará el equipo que haya completado de la manera más eficiente las características mínimas del proyecto. Es decir, el equipo que cumpla con el objetivo de la aplicación, de principio a final con todos los componentes requeridos.

Aquí se busca la capacidad de trabajar en equipo y la capacidad de desarrollar una idea.





# III. Categorías a juzgar

## 3. Calidad del Código

En esta categoría es esencial el uso de buenos lenguajes de programación aptos para redes sociales, incluyendo QA (test-driven-development), y suficiente capas de seguridad.

La limpieza y fluidez del código es importante en esta categoría. La parte del back-end es la más importante.



# IV. Especificaciones mínimas

- Tener una interfaz completa y funcional. Terminar como mínimo la parte de iniciación del app, los avatares, y la parte de conexión social.
- Manejo e implementación de las redes sociales, incluyendo, (pero no exclusivamente) **al manejo de la segunda generación de redes sociales** .
- Facilidad para diseminar partes de la aplicación.

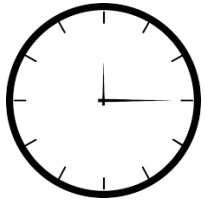


# V. Presentación de resultados

1. Seleccionar a un representante para que exponga el proyecto
2. El código debe ser subido al repositorio “WeTripOut” de Github en la hora límite del concurso, mediante un Pull Request (el código debe ser subido dentro de una carpeta llamada con el nombre de su grupo).
3. Dentro de la carpeta que vayan a subir, debe ir un archivo Readme con una descripción de su proyecto, cómo lo implementaron, etc. además de un enlace con el vídeo mencionado en el siguiente punto.
4. Realizar un vídeo con la demostración de la aplicación final y explicar los componentes críticos del proyecto. Si hay partes de la aplicación que no funcionan al momento de presentar el proyecto, deberán explicar qué es lo que se buscaba realizar. Esta presentación se subirá a un canal de Youtube de alguno de los miembros del grupo.
5. Aunque el proyecto es un prototipo, debe haber secciones del proyecto funcionales. La presentación no puede ser solamente teórica, especialmente ligada a la categoría que se va a juzgar.
6. Preguntas relacionadas con el concurso deben ser realizadas por el canal de Slack o al grupo de Whatsapp.

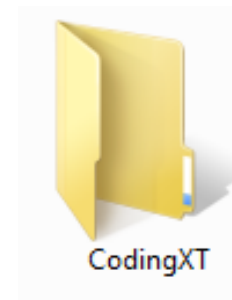


# Hackathon



**Los equipos tendrán 36 horas** para la realización del proyecto, desde el viernes a las 00:00 hasta el domingo a las 24:00.

**Deberán trabajar con un sistema de control de versiones** (Véase Git) y **trabajar en una carpeta llamada con el nombre de su equipo**. Por ejemplo, si su equipo se llama “CodingXT”, la carpeta principal donde van a trabajar todo el proyecto será:

