

[Inicio](#)[¿Quiénes somos?](#)[Sobre nosotros](#)[Premio Vicente Verdú](#)[Idea, diseña, emprende](#)[IR AL MÁSTER](#)

Hackatones de medios: innovar sobre el terreno

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 20/09/2023

Los hackatones empezaron a popularizarse en los años noventa como un ejercicio de resolución de problemas entre informáticos y desarrolladores. Varios equipos competían entre sí, tratando de obtener soluciones creativas mientras se enfrentaban a retos planteados con limitaciones de tiempo y recursos. Este énfasis en la innovación y la competición a través de estos eventos abiertos se ha adaptado desde entonces a otros sectores, incluido el de los medios de comunicación. En este artículo analizamos el potencial de los hackatones para generar innovación periodística y por qué no deberían abandonarse.



Entradas recientes

De la hoja de cálculo a la línea de código... con la IA en el horizonte. Así exprimen la tecnología los periodistas de datos en España

ENRIQUE RIBERA Y FÉLIX ARIAS —
04/01/25

El medio hiperlocal Pamplonews gana el V Premio Vicente Verdú de Periodismo e Innovación

MIGUEL CARVAJAL — 03/28/25



**Hackatones de medios:
innovar sobre el terreno**
En el blog del @mipumh



Lo que surgió en el mundillo del desarrollo de software también se ha popularizado entre la comunidad periodística. Equipos que trabajan bajo presión, proyectos desarrollados contrarreloj, con pocas reglas y mucha creatividad: estos son los ingredientes esenciales del hackaton, un evento en el que varios equipos multidisciplinares compiten por diseñar un proyecto innovador (una aplicación, un nuevo formato, una interfaz de usuario, etc.). Los participantes suelen proceder de ámbitos diversos e incluyen diseñadores, periodistas, especialistas en datos y *hackers* que tratan de combinar la competencia técnica con la creatividad y el talento. Aunque sea relativamente fácil lanzar una web de noticias -puede hacerse casi gratis-, escalarla con éxito resulta muy complicado ya que

Las narrativas más innovadoras de 2024 (3)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/23/25

Fuera de los medios tradicionales: periodistas independientes en la era de la suscripción y los boletines (1)

MIGUEL CARVAJAL — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (2)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (1)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/04/25

¿Conoces el *Local*

hay que experimentar con infinidad de factores, tales los CMS, las preferencias de los consumidores, las vías de ingresos y los canales de distribución.

Estos eventos de experimentación creativa evolucionaron más allá de las comunidades de hackers y fueron adoptados progresivamente por empresas, organizaciones y ONGs para abordar algunos de los retos a los que se enfrentan. La popularidad del formato en la década de 2010 consiguió que trascendiera del ámbito *underground* al *mainstream*. En esencia, los hackatones pretenden conectar a personas con ideas afines (o radicalmente opuestas) y fomentar un sentimiento colaborativo, con fines creativos y lúdicos, aunque a menudo también comerciales. Como tales, los hackatones pueden considerarse experimentos que buscan un espacio para arriesgar y probar ideas rompedoras. No se centran tanto en presentar proyectos o productos acabados, sino en aglutinar a un conjunto de personas con distintas experiencias profesionales y vitales, con el fin de generar “soluciones en beta” y facilitar la participación, de modo que todas las voces aporten.

En consonancia con las estrategias de la innovación abierta y el desarrollo de producto, un hackaton se vertebra mediante procesos orientados a generar ideas y prácticas que puedan aplicarse en la innovación empresarial. Este enfoque promueve la apertura a nuevas influencias de otros sectores distintos al periodístico, facilita la

Data Lab?

Es un seminario integrado por profesionales, profesores y alumnos que producen historias locales apoyadas en datos

Descarga gratis el libro *La crisis del informativo televisivo*

Contribuciones a las XIV Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

transferencia de conocimiento y potencia el formato de la “innovación abierta” como una herramienta que permite a los medios experimentar de forma ágil y productiva.

