

Organizando un *Hackaton*

by Comunidad Arduino Guatemala & Xibalba Hackerspace

Un *hackaton* es un evento en el cual se reúne un grupo de personas para crear, desarrollar y proponer soluciones a un determinado problema, con un periodo de tiempo relativamente corto (normalmente un fin de semana).

La intención del hackaton es que las soluciones que se planteen durante el evento sean premiadas y a la vez se siga desarrollando para poder tener una solución tangible y aplicada en el mundo real.

Los temas pueden ser bastante diversos hay hackatones de:

- Salud
- Medicina
- Transporte publico privado
- Tecnología hardware/software
- Herramientas especificas (python, R, java, ruby etc).
- Al final se resume en resolver problemas de cualquier índole

Qué se necesita para poder organizarlo

- buscar o tener un problema o tema especifico
- Convocar a la gente
- Tener un lugar donde realizar la actividad (mas adelante veremos la importancia de este)
- Internet, pero no solo internet, sino un buen internet para no frustrarse durante la actividad
- **comida mucha comida, si es chatarra (pizza, golosinas) mejor**

café, casi o mas importante que el titulo
de esta guía

- sillas
- mesas
- Lugar donde dormir, esto puede ser importante o no, dependiendo si la gente es de lejos lo mejor es que se queden dentro del lugar del evento para desarrollar las dos noches que tienen, sino puede ser en otro lugar siempre recomendado por los organizadores.

Dinámica de la actividad

Primer Día

El primer día es donde se da la información sobre el evento así como la interacción con las personas y que formen grupos. Es importante dejar en claro las metodologías y las herramientas así como el problema a resolver.

- Bienvenida
- Presentación del Hackaton
 - Qué es un Hackaton
 - Cual es el tema
 - problemas
 - Posibles soluciones
 - Herramientas que se pueden utilizar (esto puede ser abierto software/hardware libre o privativo)
 - **Premios**
- Pitches de ideas para la solución del problema 1-3 minutos por participante
- Creación de grupos
- Pitches de los grupos 3 minutos cada uno
- Cafécito (ven la importancia del café)

En este punto ya formados los grupos se puede empezar a desarrollar y trabajar en la idea los organizadores deben de estar pendiente de que equipos se van a quedar para poder trabajar esa primera noche o día. Sino también pueden optar por iniciar el día numero 2.

Segundo Día

Este día es donde todos empiezan a ver que no es tan fácil la solución, los organizadores deben de proveer de herramientas para la agilidad del proyecto; talleres express de metodologías por ejemplo.

Los consultores y mentores son la parte mas importante acá, ya que ellos seran los que guiaran al grupo para que la idea o solución tenga un buen planteamiento. Un mentor por equipo que por lo menos este 3 horas asesorándolos. Luego viene la comida y tener café, refrigerios y agua pura siempre. Al final del dia presentar avances de sus proyectos, la segunda noche seguir codeando.

Necesidades del segundo día

- comida
- Café (de nuevo)
- Agua pura
- **Mentores para cada grupo**
- Expertos del problema a resolver (ellos nos dan las pautas de si la solución puede ser o no viable y se comparten entre equipos)
- Un lugar para descansar después de 24 horas trabajando, puffs sillas, hamacas para descansar son lo mejor.

- Micrófono y bocinas para la presentación de avances.

Tercer Día

El tercer día normalmente es el de mas estrés debido a la falta de tiempo para entregar la solución. De nuevo llegan los mentores y asesores para ver que todo va bien, después de mas de 30 horas trabajando ya están mas cansados pero la adrenalina del evento hace que todo pase súper rápido.

Presentaciones es la clave de este día, la forma en la que expresan su idea o solución definirá al ganador. En este día unas cuantas horas antes de que termine el evento cada equipo tiene 5 minutos para exponer su solución, dar una demostración y que los jueces hagan una ronda de preguntas en total serian durante 5 minutos si tienen dudas.

Necesidades del Tercer Día

- Jueces
- Cañonera
- Micrófono
- Bocinas
- Presentaciones
- **Café** mucho café son las ultimas horas
- Comida
- **Premios**

Días posteriores

Llegando a esto es una parte también importante, que es la de seguir con el desarrollo después del evento los organizadores contactan a la gente a los equipos y les dan seguimiento para que las ideas no queden en el olvido. Lo que se quiere al final es que la idea o solución se implemente en la vida real y no simplemente jugar a hacer.