

Aterrizando el tema

Antes de empezar

¿Quién me lo va a contar?

¿Qué es eso de un Hackaton?

Claves para un hackathon

Personas

Equipo

Herramientas

Bonus Track



Santillana del mar



De la Idea al Premio: Cómo Ganar un Hackathon mediante el uso de Herramientas Digitales



Jueves 14 de Noviembre de 2024, 19:00h

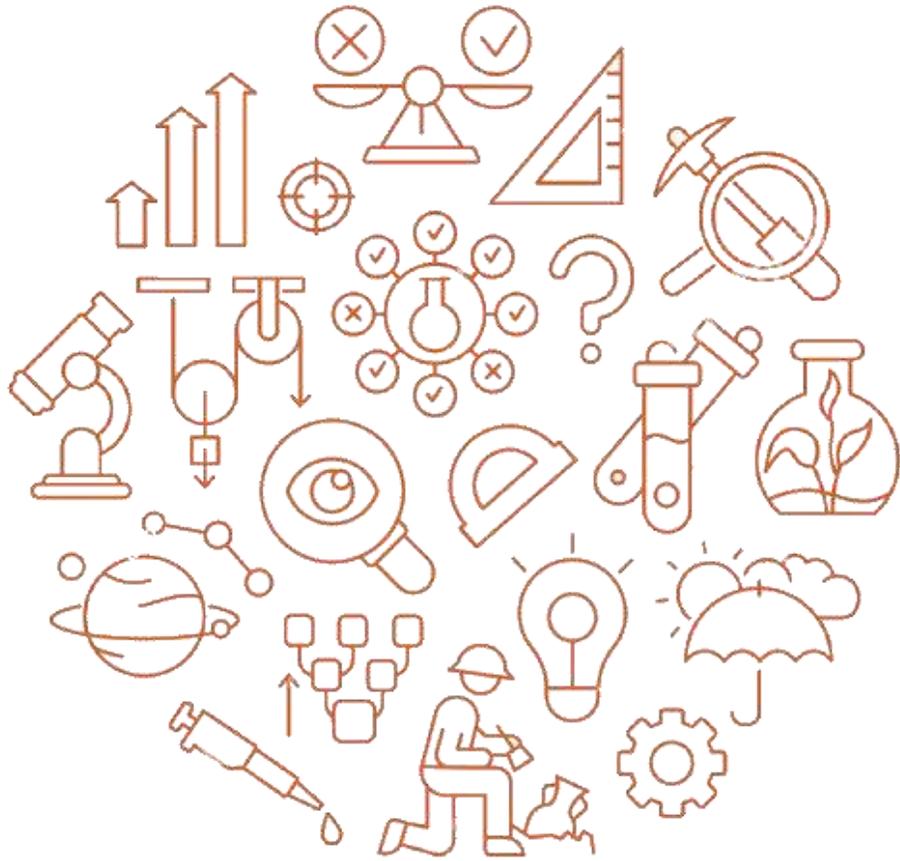
José Luis Ramos



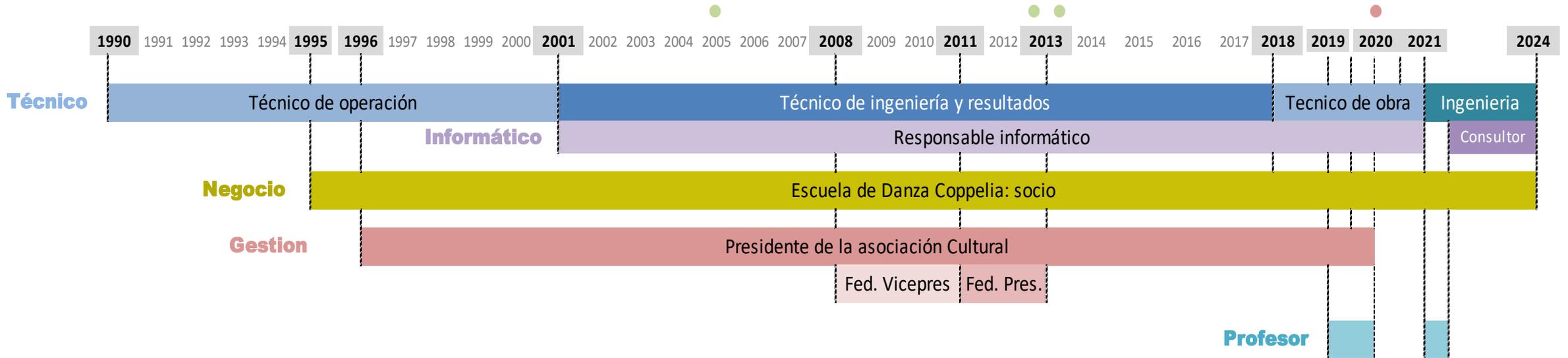
Google Developer Groups



CIUDEN, Calle Energía 4
Evento híbrido



Quien me lo va a contar



- Ingeniería en industria y energía
- especializado en la mejora y digitalización de procesos y empresas
- Transformación Difgital
- Vigilancia tecnológica & IA
- Herramientas digitales y colaborativas
- Socio de una academia de enseñanza
- Padre de 3 hijos



José Luis Ramos

651 145 779

Jramoscabrer@outlook.com

Mi trayectoria en lo laboral, en lo personal, en mis negocios y en mi formación es paralela a la de las diferentes olas tecnológicas que nos han traído hasta aquí.





@jramoscabrer

@candybelen_hrra



ALPHA AQUARII
Equipo ganador
sede LEÓN



<https://www.spaceappschallenge.org/>

¿Qué es un Hackatón

- Un evento, generalmente intensivo
- Donde personas con diferentes habilidades se reúnen
- Para resolver un problema específico o desarrollar ideas innovadoras.
- en un tiempo limitado, que puede ser desde unas pocas horas hasta varios días