Media Blend, un exitoso hackaton europeo

Una de las experiencias más recientes es el [Media Blend Hackathon](#), evento organizado por el Instituto Internacional de Prensa del 22 al 24 de mayo de 2023 en Viena, en el que participaron unos 60 profesionales de medios de toda Europa. El hackathon consistía en 72 horas de “resolución creativa de problemas” mediante la colaboración entre expertos y profesionales de diversos perfiles (técnicos, desarrolladores y periodistas). Los once equipos participantes desarrollaron soluciones innovadoras relacionadas con tres líneas de trabajo:

- **Analítica y monetización:** cómo mantener e incrementar los suscriptores conseguidos durante la cobertura de la COVID-19 y la invasión rusa de Ucrania.
- **Investigación sobre la desinformación:** para contrarrestar la tendencia negativa de la pérdida de confianza en los medios, se pretende identificar iniciativas para luchar contra las noticias falsas.
- **Producción y distribución de contenidos para los jóvenes:** cómo lograr que los menores de 25 años (Generación Z), menos interesados en los medios tradicionales, conozcan al instante la información que les importa.

Descarga gratis el libro *Pistas y tendencias sobre innovación en periodismo*

Este libro recoge los mejores post publicados en el blog durante los últimos cinco años

Descarga gratis el libro *Mobile first: comunicación multipantalla*

Contribuciones a las XI Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

Uno de los objetivos del Media Blend Hackaton era que los periodistas establecieran alianzas estratégicas con programadores informáticos y desarrolladores web, con la finalidad de crear nuevas herramientas para la producción y distribución de contenidos. Varias empresas de medios digitales accedieron a facilitar el acceso a sus API (interfaces de programas de aplicación), lo que permitió a los participantes crear programas capaces de acceder a los contenidos online de sus plataformas.

Aunque no resulta fácil integrar plenamente en las redacciones las ideas derivadas de los hackatones, estos permiten que los periodistas -aunque sólo sea durante un fin de semana- abandonen sus rutinas y experimenten con enfoques creativos. A medida que los medios invierten más en la participación y en conectar con la esfera social, los hackatones pueden contribuir a estrechar las relaciones entre los medios y la sociedad, y experimentar con prototipos innovadores.

Descarga gratis el libro *Cómo innovar en periodismo*

Este libro reúne entrevistas a 27 profesionales que han pasado por el Máster

Descarga gratis el libro *Innovar en periodismo*

Contribuciones a las X Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

Ranking de Innovación Periodística 2014

Descubre este informe que analiza las iniciativas periodísticas más innovadoras en España



Cinco tipos de hackatones para medios

Cabe distinguir cinco grandes tipos de hackatones para medios, a partir del análisis de los existentes:

Hackatones abiertos: Se puede inscribir cualquier profesional -de forma individual o en equipo- con perfiles puramente tecnológicos, periodísticos o híbridos, con independencia de la empresa o medio en el que trabaje. Por ejemplo, [Media Party](#), la mayor conferencia sobre innovación en los medios en América Latina, en 2022 organizó un

Consulta el *Diccionario del cliché*

Un proyecto de innovación docente desarrollado por profesores y estudiantes del Máster y el Grado en Periodismo de la Universidad Miguel Hernández

¿Quieres conocer a otros *periodistas de datos*?

Este innovador proyecto de profesores del Máster te ofrece una lista de profesionales en España y Latinoamérica

hackathon con el apoyo de Decentraland (especializada en realidad virtual y metaverso) y el ICFJ, con premios por valor de 14.000 dólares. Los temas elegidos fueron el metaverso, el uso de herramientas descentralizadas para periodistas, la financiación a través de tokens y criptomonedas, y los medios basados en activos digitales descentralizados (DAO).

Hackatones competitivos para medios: Orientados a la participación de equipos conformados por profesionales del mismo medio. Es el caso de la extinta asociación Editors Lab, que [organizó hackatones](#) durante seis años, desde 2012 a 2018, en Lisboa, Ciudad del Cabo, Madrid, Sidney, Yakarta, Bucarest, Seúl, Tokio, Beirut, São Paulo... En cada edición, los equipos de medios de cada país, integrados por periodistas, diseñadores y desarrolladores competían entre sí para generar las mejores ideas y prototipos basados en retos reales de la profesión.

