

Alfa-college

Halloween Hackathon

20-21 november 2024



Welkom

Welkom bij de Halloween Hackathon!

Dit tweedaagse evenement biedt jou de kans om in 24 uur je creativiteit en technische vaardigheden te testen terwijl je werkt in een team, aan een spannend project met een Halloween-thema.

Dit kan bijvoorbeeld een game, app, website of ander technisch project zijn.

In dit boekje vind je de informatie die je nodig hebt om goed voorbereid te zijn.

Start

Woensdag 20-11-2024 om 09:00 begint de Halloween Hackathon.

Jij begint in je stamlokaal.

Wanneer de docenten het aangeven kan je de rest van je team opzoeken en als team plaatsnemen in één van de andere lokalen. Daar blijf je gedurende het event werken.

Klas	Stamlokaal
BSD-O-aug24a	BA2.43
BSD-O-aug24b	BA2.55
BSD-O-aug24c	BA2.49
BSD-O-aug23a	BA2.19
BSD-O-aug23b	BA2.25
BSD-O-aug23c	BA2.19
B-ITA4-3a, B-GAM4-3b	BA2.28

Op donderdag 21-11-24 om 10:00 starten de presentaties en presenteer jij samen met team het project aan een professionele jury. De jury bestaat uit experts uit het werkveld en docenten.

Team rollen

Het is handig als iedereen binnen het project weet wat hun rollen zijn en wat er tijdens het project van begin tot einde van hen verwacht wordt.

Wat doet een tester aan het begin van het project?

Wat doet een ontwerper aan het einde van het project?

Projectmanager

Zorgt voor de planning en verdeling van taken.

Ontwikkelaars

Programmeren de technische kant van het project.

Ontwerpers

Maken het visuele ontwerp van de app of game.

Content creators

Creëren de inhoud, zoals tekst, audio en verhalen.

Tester

Controleert het project op bugs en gebruikerservaring.

Voorbeeld ideeën

Haunted House Explorer

Een game waarbij spelers door een spookhuis navigeren en puzzels oplossen om te ontsnappen.

Costume AR Designer

Een augmented reality-app waarmee gebruikers Halloween-kostuums virtueel kunnen passen.

Creepy Story Creator

Een app die user input gebruikt om griezelverhalen te maken op basis van ingevoerde gegevens.

Zombie Survival Planner

Een simulatie-app om een zombie-apocalyps te overleven, met educatieve elementen over survivals en een noodplanning maken.

Trick-or-Treat Tracker

Een app waar kinderen huizen kunnen markeren met goede snoepjes.

Scare Soundboard

Een app met een bibliotheek van enge geluiden om een griezelige sfeer te creëren.

Pumpkin Carving Simulator

Een digitale tool om pompoenen virtueel te snijden en ontwerpen te delen.

Ghost Detector Game

Een mobiele game waarin spelers spoken moeten opsporen en vangen.

Eten, drinken en rust

Lunch moet je zelf regelen.

Snacks en **drankjes** zijn voor eigen rekening
bij de Jumbo verkrijgbaar.

Wanneer je blijft overnachten krijg je
diner en **ontbijt** van school.

Tijdens de energizer break van 02:00 krijg je
koffie, frisdrank, koekjes en **energybars** van school.

Omdat het evenement intensief kan zijn, hebben we **rust ruimtes**
ingericht waar je kunt ontspannen of slapen.

Denk goed om je eigen rust.

Functie	Lokaal
Rustruimte / Kostume wedstrijd	BA2.02
Slaapruimte studenten jongens	BA2.42
Slaapruimte studenten meiden	BA2.14
Slaapruimte docenten	BA2.18

Neem eventueel een kussen en/of slaapzak mee voor de
overnachting.

Presentaties en Beoordeling

Op 21-11 om 10:00 starten de lokale presentaties.
Dit zijn presentaties per lokaal.

De jury van de Halloween Hackathon bestaat uit een combinatie van docenten en experts uit het werkveld.

Iedereen ontvangt een sticker. Deze sticker kun je aan een ander team geven wanneer hun project het meest indruk op je heeft gemaakt.

Op 21-11 om 12:00 starten de finale presentaties. Dit zijn presentaties in de kantine en worden gedaan door de winnaars van de lokale presentaties.

De jury beoordeeld op:
Creativiteit, Technische uitwerking, Grafische uitwerking, Halloween-factor en Teamwork.

De hoeveelheid stickers die een team heeft gekregen is de deelnemersscore. Deze score weegt mee in de eindbeoordeling.

Prijzen worden uitgereikt aan de 1^{ste}, 2^{de} en 3^{de} plaats.

Communicatie

We gebruiken een Discord voor updates en aankondigingen.
Mis geen informatie en meld je hiervoor aan.