- El término "hackathon" viene de la combinación de "hack" (en el sentido de resolver problemas o crear algo nuevo) y "maratón" (por la intensidad del evento).



Utilidad de un Hackatón

- **Generación de Ideas Innovadoras:**

Es un espacio ideal para experimentar y crear soluciones innovadoras que no surgirían en un entorno de trabajo tradicional.

- **Networking:**

Los participantes conocen y colaboran con personas de otras áreas, creando una red de contactos valiosa.

- **Desarrollo Rápido de Prototipos:**

Permite trabajar en ideas que pueden convertirse en productos reales, acelerando el proceso de desarrollo.

- **Aprendizaje y Desarrollo de Habilidades:**

Excelente oportunidad para aprender, se enfrentan problemas reales y se trabaja en equipo bajo presión, desarrollando habilidades.

- **Promoción y Visibilidad:**

Un hackathon es una forma de relacionarse

Mi trabajo actual surgió a raíz de un networking dentro de un hackathon



Enlaces

Nasa space apps León:

<https://www.spaceappschallenge.org/nasa-space-apps-2024/find-a-team/los-colegas/?tab=project>

Emprende xperience León

<https://emprendeexperienceleon.com/>

Aulas del Territorio León

<https://aulasdelterritorio.com/>





Claves:

- Hay un **desafío** (O varios)
- Formación de **equipos** multidisciplinares
- **Baremo** de éxito
- **Tiempo** limitado
- Mentores y talleres (opcional)
- **Presentación** de proyectos
- Jurados y premios (opcional)

