

Hacking Hackatons

por Janayna Velozo



As pessoas sempre me perguntam porque me sacrifico tanto pra participar de Hackatons e Startup Weekends. Alguns dizem que eles viraram lugar comum, já outros falam que é para principiantes.

Eu digo que participar de hackatons é estar disposto a se renovar sempre, a pensar os problemas do mundo, aprender sobre novas tecnologias, sair da zona de conforto, se desafiar a ir além do óbvio, apurar a comunicação com o diferente, colaborar e contribuir, unificar vozes e idéias, transcender e gerar soluções disruptivas em um curto espaço de tempo. É no contexto dos hackatons que pessoas dos mais diferentes contextos e experiências se juntam e dão vida a comunidades fluidas, criativas e capazes de recriar as interações humanas.

Existem momentos em que a vida exige uma nova abordagem, um novo caminho, um outro entendimento que só pode ser alcançado quando ousamos nos tornar algo diferente... alguém diferente... uma outra versão de nós mesmos que não continuará girando a roda, e sim a redefinirá.

Os hackatons são um bom lugar pra começar. Eles nos tiram da zona cega à força e perguntam, sem nenhuma diplomacia: bora arrancar a carcaça e brotar novas penas pra voar mais alto? Os que aceitam o desafio, atropelam o status quo e criam novas conexões. São estes os que construirão o futuro do resto da humanidade. Afinal de contas, “os que são loucos o suficiente para pensar que podem mudar o mundo, são os que de fato o mudam.”

Quanto tempo temos?

Tempo suficiente (9h) pra pivotar (mudar de idéia) três vezes



3h + 3h + 3h

Definição do público-alvo
Definição do Problema
Exploração do Cenário

3h

Definição de Persona
Sugestões de Solução
Backlog curto (features)

6h

Wireframing + Codificação
UI + Codificação
Apresentação + Pitch

Sobram 9h úteis pro processo de solução, criação de User Stories e definição das principais features pro MVP, além do tempo pra wireframing, codificação (front e back end), formatação da apresentação e pitch



18h



Essa sugestão de otimização de tempo se baseia em um Hackaton com 18h ÚTEIS DE TRABALHO (tirando comer, dormidas curtas, paradas etc)

12h



O cálculo importante é: baseado na programação, divida o tempo útil em 3 partes iguais. A primeira parte deve ser usada inteiramente pra problematizar e pivotar. A segunda parte pra geração de solução (aqui não sugiro pivotar mais). A terceira parte pro design gráfico, codificação, apresentação e pitch (lembre de praticar antes).

9h



3h



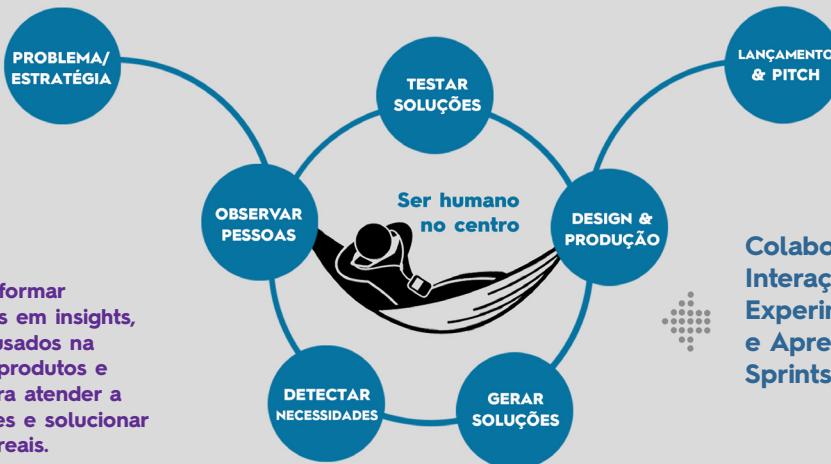
Acerte no inicio quem vai dormir no hackaton, quem não vai e qual será a função de cada membro da equipe.

Design Thinking

Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano.

Integra as possibilidades tecnológicas e os requerimentos de negócio.

Busca transformar observações em insights, que serão usados na criação de produtos e serviços para atender a necessidades e solucionar problemas reais.



Colaboração, Iteração, Interação, Empatia, Experimentação, Falhas e Aprendizados, Design Sprints, Envolvimento

O quê você está tentando resolver? Por quê isso é um problema?

Por quê isso é importante? O que causa esse problema?

Que impacto emocional esse problema causa?

Que impacto quantificável esse problema causa?

Quais as consequências desse problema?

É um problema ou um sintoma?

Quais fatores moldam esse problema?

