

INDICACIONES Y RECOMENDACIONES FINALES

Estamos a pocos días de la GlobHack Latam 2020 y queremos que tengas en cuenta todo lo necesario para hacer de estos días una fecha para recordar. Para ello presta atención a las siguientes indicaciones y recomendaciones:

1. AGENDA

La GlobHack empieza el sábado 30 de mayo a las 08:00 horas (GMT-5) y culmina el domingo 31 de mayo a las 20:00 horas (GMT-5).

HORA (GMT-5)	ACTIVIDAD
SÁBADO 30 DE MAYO	
08:00 - 08:30	Sesión de bienvenida vía Zoom y Facebook Live.
08:30 - 09:30	Meeting 1 vía Discord (20 minutos por equipo, a definir junto al Team Manager).
09:30 - 12:00	Fase Hacking.
12:00 - 13:00	Meeting 2 vía Discord (20 minutos por equipo, a definir junto al Team Manager).
13:00 - 16:00	Fase Hacking.
16:00 - 17:00	Meeting 3 vía Discord (20 minutos por equipo, a definir junto al Team Manager).
17:00 - 23:59	Fase Hacking.
DOMINGO 31 DE MAYO	
00:00 - 09:00	Fase Hacking.
09:00 - 10:00	Meeting 4 vía Discord (20 minutos por equipo, a definir junto al Team Manager).
10:00 - 13:00	Fase Hacking.
13:00 - 14:00	Meeting 5 vía Discord (20 minutos por equipo, a definir junto al Team Manager).
14:00 - 16:00	Recopilación de proyectos (vía form).
16:00 - 18:00	Pre-evaluación de proyectos.
18:00 - 19:30	Anuncio de finalistas y presentación de proyectos (vía Zoom).
19:30 - 20:00	Anuncio de ganadores y cierre del evento (vía Zoom y Live).

1.1. Sesión de Bienvenida:

La sesión de bienvenida se realizará por medio de Zoom a partir de las 08:00 horas (GMT-5) del sábado 30 de mayo, y podrás ingresar registrándote a través de este [link](#).

En este espacio se explicarán todas las reglas e información importante que debes tener en cuenta para este evento. Esta sesión también será transmitida vía Facebook Live a través de la Fanpage de [Globant](#).

1.2. Roles:

Durante la GlobHack tendrás el soporte de dos especialistas asignados a tu equipo, cuyos datos de contacto los encontrarás en un mail que la próximamente estaremos enviando a tu e-mail.

El Team Manager es la persona responsable de guiar a tu equipo durante todas las etapas de desarrollo de su proyecto, y con la que pueden resolver todas sus inquietudes sobre el evento.

El Technical Lead es el consultor técnico que resolverá todas las dudas o inquietudes sobre las tecnologías que tu equipo vaya a utilizar para realizar su proyecto.

1.3. Meetings:

El canal de comunicación oficial del evento será **Discord**. Te recomendamos que desde hoy crees tu usuario y el grupo o canal con el nombre de tu equipo y los miembros del mismo, para que todos sepan cómo funciona esta aplicación y el día del evento no tengan ninguna clase de problema. Puedes crear tu usuario [AQUÍ](#).

Tendrás programadas 5 meetings obligatorias de máximo 20 minutos cada una. Deberán estar presentes todos los miembros del equipo para considerar su participación. Aquellos equipos con menos de 4 miembros no podrán participar del evento.

Las meetings serán con el Team Manager asignado a tu equipo, a las cuales también se sumará su Technical Lead. Los horarios son los siguientes:

SÁBADO 30 DE MAYO (GMT-5)	DOMINGO 31 DE MAYO (GMT -5)
08:30 - 09:30 12:00 - 13:00 16:00 - 17:00	09:00 - 10:00 13:00 - 14:00

Las meetings serán a través del canal o grupo de Discord de tu equipo, a donde deberán agregar a su Team Manager y Technical Lead a cargo. Los usuarios de Discord de ambas personas los encontrarás en un mail que la próxima semana estaremos enviando a tu e-mail registrado.

IMPORTANTE

Las reuniones programadas con el Team manager y Technical Lead son **OBLIGATORIAS**. Cualquier equipo que evite la comunicación con ambos, será pasible a descalificación.

1.4. Recopilación de proyectos:

A partir de las 14:00 horas (GMT-5) del domingo 31 de mayo, podrás cargar en un formulario que te compartirá tu Team Manager, el Video/pitch con la presentación funcional de tu proyecto para la pre-evaluación.

El video debe durar un máximo de 5 minutos, y solo podrás cargarlo hasta las 16:00 horas (GMT-5) del domingo 31 de mayo, ya que a partir de ese horario arranca la etapa de pre-evaluación de todos los proyectos.

Recuerda que tu Comité de Evaluación asignado sólo evaluará proyectos funcionales, por lo cual te recomendamos mostrar en el video las funcionalidades en tiempo real. Los Mockups no aportarán gran valor, y una presentación en Power Point no dejará ver el avance en tu proyecto.

1.5. Pre-evaluación de proyectos:

Desde las 16:00 hasta las 18:00 horas (GMT-5) del domingo 31 de mayo se realizará la pre-evaluación de todos los proyectos, para elegir a los 12 mejores que pasarán a la gran final.

Recuerda que solo se evaluarán proyectos funcionales, teniendo en cuenta los siguientes criterios: Technical Strength 40%, User Interface & User Experience 30%, Creativity 15%, Pitch 10% y Viability 5%.

1.6. Anuncio de finalistas y presentación de proyectos:

A las 18:00 horas (GMT-5) del domingo 31 de mayo se realizará el anuncio de los 12 equipos finalistas, e inmediatamente la presentación de los proyectos en orden aleatorio. Solo una persona por equipo deberá presentar su proyecto ante el Jurado Calificador (compartiendo su pantalla a través de Zoom), en un máximo de 5 minutos.