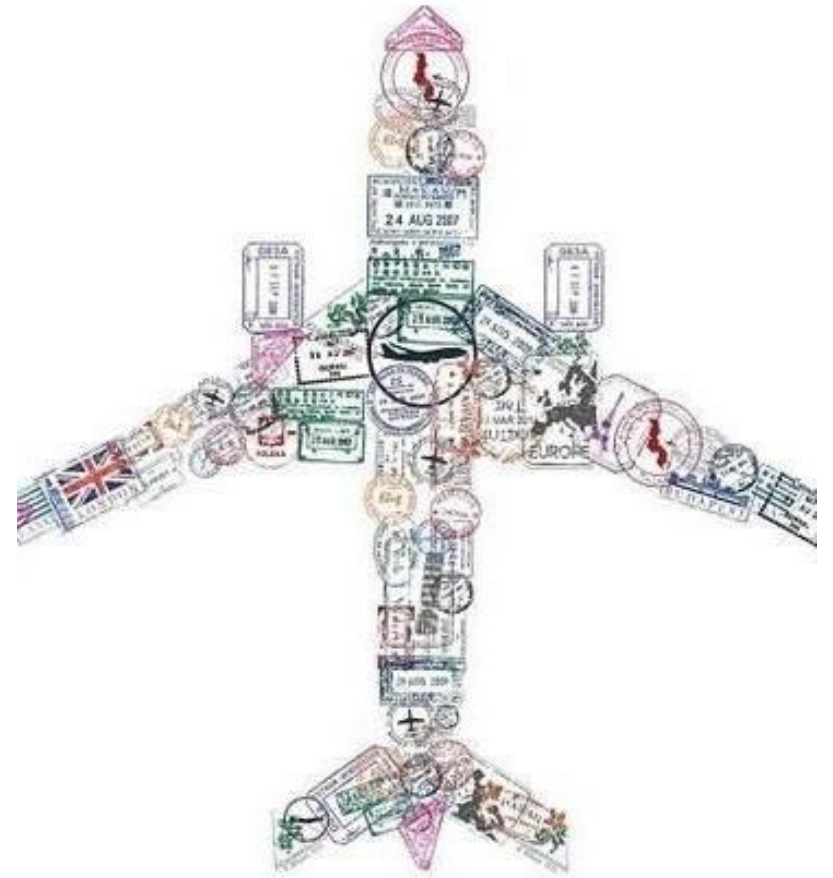


El plazo máximo para subir el código al repositorio es el domingo 27 de enero a las 24:00. Sin embargo, el plazo máximo para subir el vídeo exponiendo su proyecto es hasta el lunes 28 a las 24:00.