Quem é atingido por esse problema?

Onde ele acontece?

Pra quem isso é um problema?

Quais os obstáculos enfrenta?

Definição do público-alvo

Definição do Problema



Técnicas:
Brainwriting
Brainstorming em grupo
Votação Romana
5 Porquês do Problema
5 Porquês de causas
5 Porquês de consequências



Só consegue pensar em solução?

Escreve em um papel pra tirar da cabeça e só compartilha com o grupo no momento de falar de solução.

PROBLEMA

« Quando o contexto ocorre, o tipo de consumidor que tem tais e tais características tem problema. Por causa disso, eles sentem tais emoções e experienciam tais impactos quantificáveis.»

«Novas mães precisam de uma forma de conectar com outras mães porque elas são frequentemente sozinhas em casa durante o dia e se sentem isoladas e sozinhas.»



Brainwriting
Todo mundo escreve em post-its primeiros, sem falar nada pro grupo. Depois deixa rolar um pouco de brainstorming, que é a sugestão livre de idéias (sem julgamentos) no grupo. Escolhe as melhores idéias na votação romana, onde cada membro do grupo vota nas 2 idéias que mais gostou. As mais votadas são levadas adiante por todos.

**Qual a maior dor/necessidade? Quais os objetivos?
Qual o nome, idade, sexo? Quais os hábitos?
Onde mora? O que faz? Quais os desejos?
Quais as dificuldades? Usa/usou o produto?
Como é o dia dela? Onde vive?
O que ela precisa?
Como é a jornada dela?**

Exploração do Cenário
Definição de Persona



Entrevista
A pesquisa nesse estágio é qualitativa, não quantitativa. Explora bem as respostas, tenta entender a fundo a pessoa. Não faz por wts, LIGA PRA PESSOA. Se cada pessoa da equipe ligar pra duas pessoas, já tem 10. Tá mais que suficiente.

Técnicas:
Entrevista (5 a 10 pessoas)
Mapa de Empatia
Pesquisa de Dados
Persona

Mapa de Empatia



Persona

Nome, Foto e Frase	Demografia e Comportamentos
 Marcos Andrade Empreendedor "Como é difícil achar alguém confiável para fazer o meu site, e agência é muito caro"	<ul style="list-style-type: none"> 34 anos Mora em São Paulo Solteiro Não possui filhos Dono da loja de tênis há 2 anos É "heavy-user" de internet
	<ul style="list-style-type: none"> Precisa urgente de um site Esta perdendo vendas Só encontra "sobrinhos" Não tem verba para pagar Agências
	<ul style="list-style-type: none"> Aumento nas vendas Criar parceria para criação de outros trabalhos gráficos para a loja Support mais facilitado aos clientes

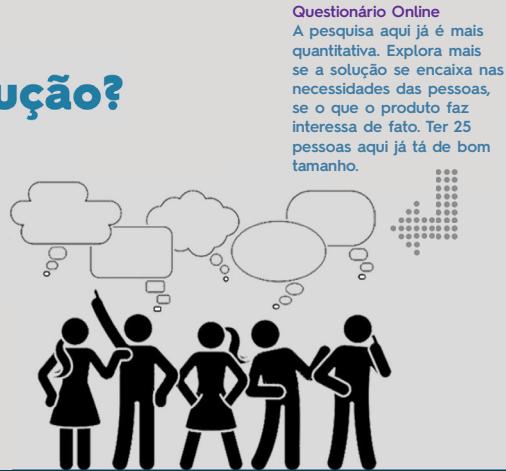
Dores e Necessidades

Potências Soluções

Pesquisa de Dados
Especialistas em negócios farão a pesquisa de dados, de concorrentes, desenvolverão o plano de negócios (Business Canvas), discutirão sobre precificação e inserção no mercado.

**Qual o impacto dessa solução?
O que seu produto faz?
Ele resolve o problema?
Qual o diferencial?
Qual a jornada de uso?
O que é prioritário?**

Sugestões de Solução (10min)
Backlog curto Features (5min)



MoSCoW
[Must Have, Should Have, Could Have, Won't Have]
É uma técnica de priorização muito utilizada e efetiva. Faça 4 quadrantes e a equipe posiciona as User Stories ou features de acordo com a prioridade.

Questionário Online
User Stories
MoSCoW
Priorização de Features

USER STORIES



Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.

Como um _____ eu quero _____ para que _____.
[Tipo de usuário] [Objetivo] [Motivo]

Como um usuário logado eu quero postar uma foto no meu perfil para que meus amigos vejam o que estou fazendo.

