

Hackaton

hackaton.online

20 de octubre de 2022

Índice

1. Idea	1
1.1. Inicio	1
1.2. ¿Por que?	2
1.3. La Idea	2
2. Prototipo	2
2.1. Web	2
2.1.1. /	2
2.1.2. /idea	2
2.1.3. /bases	3
2.1.4. /participo	3
2.1.5. /demo	3
2.1.6. /empresas	4
2.1.7. más	4
2.2. Hackaton	4
2.2.1. Concepto	4

1. Idea Principal

1.1. Como surge la idea

Recientemente he participado en una hackaton a nivel nacional en la cual, a día de hoy (20/10/22), aún no sabemos el resultado pero creo que será positivo.

Esta es mi primera toma de contacto con este tipo de concursos/eventos y he de decir que la experiencia ha sido buena, pero me ha dejado con muchas cosas que son muy mejorables:

- La organización ha sido bastante caótica, sin tener unas bases, ni saber si habría que seguir con el proyecto o simplemente como entregar la documentación obligatoria.
- Las charlas, hechas en Zoom, estaban mal planteadas y con poco control o moderación dando cabida en los chats o actividades a ciertas personas poco profesionales que contestaban de forma vulgar a las propuestas echas por los ponentes.

- Las charlas, aparte de lo indicado anteriormente, debían ser didácticas y formativas, pero la mayoría de ellas eran simples actividades que no formaban ni instruían, eran más rellenas con poca calidad y escasas de contenido realmente útil.
- La plataforma usada para gestionar los grupos iba algo al la mayoría de los días, pareciendo una plataforma nueva sin mucho empeño

1.2. El por qué de la idea

Una vez vistos estos problemas, pienso que no sería tan difícil hacer una hackaton en condiciones, usando una plataforma propia sin depender de terceros (salvo quizás para charlas) y dando documentación útil y formativa, que se pueda consultar en cualquier momento más que depender de asistir a unas charlas.

1.3. La idea como tal

Con esta idea en mente y mis conocimientos actuales me gustaría hacer una hackaton competente y útil, poniendo más enfoque en esto último y que sea atractiva a los estudiantes y programadores permitiendo participar de distintas formas, y no solo código como tal.

2. Prototipo Documentado

Aquí paso a detallar el prototipo del proyecto, documentado y explicando las partes, ideas, fases y todo lo relacionado que pueda aclararse.

2.1. La Web

2.1.1. Inicio

La web principal, es decir el Home, tendrá como parte principal, el logo.

Bajo el logo, está el número de participantes o, el tiempo que queda para abrir la fase de inscripción.

Después de eso, enlaces directos a las bases (/bases) y a las instrucciones para participar (/participo). Aparte, un último enlace a la idea del proyecto (/idea) para darles algo de contexto sobre el proyecto y la idea.

Más abajo, los patrocinadores y personas que han participado monetariamente en ayudar e impulsar el proyecto.

2.1.2. Idea

En esta parte, habrá básicamente una introducción igual o parecida a la de esta documentación, ya que esta parte se trata de darle contexto al participante de quienes somos y por qué surgió esta idea.

También habrá referencias a los patrocinadores y como nos han ayudado a desarrollar esta idea.

2.1.3. Bases

En esta parte, estarán explicadas claramente las reglas de la hackaton:

- Cómo participar
- Que está permitido
- Que no se admite
- Material que se dará
- Tiempos de entrega
- Que se debe entregar y como
- Beneficios de participar
- Premios
- Requisitos mínimos

2.1.4. Participo

Esta parte explicará de forma más visual y ejemplificada el como se participaría, desde las distintas modalidades hasta las formas "no code" de participar.

Dentro de esta sección, habrá ejemplos (/demo) muy visual, que son proyectos que por ejemplo si serían totalmente validos, al igual que ejemplos que podrían parecerlo pero no lo serían.

2.1.5. Demo

Aquí habría dos partes:

- Un proyecto clave, que sería un proyecto de ejemplo que cumpliría con todos los parametros. Este proyecto de prueba tendría tanto su parte visual, es decir, la web o lo que vería como tal un usuario final, como la parte de documentación, que tendría el mismo formato que el pedido a los participantes del hackaton.
Esto último, la documentación, serviría a modo de guía para los nuevos participantes, para que puedan saber en que formato se presenta y como sería la organización de los documentos, así como una plantilla a seguir, aunque no al pie de la letra.
¡Innovar siempre se tendrá muy en cuenta!
- Un proyecto no representativo, el cual será un proyecto que a primera vista parece apto, pero que no lo es y se explicarán detalladamente aquellos puntos que no cumple y por que, así como cosas a evitar o faltas que pueden ser eliminatorias.