Trip Sharing Made Simple

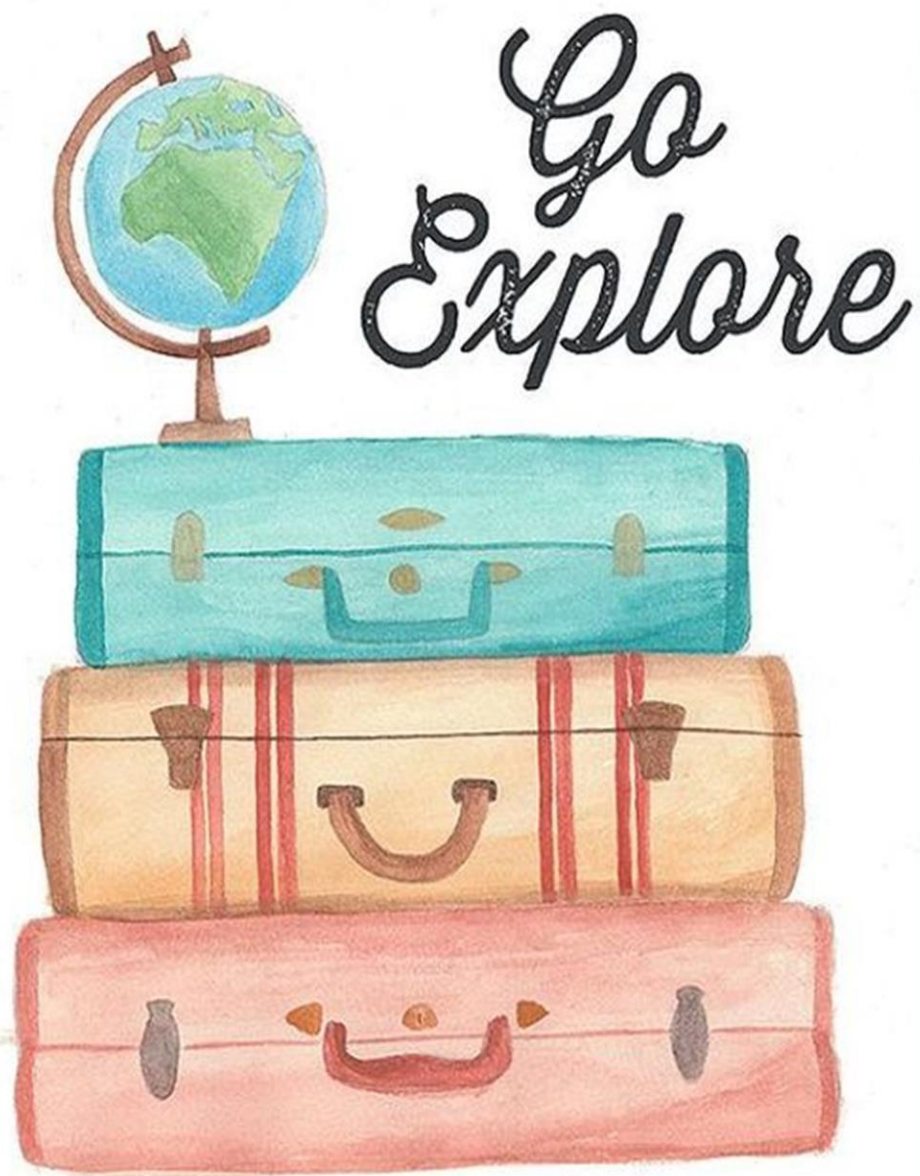
**WE TRIP OUT**



# VI. Qué es We Trip Out

- Es una aplicación móvil principalmente usada para planear, organizar, ahorrar y manejar presupuestos para determinados viajes en los que los usuarios estén participando. Los grupos pueden ser gente que se conozca o puede ser gente que esté interesada en un destino específico pero que no tiene un grupo formado, o una compañía patrocinando un destino.
- La aplicación les deja crear destinos y mandar información a sus amigos, o compartirlo por redes sociales, o también a sus clientes en el caso de compañías.
- La persona o compañía al crear el viaje va planeando la cantidad a ahorrar, de acuerdo al presupuesto del viaje y el tiempo de anticipación. Este presupuesto se puede manejar a nivel personal o por grupo dependiendo de las reglas de cada grupo.

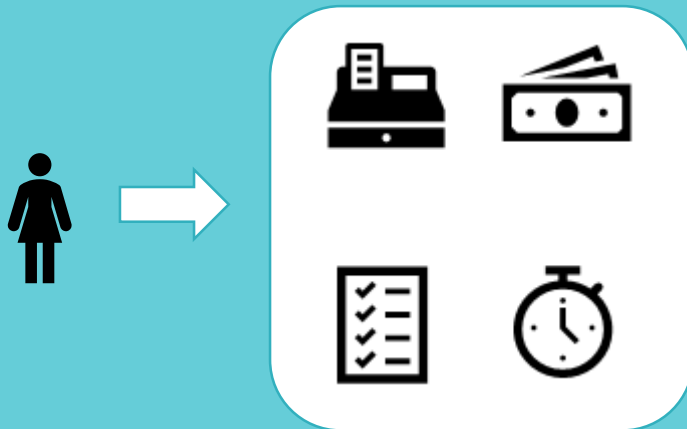




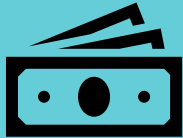
## VII. Ejemplos

# Ejemplo 1

María quiere viajar a Punta Cana en 10 meses, para eso crea un “TRIP” **privado** en We Trip Out. Debe asignar detalles, precios por persona y tiempo para ahorrar.