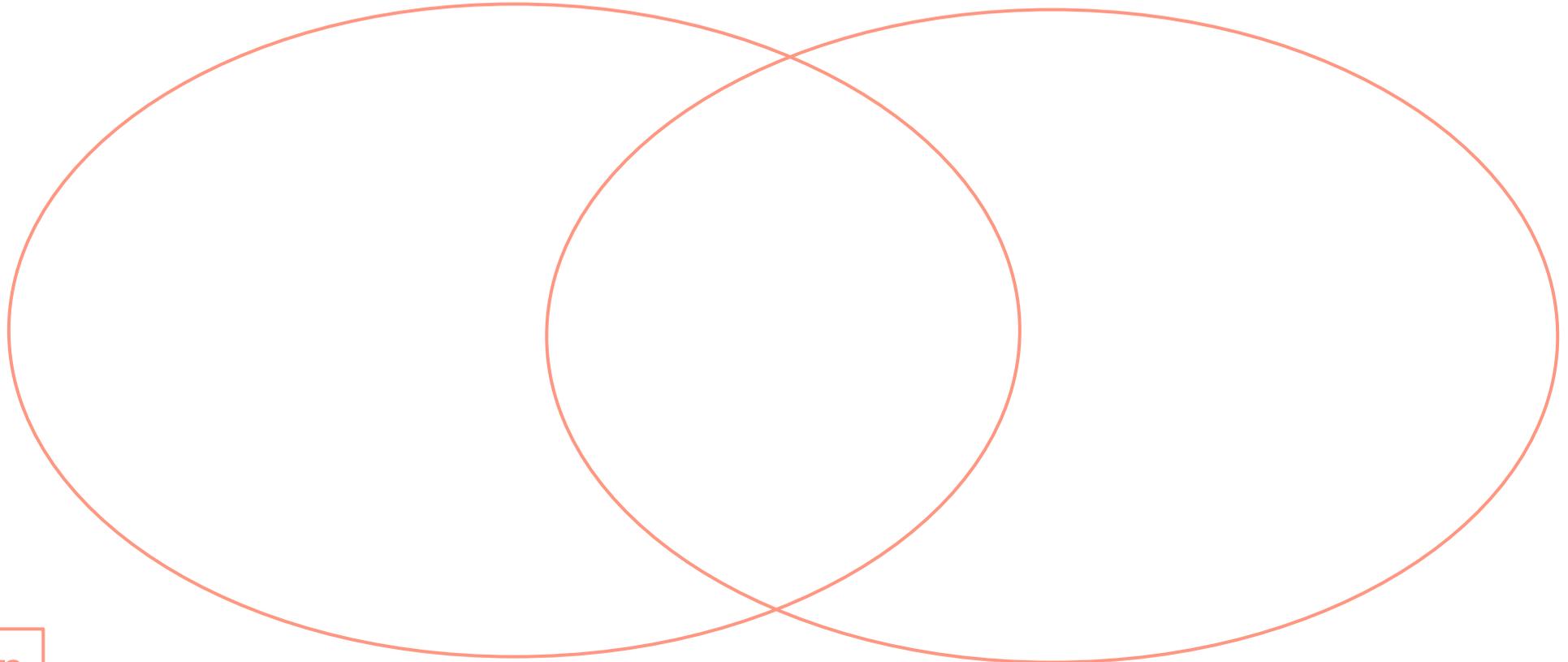
El tiempo es clave en un hackathon, y suele ser corto (24 a 48 horas es común).
impulsa a los equipos a ser creativos, priorizar lo esencial y enfocarse en desarrollar un prototipo funcional.



Desafío:

Personas

Herramientas



Equipos

Baremo

Tiempo

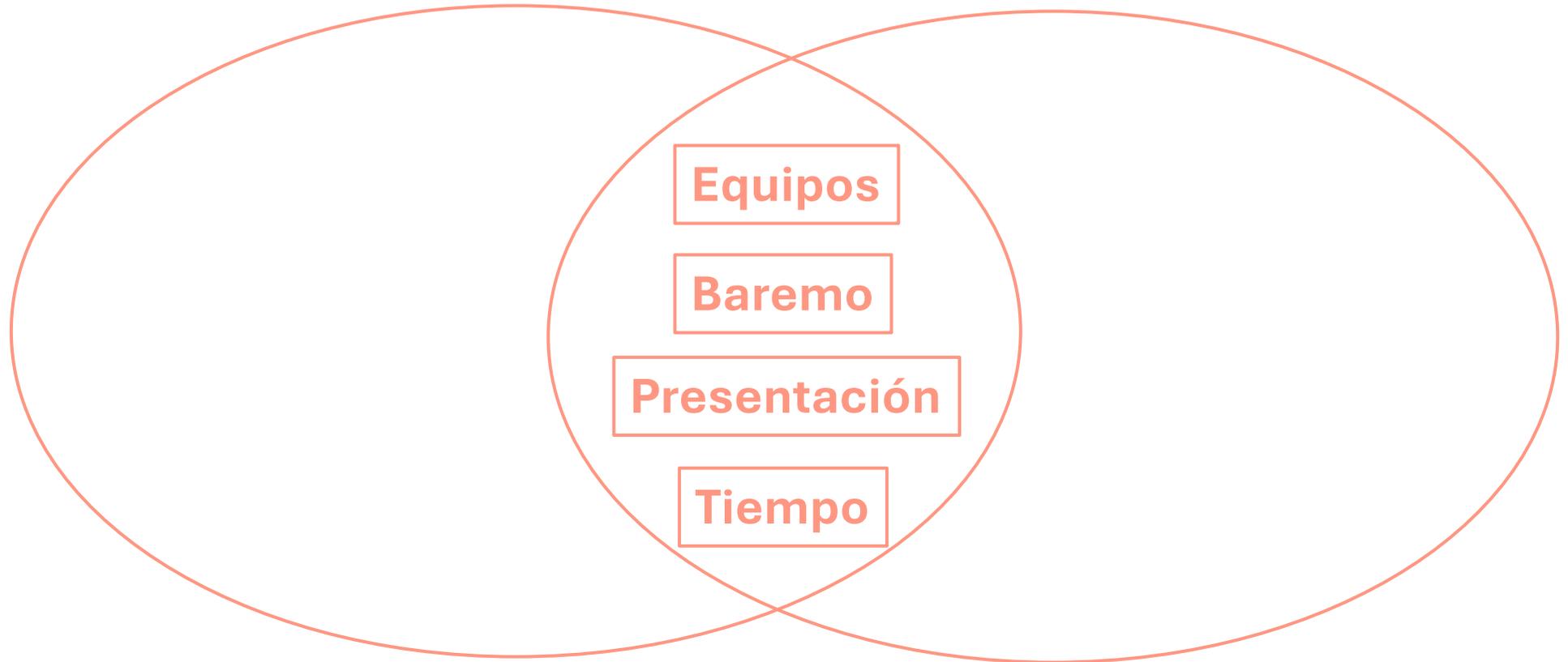
Presentación



Desafío:

Personas

Herramientas



Pasos:

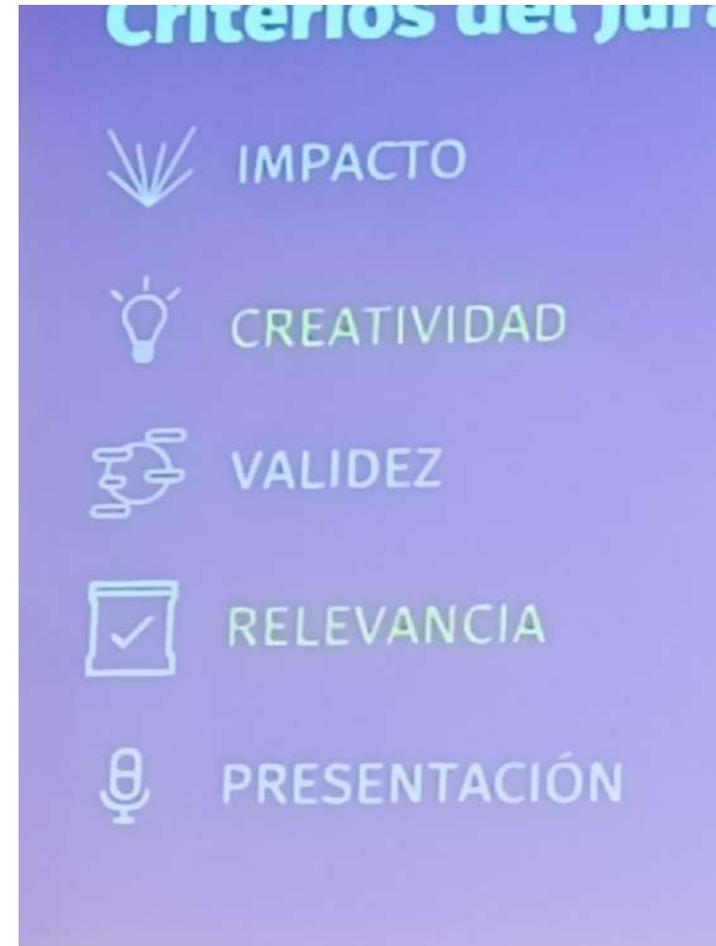
- 1.- Entender el desafío
- 2.- Formación del equipo
- 3.- Selección de Roles y estructura del equipo
- 4.- Selección de herramientas
- 5.- Ejecución: investigar, crear, desarrollar y presentar



1.- Entender el desafío:

FOCO:

Centrarse en resolver el reto Planteado
No en demostrar todo lo que sabemos,
ni lo brillantes que somos, ni otros
retos que sabemos resolver, ni...



