

BioExtreme hackathon en el Museum für Naturkunde de Berlín, Alemania

S. Varela^{1,2,*}, E. Sbrocco³, P. Tarroso⁴, A.J. Pérez-Luque^{5,6}, J. Renaudie¹, N. Warnstädt¹, G. Fandos⁷, W. Foster¹, M. Tietje¹

(1) Museum für Naturkunde. Leibniz Institute for Evolution and Biodiversity Science. Invalidenstr. 43, 10115 Berlin, Alemania.

(2) Departamento de Ciencias de la Vida, Edificio de Ciencias, Campus Externo, Universidad de Alcalá, 28805 Alcalá de Henares, Madrid, España.

(3) Ronin Institute, Montclair, NJ, Estados Unidos.

(4) CIBIO/InBio, Centro de Investigação em Biodiversidade e Recursos Genéticos da Universidade do Porto, Portugal.

(5) Laboratorio de Ecología (iEcolab, Instituto Interuniversitario de Investigación del Sistema Tierra en Andalucía (CEAMA), Universidad de Granada, Avenida del Mediterráneo s/n, 18006, Granada, España.

(6) Grupo de Ecología Terrestre, Departamento de Ecología, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias, Campus Fuentenueva s/n, 18071, Granada, España.

(7) Humboldt University Berlin, Geography Department, Rudower Chaussee 16, Berlin, Alemania.

* Autor de correspondencia: S. Varela [svarela@paleobiogeography.org]

> Recibido el 04 de abril de 2019 - Aceptado el 09 de abril de 2019

Varela, S., Sbrocco, E., Tarroso, P., Pérez-Luque, A.J., Renaudie, J., Warnstädt, N., Fandos, G., Foster, W., Tietje, M. 2019. BioExtreme hackathon en el Museum für Naturkunde de Berlín, Alemania. *Ecosistemas* 28(1): 129. Doi.: 10.7818/ECOS.1707

La magnitud de las tareas de programación a las que se enfrentan los macroecólogos y biogeógrafos hace que cada vez sea más importante poder trabajar en equipo. El esfuerzo necesario para desarrollar nuevas bases de datos, procesar la información que hay almacenada en las grandes bases de datos de biodiversidad y clima, o programar y mantener actualizado software destinado a la investigación, es muy grande, y necesita una actualización permanente. Por este motivo, es necesario buscar nuevas formas de promover la creación de redes y grupos de trabajo que unan a diferentes especialistas en ecoinformática, incluso de diferentes instituciones y países, que puedan llevar a cabo este tipo de tareas.

En este sentido, los hackathones, reuniones de programadores en las cuales se busca solucionar un problema concreto, desarrollar un software en colaboración o implementar cualquier tarea que requiera del trabajo de un grupo de programadores durante un periodo de tiempo corto, es una herramienta muy adecuada, y que poco a poco se irá generalizando en ecología.

Los hackathones tienen una gran variación en la duración temporal, dependiendo de lo ambiciosa que sea la tarea programada. En nuestro caso, la semana del 3 al 7 de diciembre de 2018, organizamos un hackathon en el Museum für Naturkunde de Berlín (Alemania). El hackathon tenía como objetivo generar una nueva serie de variables para trabajar en cambio global relacionadas con eventos climáticos extremos. Durante esa semana, nos reunimos un grupo de ecoinformáticos con diferentes especialidades (biología vegetal, biología marina, bioinformática, macroecología, etc.), con diferentes experiencias en programación. Durante esos días, partiendo de las conclusiones de un workshop anterior (Varela et al. 2018), creamos el esqueleto y el marco de trabajo que permitirá generar una nueva serie de variables climáticas para trabajar en cambio global. El evento fue participativo y abierto al público que

visitaba el Museum für Naturkunde esa semana, y cualquier visitante estaba invitado a sentarse y a ayudarnos a programar las tareas pendientes (Fig. 1).

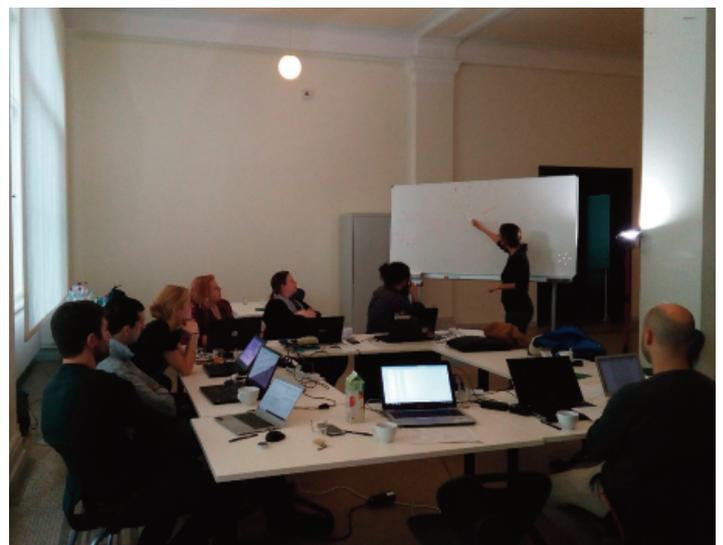


Fig. 1. Fotografía del desarrollo del hackathon BioExtremes en una de las salas de exposiciones del Museum für Naturkunde de Berlín, Alemania.

Referencias

Varela, S., Barbosa, A.M., Durán, J., Martínez-Freiría, F., González, J., Rodríguez, A., Tarroso, P., Velo-Antón, G. 2018. BioExtreme workshop, O Rosal (Galicia, España), verano 2018. *Ecosistemas* 27(3):144. Doi.: 10.7818/ECOS.1667