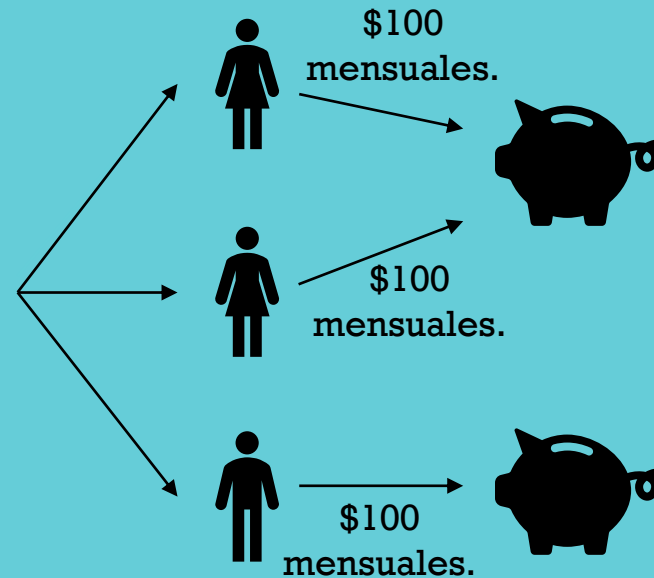


Ella establece que se necesita ahorrar \$1000 por persona, crea un plan de ahorro y establece las normas de su grupo.



\$1000 por persona  
10 meses  
Plan recomendado:  
\$100 mensuales.

Ella decide invitar dos personas, Ana (quién ahorrará junto a ella) y Pablo (quién decidió ahorrar por su propia cuenta).



Cumplido el tiempo, los responsables de cada cuenta de ahorro recibirán el dinero para realizar el viaje.

(El dinero será retornado cuando el dueño de la cuenta lo considere necesario)



# Ejemplo 2

María quiere viajar a Punta Cana en 5 meses, para eso crea un “TRIP” **público** en We Trip Out. Debe asignar detalles, precios por persona y tiempo para ahorrar, para posteriormente publicar el “TRIP” en su perfil y lo publica en sus paginas sociales.

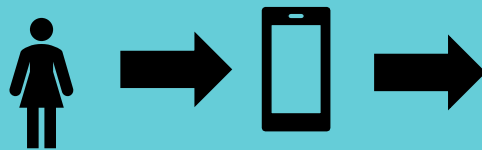
Andrés y Paula ven el viaje de María en su perfil y deciden inscribirse en el “TRIP” **público**.

Cada uno ahorra por su propia cuenta, y por tanto, cada uno tiene control total e independiente del dinero.