1. Scan de QR-code of gebruik de link
2. Verander jouw servernaam naar jouw echte voor en achternaam
3. Na het aanpassen meld jij je bij het kanaal ask-role en vraag je de admins om een rol;

<https://discord.gg/4MraswQ6>



Gedrag

Voor een succesvolle en veilige Halloween Hackathon is het belangrijk om duidelijke gedragsregels op te stellen.

Deze regels zorgen ervoor dat iedereen weet wat er van hen verwacht wordt en dat het evenement soepel verloopt.

1. Respect voor elkaar
 - a. Behandel medestudenten, docenten en begeleiders met respect.
Iedereen is hier om te leren en plezier te hebben.
 - b. Discriminatie, pesten of intimidatie wordt niet getolereerd.
2. Veiligheid voorop
 - a. Volg de veiligheidsrichtlijnen van de school en de instructies van het personeel.
 - b. Meld eventuele problemen, ongevallen of gevaarlijke situaties direct aan een docent of begeleider.
3. Tijdmanagement
 - a. Wees op tijd aanwezig bij alle geplande activiteiten, zoals de startbijeenkomst, lokale presentaties en de finalepresentaties.
 - b. Respecteer deadlines en zorg ervoor dat jullie prototype en presentatie op tijd af is.

4. Netheid

- a. Houd je werkplek schoon en netjes. Gooi afval in de daarvoor bestemde prullenbakken.
- b. Laat de hackathon-ruimtes opgeruimd achter aan het einde van het evenement.

5. Originaliteit

- a. Alle producten moeten origineel zijn en door de teamleden tijdens de hackathon ontwikkeld worden. Plagiaat of het stelen van ideeën van anderen wordt niet getolereerd.

6. Verantwoord gedrag 's nachts

- a. De toegang tot school wordt 's nachts beperkt tot één centrale ingang/uitgang.
Alle andere deuren zijn dan gesloten.
- b. Studenten die in de nacht blijven krijgen een polsbandje, zodat er direct te zien is wie wel en niet deel uitmaakt van het evenement.
- c. Vanaf 20:00 moeten studenten bij een docent of begeleider aangeven dat ze even naar buiten willen en studenten moeten op de 2de verdieping blijven.
- d. Vermijd lawaai en respecteer de rust van anderen die willen slapen of werken.

7. Privacy

- a. Maak geen foto's of video's van anderen zonder hun toestemming.

8. Geen alcohol of drugs

- a. Het gebruik van alcohol of drugs is ten strengste verboden tijdens de hackathon.

9. Naleving van instructies

- a. Volg de instructies van docenten, begeleiders en event-organisatoren op.
- b. Als je je niet aan de regels houdt, kan dat leiden tot diskwalificatie van het evenement.

Deze gedragsregels helpen om een veilige, plezierige en leerzame omgeving te creëren voor alle deelnemers van de Halloween Hackathon.

Ontruimingsprotocol

Naam school: Alfa-college.

Locatie: **Alleen** de gehele 2e verdieping

Algemeen noodnummer Alfa-college en
contactpersonen BHV'ers en

- Alfa-college nood nummer: 088 3341300

- Trigion beveiliging: 06 15280412

- BHV: Jack Wildeboer 06 83593295

- BHV: Elke Altenburg 06 10165773

Waarschuwingssignalen

Alarm: Bij brand of andere directe gevaren wordt een alarm geactiveerd (bijvoorbeeld een sirene of andere geluidssignalen).

Mededeling via omroepsysteem: bij sommige noodsituaties kan een omroepbericht volgen met instructies voor de ontruiming.

Handmatige waarschuwing: In geval van een lokale situatie kan een docent of medewerker direct de studenten en medewerkers waarschuwen.

Ontruimingsprocedure

Het ontruimingsalarm klinkt:

Iedereen stopt onmiddellijk met wat hij of zij doet en pakt z'n jas.

Studenten en medewerkers verlaten rustig het gebouw via de nooduitgangen in het schoolrestaurant en verzamelen onder de overkapping van de euroborg (hoofdingang) alle nooddeuren van het schoolrestaurant zijn open! De docenten controleren of iedereen buiten is. Dit aan de hand van een checklist van alle deelnemers.

Trigion en de BHV controleert de hele 2e en 1e etage op eventuele achterblijvers. En controleert wat er precies waar aan de hand is.

Programma

DAG 1

09:00 - Begin studenten gaan naar hun stamlokaal
Uitdelen van informatie boekje en dat gezamenlijk doornemen.

09:45 - Welkom/uitleg/opening praatje

10:00 - Eerste sprint: Brainstormen en plan maken
Teams werken aan het concept en beginnen met hun ontwerp
Docenten en experts uit het werkveld lopen rond voor begeleiding.

12:00 – Lunchen: Studenten nemen zelf lunch mee en nuttigen dit
op de gang of in de kantine. Niet in de klas.

13:00 - Tweede sprint: Prototype ontwikkeling
Teams beginnen met het bouwen van de basisfunctionaliteit. Focus
ligt op het ontwikkelen van de kern van het product.