2.1.6. Empresas

Esta parte está enfocada a las empresas colaboradoras, que patrocinen o que quieran ayudar económicamente el proyecto. Aquí se listarán tanto los requisitos para patrocinar el proyecto, cantidad mínima, formas de apoyar esta hackaton o incluso los beneficios de participar con nosotros en esta hackaton.

2.1.7. Más

Aparte de estas partes, habría otras más que de primeras serían no se abrirían hast fases avanzadas o finales del proyecto.Estas serían (entre otras):

- Panel del usuario
- Panel de notificaciones
- Zona de inspiraciones e ideas
- Zona de ideas x Empresa
- Zona de recursos
- Zona de logros

2.2. Hackaton

Ahora vamos con la esencia de la hackaton, sus ideas principales que se plasmarán en las bases, como participar, cuándo, etc...

2.2.1. Concepto principal

La hackaton se celebrará durante 5 días(y 2 más opcionales), teniendo dos entregas obligatorias, una al segundo día, de mera documentación del proyecto (se tratará más adelante) y otra el último día entregando el proyecto final. Una vez concluido ese periodo (ordinario), existirán otros dos días que serían de periodo extraordinario, donde se podrá actualizar la documentación con apartados nuevos, pero no el proyecto final en sí.

Estos 5+2 días serían en un mes entre Enero y Marzo de forma totalmente online, respetando las fechas de exámene que puedan tener participantes que estudien en la universidad o un grado de informática.

Estaría orientado a jovenes que están estudiando alguna carrera, grado o incluso bachillerato que les guste la informática y sepan desarrollar una web o una idea en condiciones. Como tal, no hay límite de edad, pero si de experiencia.Solo se admitirá a programadores Junior(menos de un año de experiencia) como participantes en el proyecto final, sin embargo, los programadores de más experiencia pueden participar aportando ideas y llevandose un mérito especial y teniendo una parte dedicada del premio para ellos, sin quitarle nada a sus compañeros menos expertos. También pueden hacer de mentores en el grupo.

Una vez cerrado el proceso de inscripción, todos los participantes podrán acceder a su perfil y formar parte de un grupo, el cual puede ser acordado (con sus compañeros, amigos, etc) o totalmente aleatorio participando con gente diversa y fomentando de esta forma el trabajo en grupo y la relación con otros jóvenes desarrolladores.

Cada grupo contará con un nombre de grupo, líder y "titular", que será representativo del proyecto final.

Los grupos se especifican al inscribirse.

Cada grupo será de máximo 6 integrantes, sin mínimo de integrantes. Pueden tener asignados hasta 2 mentores, o uno y un mentor ideal (esto se explicará más adelante)

En cuanto a mentores, estos pueden ser de cualquier perfil y edad y pueden contribuir en la documentación pero no en el proyecto final.

También existen los mentores ideales, que son los que han ofrecido la idea al equipo de forma externa y es el equipo el que tiene que desarrollarla. Estos, al igual que los anteriores, pueden ayudar en la documentación pero no participar de forma activa en el proyecto final.

La principal diferencia entre un mentor "normal" y un mentor ideal, es que el mentor "normal" es alguien que está para dar consejos basados en su experiencia al grupo, y guiarlos sobre ciertas decisiones. Mientras tanto, el mentor ideal es aquel que ha tenido la idea y que tiene que expresarla y plasmarla para que el grupo la entienda y sea capaz de desarrollarla.

Los grupos pueden indicar una breve descripción de su idea en el momento del registro, aunque, en caso de que dejen en blanco esta parte, se les dará a escoger entre ideas ya existentes en la comunidad, ofrecidas por los mentores ideales, los cuales, si su idea es escogida por algún equipo, formarán parte de él y deberán asesorar y explicar su idea de forma más detallada al grupo para que este pueda llevarla a cabo.

La documentación a presentar será un PDF de una extensión menor a 20 hojas si es solo texto y 30 hojas si incluye al menos 5 imágenes.

Este PDF contendrá un índice de contenidos, un primer párrafo introductorio indicando los participantes del grupo y un pequeño desglose de su experiencia en el sector de la informática.

Este documento debe indicar la idea en general, tecnologías a usar, que problema o problemas soluciona y lo viable que es.

Posteriormente, el documento debería contestar perfectamente a las siguientes preguntas (entre otras) :

- ¿Quiénes lo han hecho?
- ¿Por qué lo han hecho?
- ¿Cómo lo van a hacer?
- ¿Cómo afecta a la sociedad?