

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

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 relleno 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.