

Portal de Hackathones

Resumen ejecutivo

Portal de Hackathones es una plataforma dirigida a cualquier persona interesada en el mundo de la programación que busque eventos (hackathones) en los que probar sus habilidades y compartir conocimientos con compañeros del sector.

Portal de Hackathones será el punto de encuentro entre los usuarios interesados en participar en hackathones y los organizadores de los mismos.

La plataforma gestionará tanto las inscripciones de los usuarios registrados como la publicación de nuevos hackathones por parte de los usuarios organizadores. Los usuarios podrán buscar sus hackathones usando diferentes filtros (fecha, temática, tecnologías,...). Así mismo, los usuarios podrán dejar comentarios en la ficha de cada hackathon, así como una valoración posterior del evento.

Por otra parte, cada usuario registrado, ya sea participante o organizador, tendrá una página de perfil en la que podrá ver y modificar sus datos personales, comprobar sus estadísticas (número de participaciones, mejor puesto, valoración media de los eventos creados, ...) y acceder a su histórico de hackathones.

A mayores, la plataforma contará con un blog en el que se publicarán artículos relacionados con el mundo de la programación y especialmente orientados a ayudar a los participantes de un hackathon.

Funcionamiento

El funcionamiento básico de Portal de Hackathones consiste en dar una herramienta a los organizadores que les permita publicar de forma sencilla su hackathon. Además la plataforma gestionará las inscripciones de los usuarios. Una vez el hackathon es publicado los usuarios registrados podrán inscribirse y dejar comentarios. Una vez se finalice el hackathon los usuarios que hayan participado podrán dejar una valoración del evento.

Por otro lado, los usuarios podrán realizar búsquedas personalizadas de hackathones. La plataforma incluye un buscador que permite filtrar los resultados por diferentes parámetros. Una vez el usuario se inscriba en un evento, recibirá un mensaje con el código de inscripción. El usuario tendrá la posibilidad de cancelar su inscripción si así lo desea.

Estructura y contenidos

- El proyecto

Se presentará el proyecto con varias páginas: Landing page, buscador de hackathones, blog, about y páginas de perfil.

- Los hackathones

Cada hackathones dispondrá de una ficha con toda la información correspondiente: Título, fechas, modalidad, temática,... Estos registros se guardarán en tablas dentro de una BBDD MySQL. En la Landing page aparecerán los 3 próximos hackathones, dando la posibilidad de pulsar en ver todo para ser redirigido al buscador.

- Artículos de blog

Al igual que los hackathones los 2 más recientes aparecerán en la Landing page con la posibilidad de acceder al buscador pulsando en ver todo. Del mismo modo, los artículos se guardarán en la BBDD especificando su fecha de publicación, para así poder filtrarlos luego.

- About

Mostrará una pequeña información sobre el origen de la plataforma, porque surgió y que busca conseguir.

- Sign In

Tendremos un botón sign in que una vez pulsado permitirá a los usuarios identificarse. Del mismo modo también se mostrará la opción de registrarse para los usuarios que no tenga cuenta.

Funcionalidades

- Usuarios

Existen 3 tipos de usuarios.

Por un lado estarían los usuarios no registrados. Estos tendrían acceso a las diferentes partes de la plataforma pudiendo buscar tanto hackathones como artículos pero sin disponer de la posibilidad de inscribirse o comentar.

Por otro lado, tenemos a los usuarios registrados. Estos disponen de todas las funcionalidades de las que disponían los usuarios anteriores añadiendo la posibilidad de comentar e inscribirse a los hackathones. Además estos usuarios podrán acceder a su página de perfil, modificar sus datos, ver sus estadísticas o acceder a su historial de hackathones. Una vez haya finalizado un hackathon en el que hayan participado podrán ver su puesto así como valorar el evento.

Por último, tenemos a los usuarios organizadores. Estos usuarios son los únicos que pueden publicar nuevo hackathones. Estos usuarios no podrán inscribirse como participantes ya que su rol es de organizadores. Una vez publicado un hackathon, el organizador tendrá la posibilidad de modificar alguno de sus datos si así lo requiere. Al igual que los usuarios registrados, los usuarios organizadores podrán acceder a su página de perfil en la que podrán comprobar: el número de inscritos para el próximo hackathon así como los días que faltan, la valoración media de los hackathones que haya creado, la media de asistencia a sus eventos,...