Resolver el reto: leer el baremo, cubrir únicamente los aspectos del baremo y cubrir todos los aspectos del baremo



2.- Formación del equipo

Ejemplo de Estructura en un Equipo de Hackathon

Un equipo ideal ^(*) podría estar compuesto por:

- 1 o 2 *Desarrolladores*
- 1 *Diseñador / marketing*
- 1 *Líder o Coordinador*
- 1 *Especialista en Negocio*
- 1 *Presentador*

(*) Según IA



3.- Selección de Roles y estructura del equipo

Roles Clave:

Ejemplo de Estructura en un Equipo de Hackathon

Un equipo ideal podría estar compuesto por:

- *1 o 2 Desarrolladores*
- *1 Diseñador / marketing*
- *1 Líder o Coordinador*
- *1 Especialista en Negocio*
- *1 Presentador*

Roles Clave:

- Guardian del baremo
- Revisor del tiempo
- Focalizador
- Dinamizador
- Aterrizador

Lo principal son las habilidades, los conocimientos se pueden superar o encargar a una IA



4.- Selección de herramientas

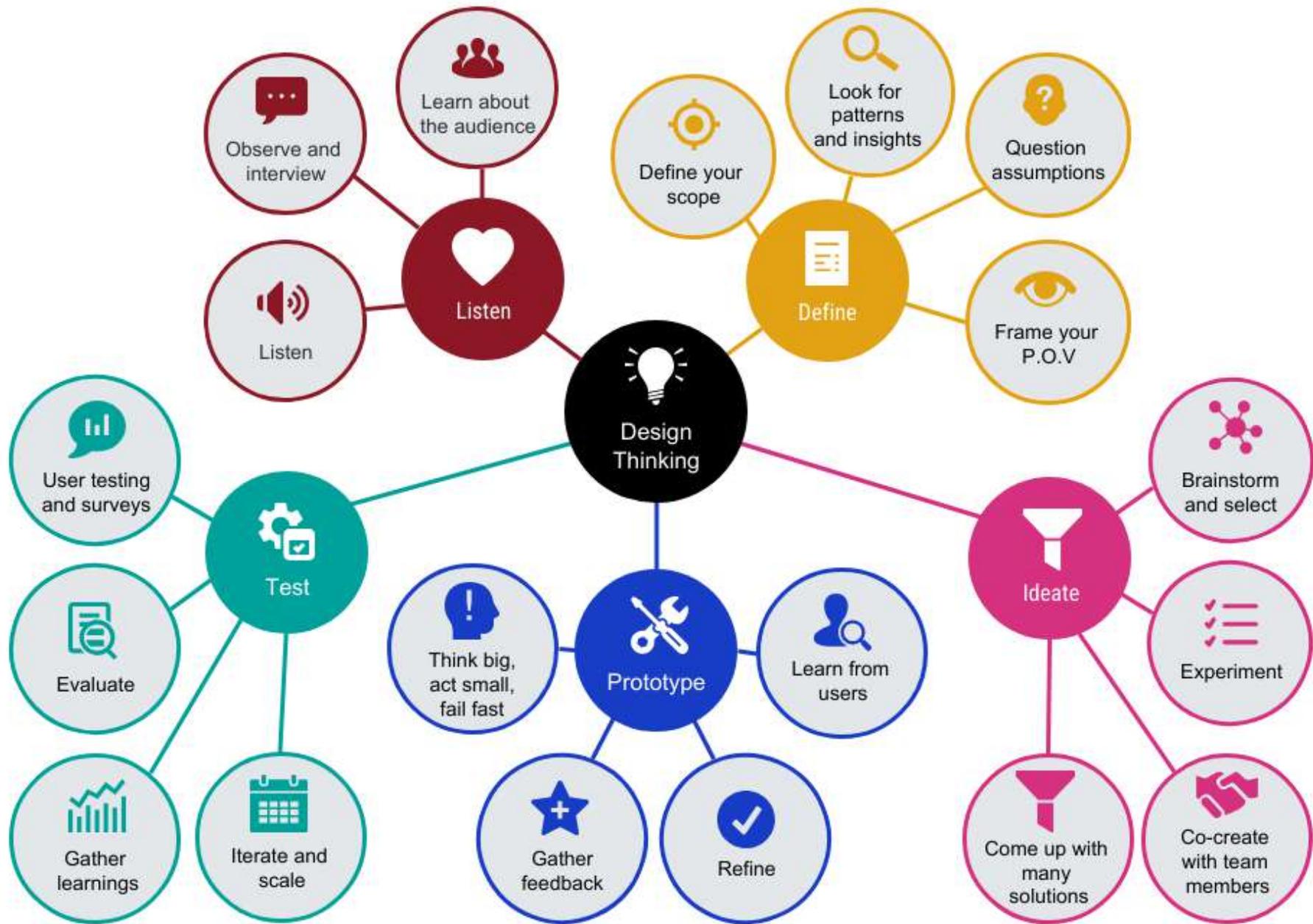
- **IDEA:**

Mapas mentales: Mindjet manager / Xmind

Canva: Proporcionado por la Nasa / Miro

Post-ít y bolígrafo





Persona

Mapa de recorrido



Mapa de recorrido del cliente
Visualiza y optimiza tu experiencia con los clientes.