Hackatones universitarios: Integrados por equipos de estudiantes, profesores y profesionales de diversas facultades. Cada equipo aúna diversas disciplinas -productor, diseñador, técnico, profesional con conocimientos empresariales y facilitadores de la facultad- y aprenden a trabajar juntos durante un fin de semana. El hackaton incluye charlas de expertos, sesiones de trabajo y presentaciones de las soluciones de cada equipo. Los profesores y los expertos aportan su experiencia a los equipos y les ayudan a desarrollar rápidamente su propuesta. Los jueces eligen a los ganadores que en algunos casos llegan a trabajar con medios de comunicación.

Universidad con Sello de Excelencia Europea

La Universidad Miguel Hernández de Elche consiguió el Sello de Excelencia Europea 500+ en 2004, y posteriormente fue renovada en dos ocasiones consecutivas, la primera en 2007 y la segunda en 2009.

Hackatones internos de empresas de comunicación: Es tanto un evento de consolidación de equipos como de creación de productos exclusivamente para los empleados de una compañía. Por ejemplo, el equipo de producto de Vox Media organiza su propio Hackathon desde 2011, para buscar nuevas ideas e involucrar a sus desarrolladores, diseñadores y directivos. En una de las últimas ediciones, [Vox Media planteó un tema](#): crear proyectos que mejoren la forma en que se presentan las diferentes marcas de Vox Media en el entorno actual de contenidos distribuidos.

Hackatones cívicos: Estos eventos de amplio alcance reúnen a empresarios, educadores, desarrolladores de software, políticos, periodistas, miembros de la comunidad y otros representantes de determinadas áreas de interés, que trabajan juntos para desarrollar una solución a un reto social al que se enfrentan determinados sectores de la sociedad. No se circunscriben exclusivamente al periodismo y cuentan con la implicación de la comunidad.



Retos de los hackatones para la innovación periodística

La investigadora Jan Lauren Boyles (Universidad Estatal de Iowa) [analiza el fenómeno de los hackatones en el contexto del periodismo](#). Por un lado, Boyles destaca cómo estos eventos fomentan el intercambio entre el periodismo, la tecnología y otros sectores interesados, como los gobiernos locales o miembros del público, por ejemplo, sobre la

innovación digital en las redacciones. Su investigación también revela cómo los hackatones se han convertido en un destacado laboratorio para acelerar la experimentación periodística.

El objetivo de la mayoría de los hackatones de medios es, ante todo, la creación de nuevos prototipos para la industria. A menudo, las herramientas desarrolladas por los equipos pretenden optimizar la producción de contenidos o facilitar la distribución. Algunos participantes incluso esperan que su diseño acabe siendo adquirido por algún medio o se lance en el mercado comercial. Sin embargo, como señala Boyles, **sólo entre el 10% y el 20% de los prototipos creados durante los hackatones llegan al mercado**. La falta de fondos y la cultura empresarial conservadora que prevalece en el sector periodístico dificultan que esos proyectos lleguen a un público más amplio.

Aunque los hackathones suelen fomentar las relaciones entre el periodismo y el público, la investigación de Boyles demuestra que no siempre sucede así. Los participantes en estos eventos necesitan tener al menos conocimientos básicos de codificación y programación, algo que por definición excluye a gran parte de los profesionales. Además, los hackatones se siguen percibiendo como un entorno muy cerrado. Incluso en las redacciones, los “periodistas-hackers” con formación informática en diversos campos, siguen siendo tratados con recelo por parte de los periodistas tradicionales.

Según Boyles, los “periodistas hackers” prefieren ser autónomos, son poco propensos a la colaboración y no les interesa el contacto directo con el público, rasgos que contradicen la cultura tradicional en muchas redacciones. Esta investigadora también critica las actitudes que con frecuencia prevalecen en los medios. Los periodistas más tradicionales, en particular, suelen tener dificultades para interactuar con los hackers y quienes se implican en las innovaciones. Por último, Boyles subraya las carencias del propio ‘formato hackaton’: suelen incluir sesiones de trabajo maratonianas, existe precariedad en la mayoría de los proyectos y cuentan con recompensas muy escasas o nulas para quienes se involucran.



Jose A. García Avilés

Coordinador Módulo Audiencias

