

#talentodigital

EN COLABORACIÓN CON



Volkswagen

Por qué todo el mundo quiere ‘hackathon’

Las empresas cambian las reglas del juego para innovar y buscan la colaboración de genios fuera de sus plantillas



Madrid - 28 OCT 2016 - 20:50 CEST

ANA TORRES
MENÁRGUEZ



En 2003 Henry Chesbrough, profesor de la escuela de negocios de la [Universidad de Berkeley \(California\)](#), se dio cuenta de que las empresas no podían seguir innovando con la puerta cerrada. El secretismo en torno a la innovación ya no tenía sentido. Las compañías estaban obligadas a asumir que el conocimiento estaba distribuido por todo el mundo y que ningún

departamento de I+D tendría capacidad para atraer y retener todo ese talento. Las reglas del juego habían cambiado: para acelerar la innovación era necesaria la colaboración de los genios de fuera, especialmente en el caso de las compañías tecnológicas. Chesbrough acuñó ese nuevo modelo de innovación industrial como *Open Innovation* (en español, innovación abierta).



La clave para el wifi escrita en un cristal en un evento en Campus Madrid. /JAIME VILLANUEVA

El término se popularizó muy rápido en [Estados Unidos](#). Al buscar la palabra *Open Innovation* en [Google](#) en 2003, se podían encontrar 200 resultados, cifra que en 2010 ya superaba los 13 millones, según contó el propio Chesbrough, también profesor en [Harvard Business School](#) durante ocho años, en un artículo [publicado en la revista Forbes](#).

VÍDEOS **NEWSLETTERS**

TE PUEDE INTERESAR

Análisis | Y Gabriel Rufián se pasó de frenada



Los 15 diputados del PSOE que votaron no



Tesla lanza un techo solar que no lo parece



Podemos y Ciudadanos se enfrentan a gritos por las víctimas del terrorismo



LO MÁS VISTO EN...

» Top 50

EL PAÍS

Twitter

Verne

Vídeos

ESPAÑA

AMÉRICA

BRASIL

CATALUÑA

Y Rufián se pasó de frenada

Sánchez deja el escaño y lanza su candidatura a la secretaría general

En medio de ese escenario, con una nueva fórmula para la innovación más descentralizada y fuertemente participativa, se multiplicaron los llamados *hackathons*, encuentros de programadores para resolver de forma colaborativa un reto o un problema técnico de una compañía en tan solo 24 o 48 horas. La palabra es el resultado de la fusión de *hacker* y maratón.

No existen datos oficiales de cuántos *hackathons* se han organizado en todo el mundo, pero según la web especializada hackathon.io se han celebrado más de 3.300 desde 2012. El de mayor envergadura lo [organizó el pasado abril la NASA](#) desde Pasadena ([California](#)): equipos de 72 países se conectaron simultáneamente para desarrollar aplicaciones móviles, *software*, *hardware* y visualización de datos para mejorar la vida en la tierra y contribuir a nuevas misiones espaciales.

MÁS INFORMACIÓN

Allen Blue: “Lo más importante para contratar a alguien ya no es el título”

Así consiguieron trabajar en Google, y no sabían nada de tecnología

Sugata Mitra: “Los exámenes ya no sirven, son una amenaza”

🕒 Los 15 diputados del PSOE que votaron no

🕒 Podemos y Ciudadanos se enfrentan a gritos por las víctimas del terrorismo

🕒 Rescatados en Alicante dos menores en cautiverio desde hace siete años

Cambio de hora en octubre de 2016: este domingo los relojes se retrasan una hora

🕒 Directo | Mariano Rajoy, presidente del Gobierno tras 10 meses en funciones

Cocaína y alcohol tras la tragedia del ídolo José Fernández

🕒 Tesla lanza un techo solar que no lo parece

🕒 Un fuerte terremoto sacude el centro de Italia



Dos programadores en un hackathon organizado por Telefónica. /JAIME VILLANUEVA

Todo empezó en [Silicon Valley](#). “Para las tecnológicas era muy complicado encontrar perfiles técnicos, así que comenzaron a reunir los viernes por la noche a jóvenes a los que les apasionaba el código, les compraban unas pizzas y les retaban a desarrollar soluciones”, explica Michiel Das, fundador de [Hackathon Spain](#), una web nacida en 2014 en España para asesorar sobre el funcionamiento de estos eventos y para registrarlos. Sus datos señalan que hasta la fecha se han organizado 57 en los últimos tres años.