Arrastra personas
Busca por nombre o correo

Grupos
José Luis Ramos Cebal
jramos@miro.com

Perfil del cliente

Nombre

Sobre mí

Necesidades

Puntos problemáticos

Metas

Escenario

Etapas del recorrido	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
Historia	[Icon]	[Icon]	[Icon]	[Icon]
Acciones	[Blue cards]	[Yellow cards]	[Green cards]	[Orange cards]
Puntos de contacto	[Light blue card]	[Light blue cards]	[Light blue cards]	[Light blue cards]
Emociones	[Happy emoji]	[Sad emoji]	[Sad emoji]	[Happy emoji]
Puntos problemáticos	[Blue cards]	[Blue cards]	[Blue cards]	[Blue cards]
Detrás de escena				
Oportunidades y responsables	Aumentar/disminuir una métrica mejorando X o agregando Y.	Aumentar/disminuir una métrica mejorando X o agregando Y.	Aumentar/disminuir una métrica mejorando X o agregando Y.	Aumentar/disminuir una métrica mejorando X o agregando Y.

People

Who will we need to involve?

Storytelling

How will we communicate over the course of the project?

Vision

What does our vision look like?

Problem

What problems will we solve?

Solution

What solutions will we develop?

Opportunity

(Potential)

Problem

(Verified)

Solution

(Validated)

Challenges

Who will we need to address?

Impact

What difference will we make?

Discover

Define

Develop

Deliver

Management

How will we deliver the project and monitor progress?

