

# HACKATHON

25 de abril Parke de Araba  
26 de abril Parke de Bizkaia  
27 de abril Parke de Gipuzkoa

## OBJETIVOS

OBJETIVO  
01

### VÍNCULOS

Los retos giran en torno a **problemáticas reales** que enfrentan empresas de los Parques; la mayoría no están presentes en nuestro día a día. Lo primero es **entender la visión a futuro** de las distintas entidades presentes.

OBJETIVO  
02

### CULTURA INNOVADORA

**No hay innovación sin imaginación.** Se fomentará el **pensamiento creativo**, el flujo de **conocimiento colectivo** y la agilidad como clave para poder explorar **todas las posibilidades** dentro del marco temporal establecido.

OBJETIVO  
03

### EXPERIMENTACIÓN

Los participantes se someterán a diversas pruebas que entrenen su **razonamiento**, **capacidad de analizar y pensamiento crítico** para construir las mejores soluciones posibles, permitiéndoles probar, cambiar, fallar y celebrar.

## INGREDIENTES

### Contrarreloj:

Menos de 5 horas para crear la mejor solución posible, definirla, prototiparla, y presentarla ante un jurado.



### Atmósfera:

Más de 80 estudiantes en cada Hackaton, dedicando el 100% de su tiempo a crear y experimentar.



ETORKIZUNAREN  
ERRONKA

(DE 9:00 A 14:00)

### Empresas:

Varias empresas de Parke plantearán los retos y realizarán "mini-mentorías" durante el proceso.



### Flujo de conocimiento:

Intercambio de *expertise* y experiencias entre estudiantes y trabajadores.



# HACKATHON

Apirilak 25an Arabako Parkean  
Apirila 26ean Bizkaiko Parkean  
Apirila 27an Gipuzkoako Parkean

## HELBURUAK

1  
HELBURUA

### LOTURAK

Parkeetako enpresek aurrez aurre dituzten **benetako arazo**en inguruko erronakak landuko dira; gehienak ez daude gure egunerokoan. Lehenik eta behin, egungo erakundeen **etorkizuneko ikuspegia ulertu** behar da.

2  
HELBURUA

### KULTURA BERRITZAILEA

**Irudimenik gabe ez dago berrikuntzarik**, horretarako, lehenik eta behin, aukera mota guztietara ireki behar gara. Honek pentsatzea, arrazoitzea eta jarduteko modu bat sustatzea du helburu gisa, modu sortzailean irtenbide posible bat bilatzeko.

3  
HELBURUA

### ESPERIMENTAZIOA

**Esperientzia da irakaskuntzarik onena**, eta, horregatik, ikasleek hainbat proba desberdin egingo dituzte arrazoimena eta analisirako gaitasuna lan dezaten, bai eta egoera desberdin horrei irtenbideak emateko.

## OSAGIAK

### Erlojupean:

5 ordu baino gutxiagotan, ahalik eta irtenbiderik onena sortu, definitu, prototiparatu eta epaimahai baten aurrean aurkeztu.



### Giroa:

80 ikasle baino gehiago Hackaton bakoitzean, denboraren %100 eskaintzen soluzioak sortzen eta esperimendatzen.



ETORKIZUNAREN  
ERRONKA

(9:00etatik 14:00etara)

### Enpresak:

Parte hartzen duten Parkeko enpresek erronkak proposatuko dituzte eta ikasleei lagunduko diete prozesu osoan zehar, "mini-mentoría" formatuan.



### Ezagutza-fluxua:

Ikasleen eta langileen arteko esperientzien eta jakintzen trukea.