Formulario de alta

Habrà un formulario de registro, donde rellenarán los campos requeridos de la información solicitada. Deberán seleccionar el tipo de usuario que van a ser en la plataforma (competidor en *hackathons* u organizador). Al confirmar el formulario se enviará un email para confirmar el registro.

En la fase 2 del proyecto está previsto el registro con redes sociales (Google, LinkedIn, Facebook, Twitter...).

Dashboard

Login y password

El acceso se realizará con el email y la contraseña de registro. En la fase 2 está previsto hacer el login con cuentas de redes sociales (Google, LinkedIn, Facebook, Twitter...).

Usuario que participa en *Hackathons*

En la página perfil de usuario visualizará todos los datos personales que podrá editar a posteriori.

También se mostrarán estadísticas como número de *hackathons* participados, ranking medio, etc. , y un histórico de los últimos *hackathons* que ha competido.

Usuario organizador de *Hackathons*

En la página perfil del organizador mostrará estadísticas de los *hackathons* realizados (asistencia media, valoración media, etc), histórico de los últimos *hackathons* creados. También se mostrará la información personal que podrá modificar en cualquier momento.

Información mostrada por cada *hackathon*

- Descripción de los detalles de la competición
- Fechas en las que se realizará
- Temática en la que se desarrollara

- Las tecnologías que se utilizaran en la competición
- Modalidad, en caso de ser presencial, la ciudad del mismo.
- Una web para más información del evento
- Enlaces a las redes sociales del organizador

Notificaciones de correo electrónico

Habrà un sistema de notificación por email a los usuarios registrados, desde cambios físicos de información personal, registro en *hackathons*, confirmación y en la fase 2 iremos ampliando avisos como cambios realizados en los *hackathons* inscritos, aviso de nuevos *hackathons* compatibles con su perfil o historial de participaciones.

Funcionamiento

Filtrado de *hackathons*

La búsqueda de un *hackathon* se podrá realizar combinando varios filtros que se podrán seleccionar con las listas de cada uno de ellos, serán los siguientes:

- Búsqueda por texto que se introduzca
- Por modalidad: presencial, online, semipresencial.
- Por tecnologías: JS, HTML, Java...
- Por ciudad: Vigo, Madrid, Barcelona...
- Por Temática: AI, Gaming, programación...
- Por fecha

Inscripción en un *hackathon*

El usuario registrado como participante, una vez que entre en el *hackathon* elegido, en esa página dispondrá de toda la información del mismo. Se podrá inscribir pulsando en el botón "Inscribirse" habilitado para tal función. Se le notificará por email la inscripción en la competición, las instrucciones del evento y un código de reserva.

Proceso de creación de un *hackathon*

Para crear un *hackathon*, en la página de perfil del organizador, dispondrá de un formulario con los campos necesarios a incluir para el *post* del *hackathon*.

Se podrá modificar el evento una vez creado, en la fase 2 del proyecto, se añadirá una función de aviso con un email a los usuarios registrados el cambio realizado por el organizador.

Publicar un comentario y valorar un *hackathon*

Esta función está prevista implementarla en la fase 2. Un usuario registrado como participante podrá añadir una reseña en un evento en el que haya participado, dando una valoración y un comentario sobre el mismo.

Alta de un usuario

Habr  un formulario de registro, donde rellenar  los campos requeridos de la informaci  solicitada. Deber n seleccionar el tipo de usuario que van a ser en la plataforma (competidor en *hackathons* u organizador).

Al confirmar el formulario se enviar  un email para confirmar el registro.

En la fase 2 del proyecto est  previsto el registro con redes sociales (Google, LinkedIn, Facebook, Twitter...).

Conclusi n

Un usuario no registrado podr  buscar *hackathons* y ver toda la informaci  sobre ellos. Un usuario registrado podr  participar en los eventos publicados y tener un perfil en la web con sus datos e historial de participaciones. Por  ltimo un usuario organizador podr  organizar eventos y publicarlos en la web, tambi n dispondr  de un perfil con informaci  de los *hackathons* creados.

Con la fase 2 se a adir n nuevas funcionalidades previstas o no, para seguir mejorando la experiencia del usuario.