3.- Selección de herramientas

- **IDEA:**

Mapas mentales: Mindjet manager / Xmind

Canva: Proporcionado por la Nasa

Post-ít y bolígrafo

- **INVESTIGACIÓN:**

Gemini, Chat GPT, Claude, Notebook LM

Google

- **DESARROLLO DEL PROYECTO :**

IA generativa: Gemini, Chat GPT, Claude, Notebook LM

- **PROTOTIPADO**

Diseño y prototipo: Canva <https://alphaaquarii.my.canva.site/>

- **PRESENTACIÓN:**

Video y Multimedia: Clipchamp, eleven labs, leonardo AI, freepik, Udio.ai

Presentaciones, Canva, Excel, Powerpoint



Clipchamp Comunnity Safe R2

Tu multimedia

Grabar y crear

Biblioteca de contenido

Plantillas

Texto

Transiciones

Kit de marca

00:00.00 / 00:29.98

0 0:02 0:04 0:06 0:08 0:10 0:12 0:14 0:16 0:18 0:20 0:22 0:24 0:26 0:28 0:30

ElevenLabs_2024-10-06T11_07_23_Matilda_pre_s50_sb75_se0_b_m2.mp3

community safe_ (1).mp3

ElevenLabs_2024-10-06T11_07_23_Matilda_pre_s50_sb75_se0_b_m2.mp3



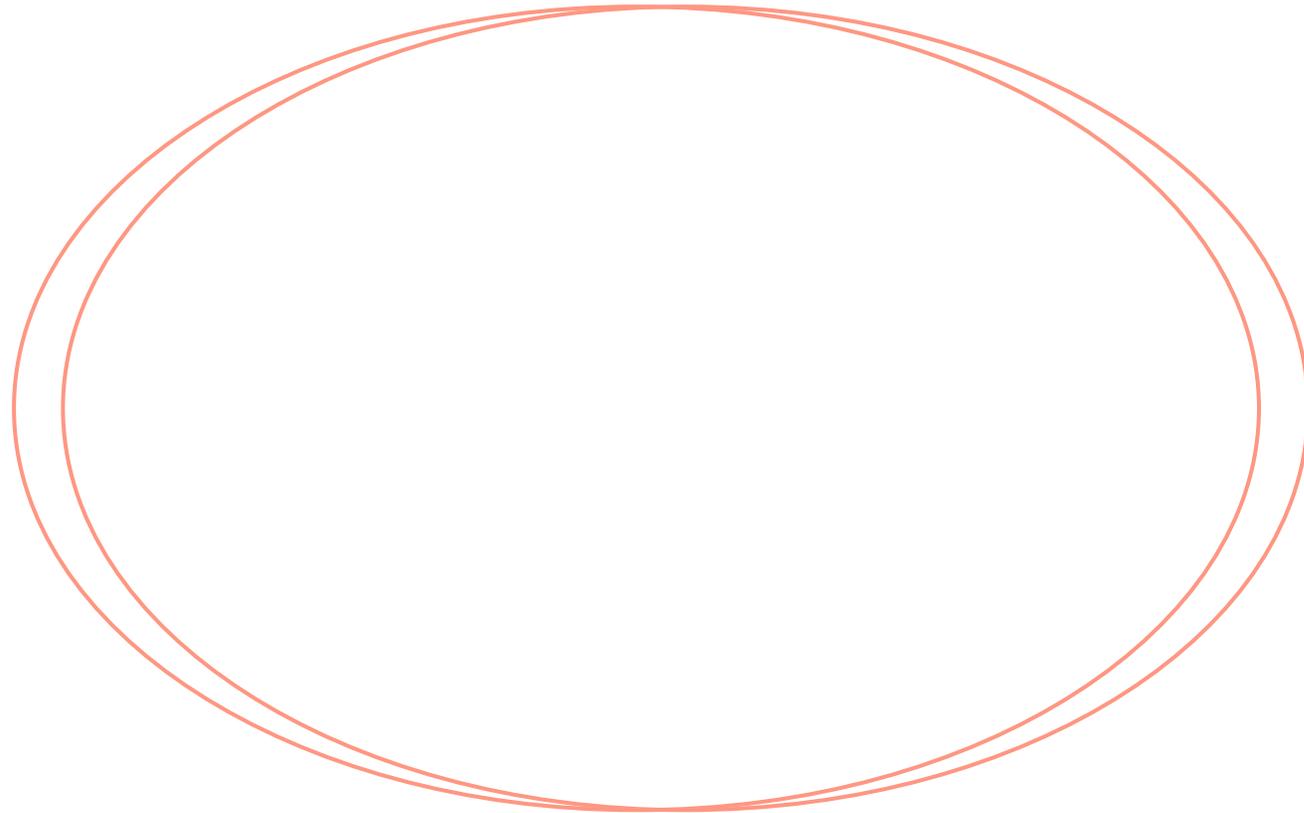
← SALIDA

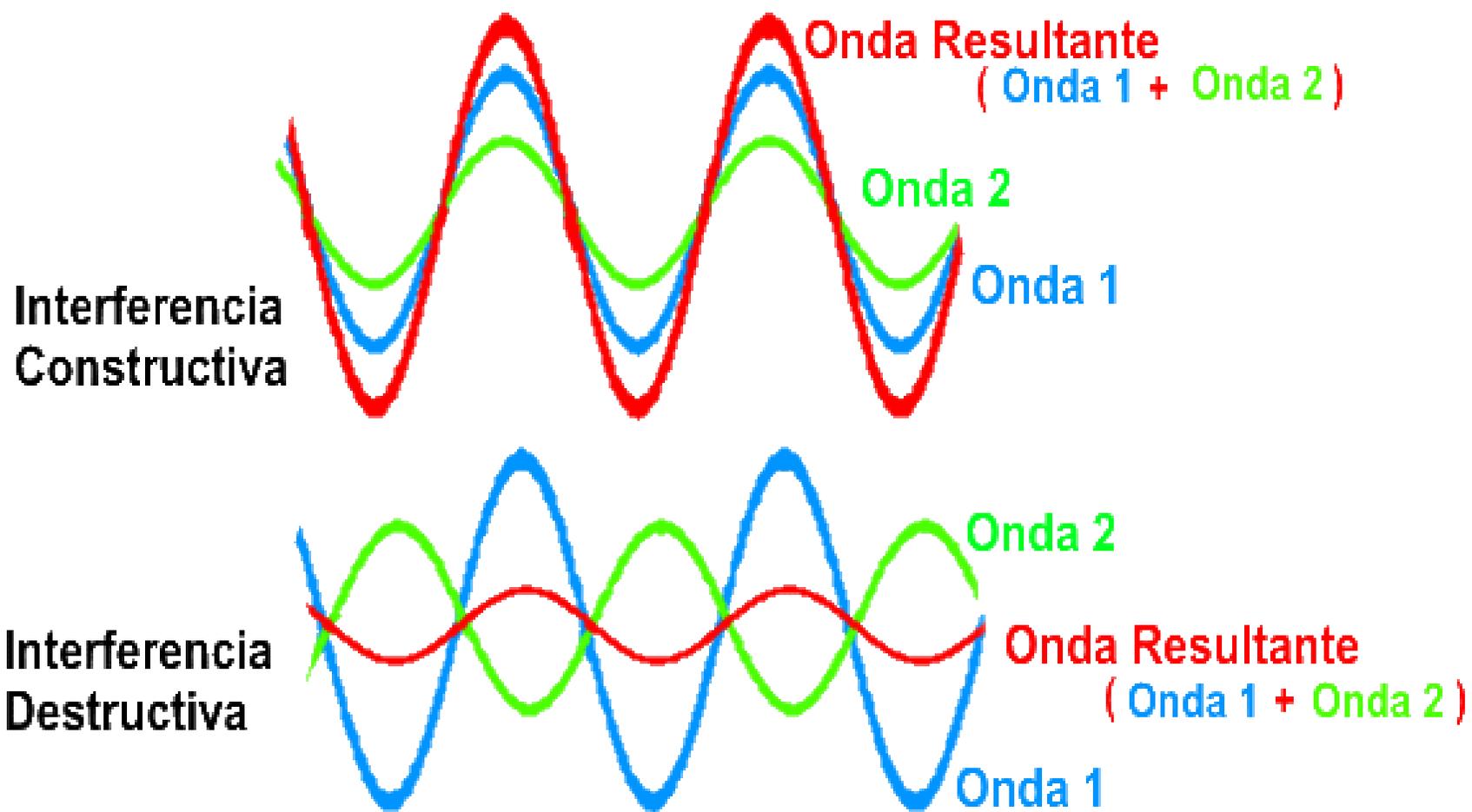


3.- Selección de herramientas

Personas

Herramientas





Balance del uso **en un pequeño negocio**

¿Qué hace bien la IA?

- Análisis de datos y de grandes volúmenes de datos
- Identificación de patrones y tendencias
- Clasificación y categorización.
- Extracción de información desde diferentes formatos
- Análisis de sentimientos de mercado o clientes
- Predicción de tendencias
- Automatización de tareas repetitivas.
- Generación de ideas
- Identificación de oportunidades

Beneficios

- liberar tiempo
- Mayor precisión
- Mayor rapidez
- Mejores decisiones (o al menos mejor informadas)
- Mejoras de la productividad

¿Qué aportan las herramientas digitales:

- Estructuran y organizan ideas, aportando dinamismo y permiten visualizarlas rápidamente.