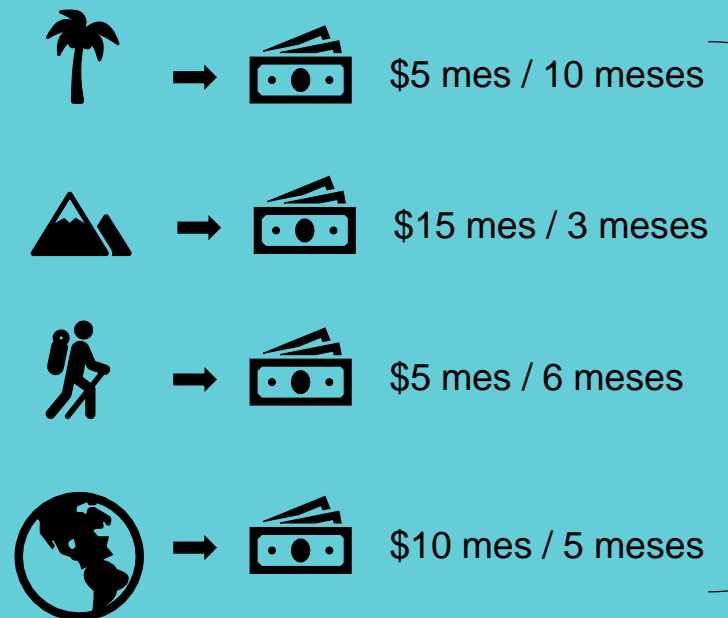


# Ejemplo 3

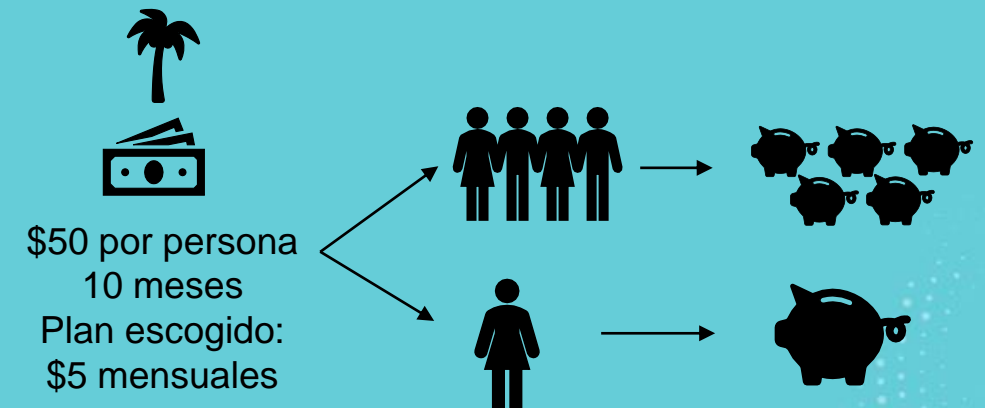
María quiere viajar y tiene un presupuesto en mente, pero no sabe a dónde ni con quién ir. Ella busca en We Trip Out destinos que estén publicos



Basado en su presupuesto encuentra un viaje ya creado que le interesa, así que se inscribe a él.



Dado que no conoce a nadie que esté participando en el viaje, decide ahorrar por su propia cuenta.

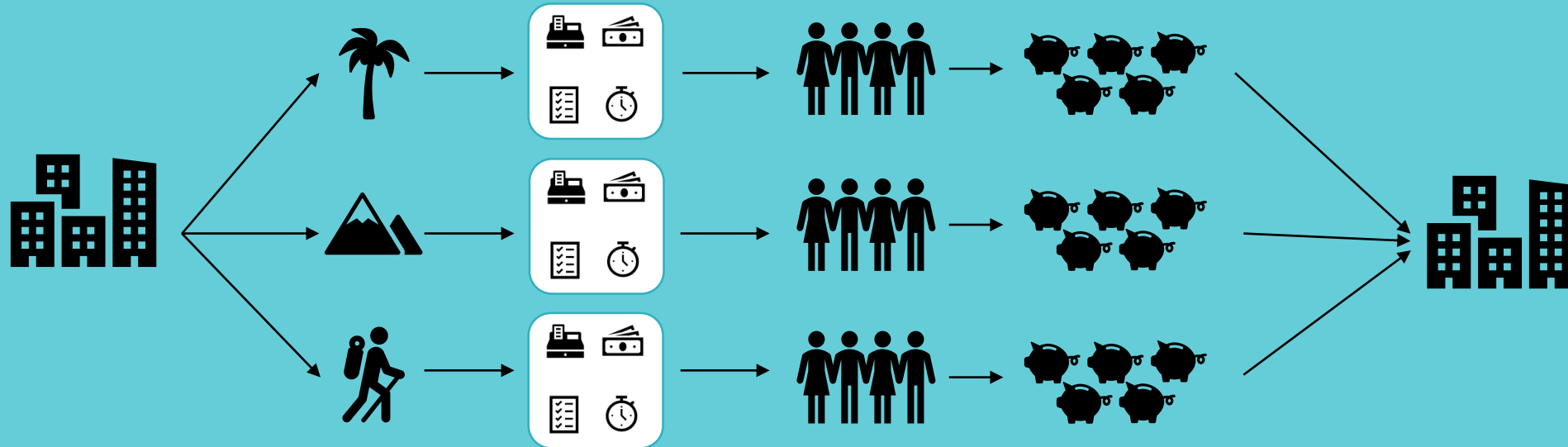


# Ejemplo 4

Punta Cana Resort planeó 1 “TRIP” a través de We Trip Out junto con el costo y características del TRIP. Lo publicaron en su pagina y lo anunciaron en su en su perfil de We Trip Out.