17:00 - Check-in: tussentijdse evaluatie
Elke groep geeft een korte presentatie over hun voortgang aan hun
tafel aan een begeleider.

18:00 – Diner: Friet en snacks worden bezorgd in de kantine.

21:00 – Kostuum wedstrijd
Docenten en studenten laten hun engste kostuums zien

22:00 – Verder werken aan product

DAG 2

01:00 – Heads up! Phones Down Edition: Scary Deck -

Gezelschapsspel

02:00 – Powernap of energizer break

Studenten worden aangemoedigd om een korte rustpauze te nemen. Koffie, koekjes en energyrepen worden verzorgd door school.

04:00 - Derde sprint: Uitbreiden en debuggen

Teams werken verder aan hun projecten en lossen eventuele bugs op. Extra functies en animaties toevoegen voor een Halloween-sfeer.

05:00 - Check-in: tussentijdse evaluatie

Elke groep geeft een korte presentatie over hun voortgang aan hun tafel aan een docent.

06:00 – Vierde sprint: Product testen

Teams vragen andere studenten om hun product te testen. Teams zorgen ervoor dat het product goed werkt.

08:00 – Ontbijt: In de kantine. Wordt verzorgd door school.

09:00 - Laatste sprint: Voorbereiden op presentatie

Project afmaken.

Presentaties voorbereiden, klaarzetten en oefenen.

10:00 - Presentaties per lokaal

Elk team heeft 15 minuten om hun project te presenteren aan de lokale jury.

Na elke presentatie is er tijd voor vragen van de jury.

11:30 – Lunchen: Studenten nemen zelf lunch mee of gaan naar de Jumbo

12:00 - Finale presentaties in de kantine

Elk team heeft 15 minuten om hun project te presenteren aan de finale jury.

Na elke presentatie is er tijd voor vragen van de jury.

13:00 - Jurybespreking en prijsuitreiking**14:00 - Afsluiting**

We kijken uit naar jullie deelname
en zijn benieuwd naar
alle griezelige creaties!

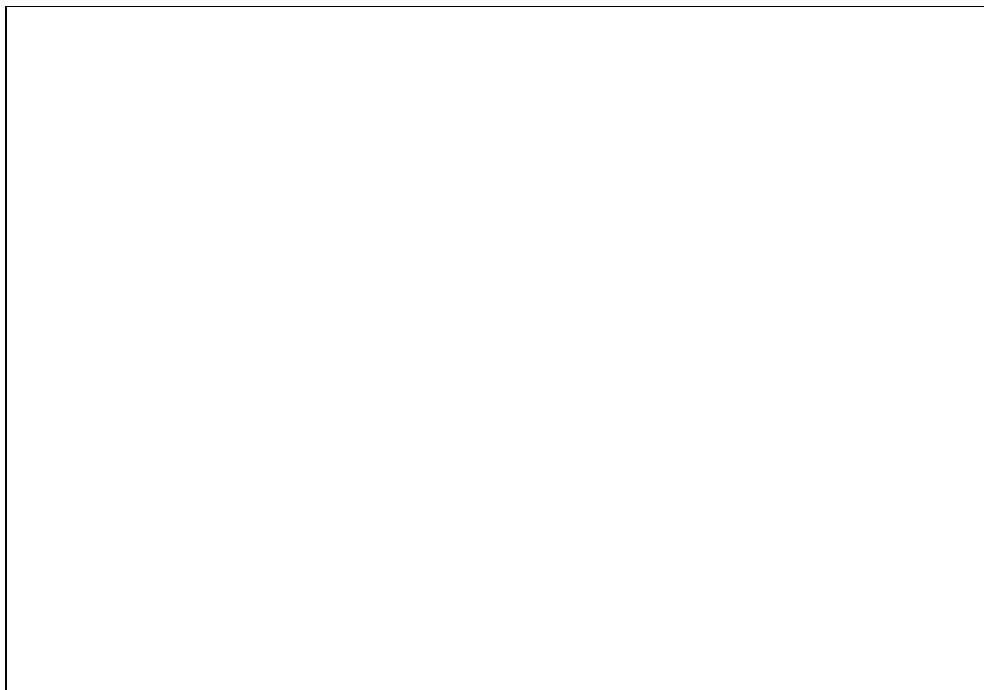
Veel succes en plezier
tijdens de Halloween Hackathon 2024!

Deelnemers score

Teamnaam: _____

Teamsticker: _____

Plak hieronder de stickers voor de deelnemersscore

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for pasting stickers to represent the team's score.

Jury score

	Lokale presentatie	Finale presentatie
Creativiteit		
Technische uitwerking		
Grafische uitwerking		
Halloween factor		
Teamwork		
Deelnemersscore		
Totale score		

Totale score lokale presentatie	+	Totale score finale presentatie	=	
---------------------------------------	---	---------------------------------------	---	--