- Facilitan la recopilación de información, referencias, datos, tendencias y análisis rápidos.
- Automatizan tareas y genera contenido, agilizando el desarrollo.
- Aceleración del proceso creativo
- Facilitan avanzar en cada etapa del proyecto de forma descentralizada
- Mejoran la colaboración y la Organización de los equipos
- Agilizan la toma de decisiones
- Ayudan a hacer una presentación profesional y atractiva y a la visualización de ideas

Uso reflexionado: Hay que valorarlas de manera adecuada, dándoles el peso que se merecen dentro de nuestra estrategia



Bonus track:

Algunas reflexiones

El corazón de tu proyecto es el ser humano, no una IA o unas herramientas digitales

La IA y las herramientas nos va a ayudar a ser rápidos, y eficaces, pero no más inteligentes

No uses la IA para pensar menos, sino para pensar mejor.

La IA nos hace muy buenos en lo que somos buenos, pero no nos hace buenos en lo que somos malos

La IA No va a saber más de mi proyecto que yo, pero sí de algunos aspectos de mi proyecto.

La IA y las herramientas no te van a hacer ganar un hackathon, pero sí que lo va a ganar un competidor que sepa usarlas

Las herramientas digitales y la IA Generan crecimiento de tus proyectos

No se trata de tener unas nuevas herramientas. Se trata de cómo integrarlas en tus proyectos

- La IA es poderosa, pero no es para todos, solo funciona bien si sabes cuándo y cómo usarla.

La IA no piensa, imita y no sabe explicar sus decisiones,

La IA es un Becario, muy listo pero un becario

La IA no hace Hoyo en uno

Un principiante puede usar las herramientas y la IA para ser más rápido o para parecer más brillante, pero no ambas cosas a la vez, eso es otro nivel.





José Luis Ramos

651 145 779

jramoscabrer@outlook.com