CONSEJOS PARA PARTICIPAR EN UN 'HACKATHON'

“Para las empresas es una forma de recibir ideas frescas a un coste bastante bajo, muy por debajo de lo que pagarían a una consultora”, destaca

1. Prepárate antes de ir al

evento. Investiga sobre el objetivo del *hackathon*, los códigos de programación o requisitos, y la historia de la empresa.

2. Empieza a crear cuanto antes.

No alargues demasiado la fase inicial, cuando tengas una primera idea ponte a trabajar directamente para perder el mínimo tiempo.

3. Concéntrate en lo más

importante. Es imposible presentar un prototipo o una idea completa en 24 o 48 horas, así que sé selectivo con los extras que añades a la idea.

4. Utiliza las herramientas que ya tienes.

Si ya dispones de una *demo*, *software* o producto medio terminado, no te pongas a crearlo tú mismo. Supondrá un gran ahorro de tiempo.

5. Pregunta.

Los organizadores están allí para ayudarte, pídeles *feedback* regularmente sobre tus avances.

6. Evita distracciones. Cuantas menos distracciones, mejor. Cierra la pestaña de Facebook y activa el modo avión en tu móvil.

Das. En la mayoría de los casos, las compañías que organizan *hackathons* ofrecen un premio al equipo de programadores que resulta ganador. O bien les brindan productos tecnológicos como tabletas o una recompensa monetaria que puede alcanzar varios miles de euros.

Los *hackathons* no siempre se hacen de puertas hacia fuera. Muchas tecnológicas los organizan internamente para motivar a sus empleados a explotar su creatividad. [Facebook](#) es un ejemplo de ello y desde su lanzamiento ha celebrado [más de 50 *hackathons* internos](#) de los que han salido funciones como el botón *Me gusta* o su chat.

Atraer talento joven es otra de las misiones de los *hackathons*. Es el caso de Javier Luna, sevillano de 19 años, que programó su primera calculadora con ocho y su primer ordenador con solo 10 años. Sentado junto a su

7. Es más divertido en grupo. En la mayoría de los *hackathons* te pedirán que te inscribas con un equipo. Si no tienes uno, no te desanimes, muchas veces los organizadores crean nuevos equipos con participantes individuales.

8. Prepara bien la presentación final. El momento más importante del *hackathon* es la presentación de tu proyecto, así que cuida la ortografía, presentación visual y los puntos clave que quieres mencionar al jurado.

9. No te olvides de hacer *networking*. Muchos *hackathons* cuentan con la presencia del departamento de recursos humanos de las empresas organizadoras. Aprovecha esta oportunidad para hacer *networking* y mejorar tus posibilidades de conseguir un empleo.

Estas son las recomendaciones de **Michiel Das**, fundador de Hackathon Spain.

compañero de equipo en el *hackathon* Join, [organizado por Telefónica](#) en septiembre, cuenta cómo [IBM](#) le intentó fichar a los 17 años para desarrollar aplicaciones de [Android](#) o cómo el pasado verano una tecnológica belga le contactó por [Linkedin](#) y le ofreció 45.000 euros al año por sumarse a su plantilla.

Luna, que todavía no ha terminado el grado de [Ingeniería de Software](#) en la [Politécnica de Madrid](#), reconoce que la universidad es un “mal necesario”. “Aunque casi todo lo que sé hacer lo he aprendido de forma autónoma, voy a acabar los estudios porque en España todavía es necesario tener un título”, cuenta. Este es su segundo *hackathon* y su motivación para acudir a estos eventos es la de conocer a otros apasionados de la tecnología y hacer contactos.

“Los jóvenes son los líderes de la revolución digital, hay que contar con ellos”,

asegura Rosalía O'Donnell, responsable de Posicionamiento Público Joven en [Telefónica](#). Para su empresa, los *hackathons* tienen tres focos: desarrollo de producto, captación de nuevos perfiles e impulso del talento joven. “Si el reto que planteas les motiva, es fácil que venga gente con potencial”, añade.

