

# Formackathon



Autor : Ernest Duarte

Date : 10 Julho 2013

# Formackathon : direitos de autor

## Direitos de autor :

Um Formackathon é uma *Formacção* que utiliza algumas técnicas utilizadas num Hackathon. Também se pode dizer Formackatão.

Os conceitos e a palavra **formackathon** foram desenvolvidos ao longo de uma experiência de mais de 10 anos.

Este documento descreve uma pequena parte desse trabalho ao longo destes 10 anos.

## Vocabulário:

**formackathon** ou **formakaton** ou **formakatão** : formação no formato de um Hackathon

**Formackathor** ou **formakator** : dirige o projecto de formação no formato de um Hackathon

**Formackathando** ou **formakatando** : aprende a realizar um projeto de A até Z em equipa

**FormackaTeam** ou **Formackatime** : equipa que participa a um formakatão

Você pode usar esta obra, se você citar a origem e fonte deste trabalho.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Direitos\\_de\\_autor](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Direitos_de_autor)

# Formackathon

Formackathon é um conceito que inventei e pratico nos centros de formação profissionais de informática um pouco por toda a Europa principalmente na França e Londres à mais de 10 anos. As formações Formackathon são em geral em presencial mas não é obrigatorio. Como agora trabalho em Paris, por isso sera on-line na Internet. O facto que seja on-line permite também ser destinado para todas as vilas no espaço lusófono (CPLP). Talvez para o ano que vem possa organizar uma turnê em Lisboa, Coimbra, Aveiro e Porto com um evento Formackathon em cada vila como já fiz este ano, no quadro de encontro com a comunidade de desenvolvedores de informática em Portugal.

Evento do Portugal a programar : <https://www.facebook.com/portugal.programar?ref=stream>

<http://evento.portugal-a-programar.pt/>

Autor : Ernest Duarte

# Formackathon

O objectivo principal do evento on-line na Internet é propor uma formação em forma de projecto no formato Hackathon o que chamo de Formackathon sobre JAVA, ANDROID, Cloud Computing de Google, tanto para iniciantes, estudantes, que para profissionais da informatica que vivem em Portugal, Brasil e por todo o espaço lusófono da CPLP.

Outro objectivo também é despertar e incentivar a comunidade de desenvolvedores JAVA no espaço da CPLP.

# Formackathon

Ambição e o tema do projeto deste Formackathon :

Criar uma plataforma numérica mundial para o espaço da lusofonia (CPLP).

A aplicação deve responder a estas necessidades :

- 1- Criação de uma rede informática para a comunidade High-tech dos países da CPLP.
- 2- Publicação de artigos de autores dos diferentes países da CPLP.
- 3- Organização de eventos no espaço da CPLP.
- 4- Troca de competências / experiências no espaço da CPLP.
- 5- Gestão das actividades e membros das diferentes organizações/associações da CPLP.

Estes temas não serão todos realizados no quadro deste Formackathon mas o projecto deve ter estes objectivos em foco. Mais adiante serão feitas as especificações mais detalhadas.

# Formackathon

Agora vou explicar como funciona o Formackathon :

O objectivo do Formackathon é aprender a desenvolver um projeto de A até Z em equipa. Uma forma de ligar a teoria e prática e trabalho em equipa ao mesmo tempo.

O sucesso de um Formackathon é a satisfação para a equipa de obter um PoC (Proof of concept).

O produto final realizado no Formackathon corresponde a um diploma que confirma a capacidade dos seus membros em serem capazes de realizar e concluir um projeto completo de A até Z. O projeto sera Open Source e disponibilizado no GitHub.

O Formackathon pode ser utilizado em qualquer domínio Informática, Ciência e Tecnologia do mundo Numérico mas também Biologia, Nanotecnologia, Ciências Cognitivas, Ciências da Educação, etc...

O Formackathon possui um período em geral de 3 a 10 dias neste caso são 5.  
O facto que seja um período extremamente curto obriga a se concentrar no essencial.

O que faz a riqueza de uma equipa é a diversidade.

# Formackathon

O Formackathon é destinado a profissionais ou quem quer se tornar profissionais. Na verdade, o Formackathon tem suas raízes na formação profissional. Mas pode ser usado em outras áreas.

Num Formackathon é interessante ter pessoas de perfis diferentes, como desenvolvedores, designers gráficos, gerentes comunitários (Community Managers), comerciantes (Marketers), empresários etc...

Por experiência uma equipa deve ter entre 3 e cerca de 12 pessoas. Depende do tipo e tamanho do projecto. Pode-se também organizar mais de que uma equipa cada uma com o seu Formackathon.

O Formackathon deve usar métodos ágeis Scrum, Extreme Programming (XP), Lean e Kanban para a gestão e pilotagem do projecto.

O Formackathon vai jogar o papel de ScrumMaster e de facilitador e também de canalizador de energias. Ele facilita o diálogo e comunicação entre os membros da equipa. Ele garante o sucesso do projeto pela sua experiência e suas qualidades de gestão de projecto e conhece em avanço o caminho para atingir os Objetivos. O Formackathon prepara e guia os Formackathandos ao longo do caminho.

O Formackathon não impõe uma solução, mas tenta convencer com um sistema de argumentação o resto da equipa no caso de divergências na escolha de tecnologias e técnicas e na direcção do projecto.