Esta presentación se realizará a través de Zoom, y será transmitida vía Facebook Live a través de la Fanpage de [Globant](#).

En caso tu equipo sea uno de los 12 finalistas, recibirás un link de invitación como panelista, a través del cual podrás ingresar para realizar la presentación de tu proyecto. También recibirás algunas recomendaciones sobre el uso de la herramienta durante la final.

2. CATEGORÍA DE POPULARIDAD

¡Tu equipo puede ser el más popular de la GlobHack! A las 12:30 horas (GMT -5) del día sábado 30 de mayo se publicará en la Fanpage de [Globant](#), una carpeta con posts de todas las ideas de los equipos participantes.

Solo tienes que pedir a tus amigos que ingresen a la carpeta y apoyen tu idea. Cada "Me gusta" y "Compartir" te acercará más al premio de la Categoría de Popularidad. A partir de las 18:00 horas (GMT -5) del domingo 31 de mayo se realizará el conteo de votaciones.

Recuerda que la información de tu equipo que irá en los post de la Categoría de Popularidad, es la que debes cargar previamente a través de un formulario que te estaremos enviando a tu e-mai.

IMPORTANTE
<p>Una hora antes del inicio de la GlobHack, vas a recibir en tu e-mail registrado, un link donde deberás cargar la información final de tu equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Nombre del equipo:- Resumen de la idea/proyecto:- Link del repositorio: <p>El resumen de tu idea debe tener la información central (lo más vendedora posible), la cual será presentada en redes sociales y al Jurado Calificador en caso tu equipo llegue a la final.</p>

3. CHALLENGES

Los días 30 y 31 de mayo encontrarás tres Challenges en nuestras historias de la cuenta de instagram @Globantpics. Este es un concurso individual, es necesario que en tu historia menciones a @Globantpics y @Belatrix.software y que tu cuenta sea pública. El ganador se escogerá al azar entre los participantes. El premio de cada challenge será un bono/voucher. ¡No te lo pierdas, tú puedes ser uno de los ganadores!

4. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO

- En la primera meeting del día con tu Team Manager y Technical Lead, tu equipo deberá presentar y/o realizar una mini planning.
- Deberás distribuir roles dentro de tu equipo, y todos deben conocer los roles de los demás. Cada equipo debe tener un líder.
- Tu equipo debe tener una clara definición del MVP de su proyecto.
- Debes programar entregables para cada una de las meetings. Recuerda que las meetings con tu Team Manager y Technical Lead son obligatorias.
- Todo el equipo debe estar presente en las reuniones con el Team Manager para validar la participación de cada integrante.

5. REPOSITORIO

- Una hora antes de iniciar la GlobHack, vas a recibir en tu e-mail registrado, un link donde deberás cargar la información final de tu equipo, dentro de ella, el link del repositorio que van a utilizar.
- Debes generar una cuenta en Github o cualquier otro repositorio público que permita mostrar la evolución de tu código. El link de ese repositorio único lo debes colocar en el formulario enviado a tu email.
- Ten en cuenta que para la evaluación se necesitará comparar la evolución de tu trabajo.
- No se evaluarán proyectos en un repositorio privado. Si utilizas más de una carpeta dentro de un mismo repositorio, estas deben estar ordenadas por componentes front y back: Github/nombre de la cuenta/nombre repositorio.
- Recuerda que es obligatorio pushear tu código cada 2 o 3 horas para guardar los cambios. Después de cada meeting vamos a revisar el avance de tu código.
- Está prohibido utilizar código ya hecho o reutilizar código en tu proyecto. Sin embargo, puedes hacer uso de cualquier framework para agilizar el desarrollo de tu aplicación. Ejemplos: Laravel, Spring, Aurelia, Angularjs, Vue, Polymer, etc.

6. TOOLS

Dentro de las herramientas que puedes llegar a necesitar, te recomendamos que tengas listas:

- Herramientas (gratuitas) para mostrar tu código funcionando (puedes usar Heroku, Amazon Web Service (AWS), Digital Ocean, Azure, Firebase, o cualquier otro).
- Librerías que te permitan deployar tu código. Si utilizas librerías propias, debes proporcionar los accesos y credenciales.
- Tu IDE de programación favorito (Visual Studio, NetBeans, Eclipse, Rubymine, XCode, Android Studio, etc) o tu manejador de Base de Datos Relacional/No Relacional (MySQL, SQL Server).
- Videos de Youtube o tutoriales sobre el uso de una librería: <https://app.netlify.com/sites/youthful-yonath-8bca9f/overview>

7. BUENAS PRÁCTICAS / KISS

- Si vas a usar un framework debes conocer la estructura y saber dónde poner los archivos.
- Debes conocer los estándares de los lenguajes que tu equipo va a utilizar. ¿Cómo se ordenan?, ¿Cuáles son las variables?
- Tu equipo debe tener una guía de estilo consistente.
- Recuerda que debes usar documentaciones. Que el Código se documente solo, que las nomenclaturas indiquen qué están haciendo.
- Debes procurar que los nombres de las variables y métodos que tu equipo vaya a utilizar, deben ser explícitos.
- Debes mantener un solo idioma en código, por temas de consistencias.
- Considera modularizar tu código para no tener problemas en la integración. Debes tener módulos independientes para cada desarrollador.

¡Recuerda tener listas tus herramientas de trabajo y así ganar tiempo para desarrollar tu proyecto!

Si tienes alguna duda o consulta, puedes escribirnos a: GlobHack@globant.com