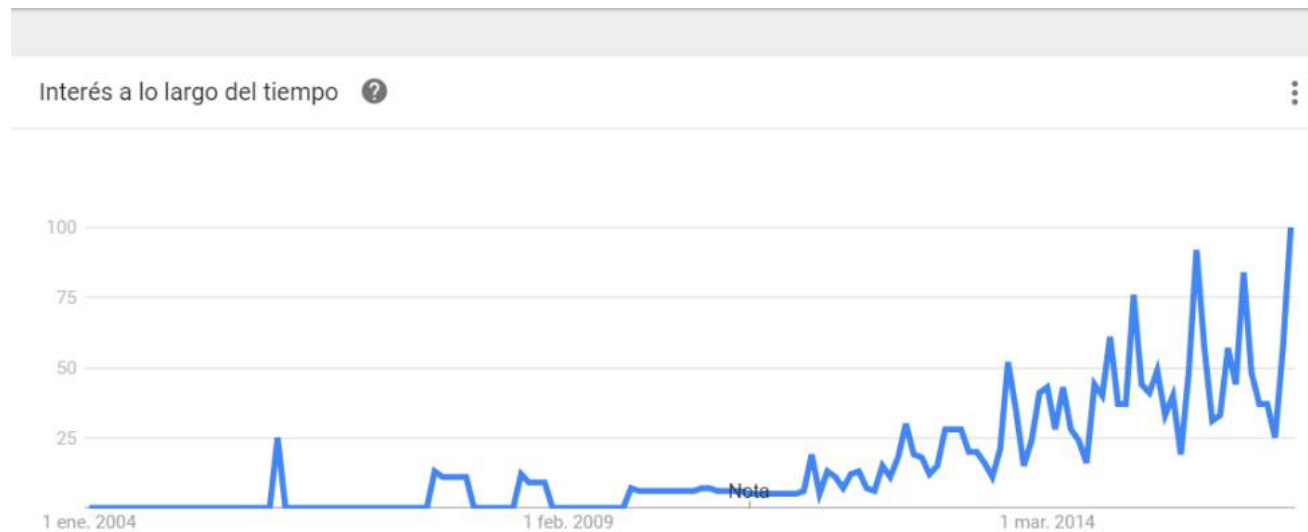
En los últimos años, compañías españolas de diferentes sectores se han subido al carro de los *hackathons*. No solo tecnológicas, también energéticas, arquitectónicas, médicas o de servicios jurídicos. “El mercado evoluciona rápido, y no basta con los empleados de dentro de la compañía innovando. Las empresas tienen que crear plataformas de innovación abierta y dejar que gente de fuera juegue con sus herramientas”, señala [Pedro Moneo](#), fundador de la consultora de innovación [Opinno](#) -con sedes en [San Francisco](#), [México](#), [Colombia](#) y España-, que ha asesorado, entre otras, a [Endesa](#). Además del posicionamiento de marca y la imagen de transparencia que aportan estos eventos, Moneo cree que también sirven para reclutar talento. “Siempre será mejor verles en acción que una simple entrevista; es importante ver cómo se ajustan a un puesto concreto”.

Desde [Google](#), Andrés Leonardo Martínez, director de Relación con los Desarrolladores, reconoce que los *hackathons* se están popularizando en España. Sin embargo, hace una crítica. Cree que son poco efectivos. “Si no cuentas con perfiles con un cierto nivel de conocimiento técnico o compenetración, los resultados suelen



Javier Luna muestra el modelo de calculadora que programaba con ocho años. / **JAIME VILLANUEVA**

ser pobres. Los productos tendrán poca utilidad desde el punto de vista tecnológico”. Él defiende que las comunidades de desarrollo de *software open source* preexistentes funcionan mejor que juntar a grupos que no se conocen entre sí o que no conocen con profundidad un determinado lenguaje de programación. La naturaleza de esas comunidades es la pasión por el código pura y dura, sin recompensa económica de por medio. “Según un estudio de [Vision Mobile](#), el 40% de los perfiles que participan en estas comunidades, lo hacen con el único afán de aprender”, añade.



Evolución de las búsquedas en Google de la palabra 'hackathon' desde 2004 en España.

Según una encuesta realizada por [Hackathon Lovers](#) –una comunidad de desarrolladores- a 186 participantes en *hackathons*, los principales motivos por los que acuden a estos eventos son aprender, conocer gente y divertirse, en ese orden.

Llevar la tecnología más allá de los límites para los que fue creada. Ese es el máximo objetivo de los *hackathons* según [Chema Alonso](#), uno de los *hackers* más reconocidos en España que el pasado mayo era fichado por Telefónica como máximo responsable de su división de *big data*. “Hoy ya no sirven los *powerpoint*, tienes que demostrar que tu idea funciona desarrollándola. Participar en estos eventos sirve como carta de presentación porque ahora ya no te preguntan qué has estudiado, sino qué has hecho que se pueda ver”. Alonso critica el exceso de pensadores y reclama más *doers*, o sea, gente que se ponga manos a la obra. El lema que lo resume todo es *Put your code where you put your mouth* (en español, pon tu código donde pongas tu boca), algo que podría traducirse del lenguaje *hacker* como déjate de cuentos y ponte a programar.

ARCHIVADO EN:

Innovación · Jóvenes · Juventud · Universidad · Política científica · Educación superior · Empleo
· Sistema educativo · Educación · Tecnología · Trabajo · Sociedad · Ciencia

MÁS INFORMACIÓN