Autor : Ernest Duarte

# Princípios e fundamentos do Formackathon

# 5 virtudes

Vontade : motivação

Consciência : análise e síntese, observação e feedback

Imaginação : mais importante que o conhecimento

Coragem : permite enfrentar os desafios

Ação : permite não sonhar, mas viver os seus sonhos

# 5 necessidades

Organizar

Compartilhar

Comunicar

Colaborar

Aprender / se informar

# 5 competências

Desenvolvedor

Designer gráfico

Marketer

Community Manager

ScrumMaster / gestão e gerenciamento de projetos com métodos ágeis

# 5 valores

Respeito

Comunicação

Simplicidade

Interatividade

Feedback

# Formackathon

Agenda e grandes etapas do Formackaton:

Primeiro dia de preparação : descoberta, exploração, formação

1- A volta de um tema definido pelo Formackator fazer um brainstorming, e debate a volta do conceito e funcionalidades da aplicação a realizar durante o projecto. Uma maneira também de melhor conhecer o resto da equipa.

2- Definir tudo o que ha para fazer. Uma análise funcional através de um Story Board.

3- Definir a arquitetura geral do sistema.

4- Definir e escolher as tecnologias utilizadas.

5- Definir as habilidades e competências de cada participante (Formackatando) e saber quem é interessado em fazer o quê. Quada um faz o que sabe melhore fazer.

# Formackathon

6- 1 dia e meio a 2 dias depende do nível de competências da equipa :

O Formackator faz uma formação de preparação dos Formackatandos sobre cada módulo identificado na arquitetura do sistema e sobre cada tecnologia escolhida.

O Formackator prepara os membros a realizar o projeto tendo em conta o que foi identificado ou seja as capacidades de cada Formackatando, a arquitetura do sistema e escolhas tecnológicas.

7- 3 dias mais ou menos para realizar um PoC (Proof of Concept) do que foi definido, pensado, preparado e estudado. O Formackator conhece o caminho e orienta os membros da equipa (FormackaTeam, se pronúncia FormackaTime) na conquista do resultado concreto. Cada Formackatando faz a sua parte e pode trabalhar com o seu binómio. Uma boa equipa é heterogénia e multidisciplinar.

Seria interessante de ter por exemplo 2 desenvolvedores, 2 designers grafistas, 2 marketers.

# Formackathon

## Conclusão :

Então, o que vai tornar-se o projeto depois do Formackathon ?

O projeto está Open Source publicado no GitHub e os Formackathandos podem decidir de continuar o projeto ou não. De qualquer forma o projeto constitui uma prova do saber estar, fazer e competências técnicas e de trabalho em equipa. Que pode ser valorizado no seu CV, Curriculum Vitae.

Quanto custa Formackathon ?

Este é gratuito porque é para a comunidade mas para as empresas é diferente.

# Formackathon : atitude

Ser é o que precede Fazer. A personalidade e atitude e comportamento são fatores determinantes para se conseguir atingir um certo nível.

Aprender a aprender é mais importante do que aprender verdades que serão talvez mentiras no futuro. citação de Ernest Duarte :-)

Aprender a dominar e mestria da complexidade de um sistema é fundamental para um desenvolvedor de informática.

Não confundir complexidade e dificuldade !!! bem entender a sutileza da diferença entre estes conceitos é fazer prova de inteligência.

Já agora também não confundir velocidade e precipitação. Por exemplo, aqueles que querem ir mais rápido, por vezes, são aqueles que são mais lentos.

Quando se estuda um sistema se deve aplicar as metodologias científicas : em primeiro identificar todas as entidades e suas propriedades do sistema graças à capacidade de observação. Segundo estudar as interações entre essas entidades. Terceiro questionar e fazer novas experiências para verificar as hipóteses para melhor compreender o sistema.

# Formackathon : atitude

E para concluir vou citar em primeiro Alberto Einstein :

(pt) A imaginação é mais importante que o conhecimento. O conhecimento é limitado, enquanto a imaginação abraça o mundo inteiro, estimulando o progresso, levantando a evolução.

(fr) L'imagination est plus importante que la connaissance. La connaissance est limitée alors que l'imagination englobe le monde entier, stimule le progrès, suscite l'évolution.

(en) Imagination is more important than knowledge. For knowledge is limited, whereas imagination embraces the entire world, stimulating progress, giving birth to evolution.

Em segundo a citação do francês Nicolas Boileau :

O que é bem concebido se expressa claramente, e as palavras para dizê-lo vem facilmente.

(fr) Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement, et les mots pour le dire arrivent aisément.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Nicolas\\_Boileau](http://fr.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Boileau)

# Formackathon : ferramentas

Ambiente e ferramentas de desenvolvimento :

JDK 1.7\_25

ECLIPSE Kepler

SDK Android (API level 15 até 17)

Google Plugin for Eclipse

Google Cloud Platform

# Formackathon : Ferramentas

## **Ferramentas de comunicação e colaboração :**

Trello para implementação de SCRUM

Google Drive para partilha de documentos

GitHub para desenvolvimento em colaboração

Google Hangout ou Skype ou <https://bistri.com/> para comunicação

Join.me ou qualquer outro para partilha de ecrã