

# Best H#cking League 2019

W weekend, 11 i 12 maja, na Politechnice Warszawskiej odbył się hackathon zorganizowany przez stowarzyszenie studentów Best. Uczestnicy mieli 24 godziny na wymyślenie i opracowanie wstępnych prototypów aplikacji lub urządzeń elektronicznych, a następnie prezentowali je przed 3-osobowym jury. W obradach jury swojego reprezentanta miała także „Elektronika Praktyczna”. Z artykułu dowiedziecie się, z czym się wiąże udział w takim hackathonie i dlaczego warto wziąć w nim udział.

Hackathony to coraz bardziej popularna forma promocji umiejętności technicznych i wyszukiwania młodych talentów. Hackathon na Politechnice Warszawskiej został zorganizowany dzięki sponsoringowi firm Samsung, Orange i PWC. Partnerami technicznymi były firmy Farnell i TP-Link, a merytorycznymi firmy Microsoft i City Handlowy. Swoich sił próbowało wiele 3- i 4-osobowych zespołów, które wcale nie musiały wywodzić się z Politechniki Warszawskiej.

## Kategorie zadań

Zadania zostały podzielone na dwie kategorie: Software i Hardware. Każda z drużyn wybierała kategorię, w jakiej będzie startować. W każdej kategorii były po 3 zadania, z czego należało wybrać jedno. W przypadku kategorii Software zadania sprowadzały się do stworzenia aplikacji mobilnej lub serwisu internetowego, który ułatwiałby komunikację. Słowo komunikacja było rozumiane szeroko – mogła to być wymiana informacji i usprawnienie współpracy pomiędzy studentami lub też narzędzie programowe, które usprawniłoby poruszanie się po mieście.

Dla czytelników „Elektroniki Praktycznej” znacznie ciekawsze będą zadania z kategorii Hardware. One także związane były z komunikacją. Oto ich treść w oryginalnym brzmieniu:

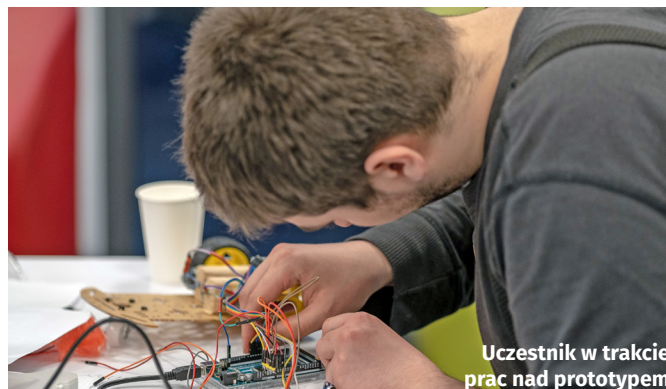
**Zadanie 1** Komunikacja to nie tylko przesył informacji, to również sposób na wyrażenie siebie. Stwórzcie urządzenie, które będzie pomagało wyrażać emocje bądź będzie te emocje wyzwalalo u użytkownika danego urządzenia. Grupa docelowa Waszego projektu powinna być jasno określona (grupa wiekowa/społeczna).

**Zadanie 2** Wyobraźcie sobie kiedyś, jak trudne jest porozumiewanie się osobom, które nie mają pewnych zmysłów. A może chcielibyście stworzyć rozwiązanie, ułatwiające przemieszczanie się osobom, mającym z tym problem? Waszym zadaniem jest stworzenie prototypu urządzenia ułatwiającego przemieszczanie/komunikację (werbalną/nieverbalną) osobom niepełnosprawnym.

**Zadanie 3** Komunikacja to również transport! Stwórzcie innowacyjne rozwiązanie, które może się poruszać. Dodatkowym atutem powinna być możliwość dokładnego zlokalizowania obiektu w przestrzeni bądź skomunikowania się z nim. A może na nasze zawołanie bez problemu znajdzie się tuż przy nas? Puśćcie wodze wyobraźni i stwórzcie środek transportu o funkcjonalności, jakiej świat jeszcze nie widział!

## Realizacja zadań

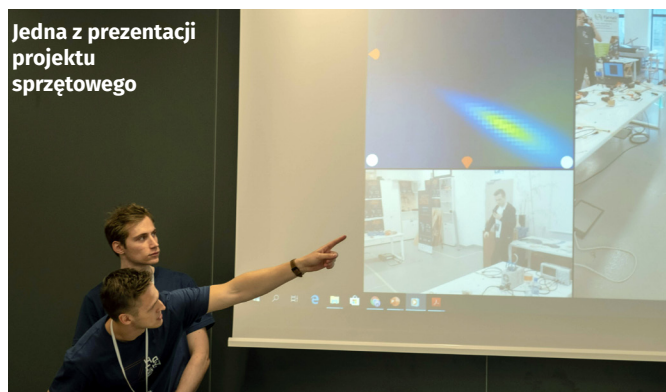
Na wykonanie zadań uczestnicy mieli 24 godziny, przy czym mogli korzystać z dowolnych pomocy technicznych. Sprzęt potrzebny do realizacji pomysłów dostarczyła firma Farnell. Wydarzenie odbywało się w nowoczesnym budynku CZITT Politechniki Warszawskiej, a więc w całkiem komfortowych warunkach. Uczestnikom zapewniono nie tylko wyżywienie, ale i przyciemnioną, cichą salę do spania, by mogli odpocząć. W końcu drugiego dnia czekała ich jeszcze prezentacja. Dzięki temu mogli zregenerować siły bez wracania na noc do domu,



Uczestnik w trakcie prac nad prototypem



Uczestnicy oczekujący na swoją kolej prezentacji projektu



Jedna z prezentacji projektu sprzętowego

oszczędzając tym samym cenny czas. A że jednym z kryteriów oceny był stopień zaawansowania projektu, liczyła się każda minuta i każda ręka do pomocy w zespole. Warto napomknąć, że nie wszystkie drużyny dotarły do końca i jeśli któremuś z uczestników zdarzyło się wrócić na noc do domu, to już raczej nie przychodził kolejnego dnia. Koniec końców, zaprezentowano 9 różnych projektów sprzętowych, z czego trzy najlepsze nagrodzono. Główną nagrodą były monitory firmy Samsung dla każdego z członków zwycięskiego zespołu.

## Podsumowanie

Wydarzenia takie jak Best H#cking League to dobra okazja, by sprawdzić swoje umiejętności, zmierzyć się z innymi młodymi inżynierami, a także wykażać przed pracodawcami, którzy nie tylko bacznie przyglądają się rezultatom, ale i sponsorują te imprezy. Ponadto dla wszystkich, którzy faktycznie lubią tworzyć nowe rozwiązania, hackathony sprzętowe to również dobra, choć nieco męcząca zabawa. No i szansa, by wygrać nagrody rzeczowe lub pieniężne.

Marcin Karbowniczek, EP