Maria quiere viajar y encuentra el TRIP de Punta Cana Resort, se registra e invita a sus amigos. Ella empieza a ahorrar en su perfil de We Trip Out

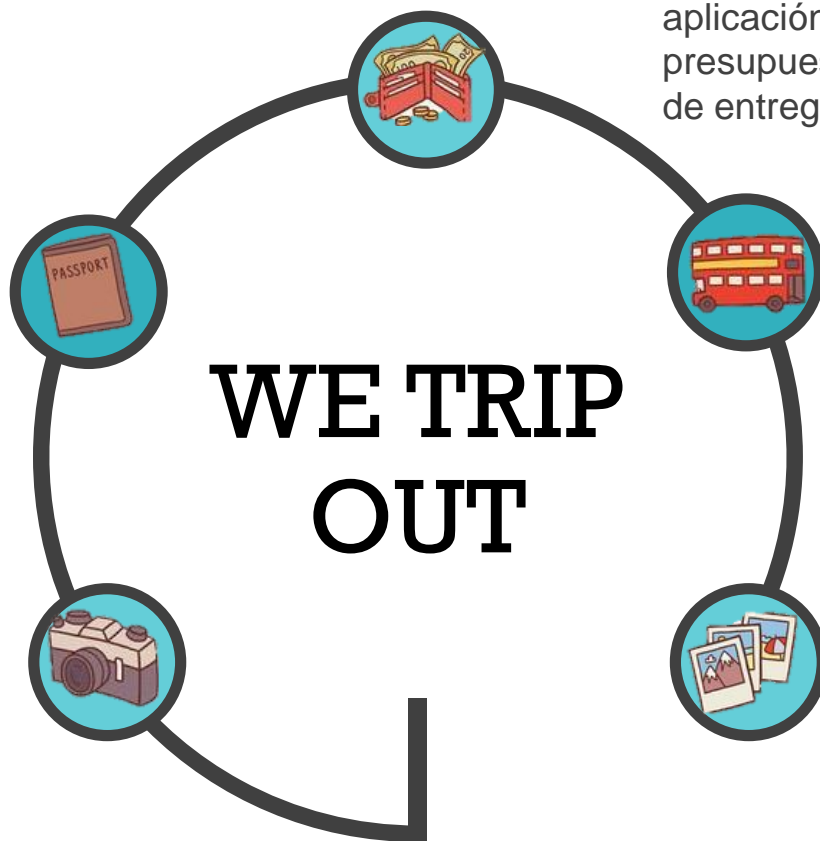
Punta Cana Resort organiza y recibe el pago de las personas que se registraron y todos van al viaje.



# VIII. Factores principales del proyecto

1. Manejo apropiado y versátil de redes sociales, implementando relaciones sociales de primera, segunda y tercera generación.
2. Facilidad de diseminar la aplicación a través de otras redes sociales, por ejemplo compartiendo “TRIPs” en un perfil de Facebook.
3. Uno de los componente principales de la aplicación es el uso y manejo de presupuestos tanto individuales como en grupos. Algunos componentes de esta parte serán solo prototipos, debido a no tener aún una entidad financiera real que trabaje con la aplicación.





### Red Social

La aplicación debe permitir al usuario registrarse, tener un perfil y un muro donde compartir publicaciones.

### Enfoque

Los usuarios del app pueden organizar, compartir, buscar y ahorrar para viajes o planes turísticos ya sea solo o en grupos.

### Ahorrar

Los usuarios podran recolectar dinero para el viaje desde la aplicación y manejar un presupuesto de gastos y de fechas de entrega.

### Al momento de viajar

El participante tendra el dinero para hacer el viaje en el que esta participando y lo usa dependiendo a sus necesidades.

### Desarrollo del App

Los participantes del hackathon deben adicionar las características y funcionalidades que sean necesarias para que la aplicación sea lo más completa posible.



Diviértanse y aprendan mucho,  
¡Que gane el mejor!