Visualização

- Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.
- Como um usuário logado, eu quero postar uma foto no meu perfil para que meus amigos vejam o que estou fazendo.
- Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.
- Como um usuário logado, eu quero postar uma foto no meu perfil para que meus amigos vejam o que estou fazendo.
- Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.
- Como um usuário logado, eu quero postar uma foto no meu perfil para que meus amigos vejam o que estou fazendo.

Priorização

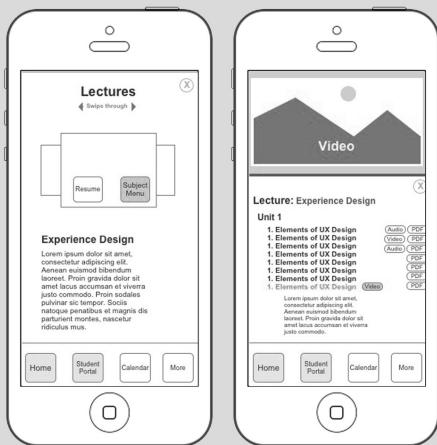
- 1 Como um usuário logado eu quero postar uma foto no meu perfil para que meus amigos vejam o que estou fazendo.
- 2 Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.
- 3 Como um usuário logado, eu quero poder ver meu histórico de atividades para que eu saiba sobre minhas postagens.

Features

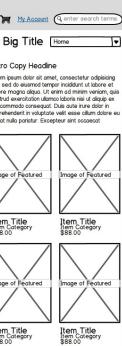
- Tela de login
- Acesso ao perfil
- Postagem de foto no perfil
- Compartilhamento do perfil

Escolha quais as DUAS features principais e foque nelas e SOMENTE NELAS. O objetivo dos devs e designers é fazer um DEMO pro pitch que mostre o produto em funcionamento.

Wireframing



Decisões dos elementos principais da Interface
Mostra a arquitetura da informação e navegação
Pode ser feito em papel ou software online

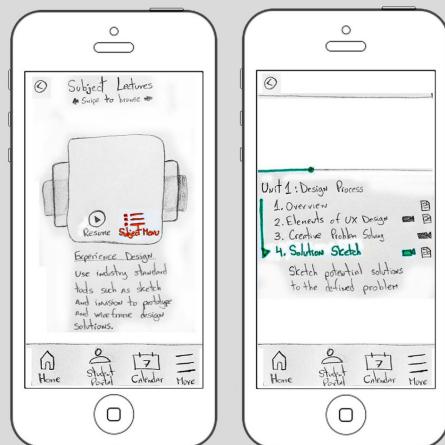


Outra forma de fazer wireframes é marcar com caixas de texto, imagem e botões, de forma mais simplificada.



Se puder ter o wireframe navegável na apresentação, é massa!! Sketch é um bom software!

UI Sketching



Ideação visual (esboço) dos elementos definidos
Nesse estágio se pensa em ícones, cores, tipografia

Front-end

Responsável pela interface do usuário
Algumas tecnologias (linguagens): Kotlin, React, XHTML, HTML5, CSS, CSS3, Javascript, AJAX, jQuery, CFML, AngularJS, Angular.



Mesmo que todos os membros tenham participado do processo, lembre que todos precisam ter clareza de quais são as principais features da solução.

O código não precisa ser perfeito, mas precisa estar feito. Evite simulações.

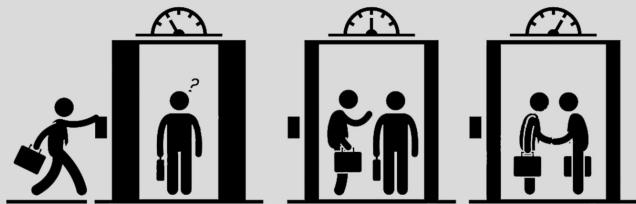
Lembre que LEVA TEMPO pra escrever código. Os devs precisam ter clareza de que conseguem implementar e de quanto tempo vão levar.

Back-end

Responsável pela implementação da regra de negócios. Algumas tecnologias (linguagens):
Kotlin, PHP, C, C++, Node.js, Ruby, Python, Java, JSP, .NET, ASP, VB, Perl.

[PRODUTO, NÃO PROTÓTIPO]

LEMBRE: É APENAS UM MVP (MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL)!!



Apresentação & Pitch

Qual necessidade/dor você está resolvendo? De quem? Qual valor/oportunidade você está trazendo? O que a solução faz? Como funciona? Quais tecnologias foram usadas? Porque as pessoas vão querer usar seu app? Por que sua abordagem é única?

POR QUÊ? O QUÊ? COMO? WOW!

Verifique se os slides e o demo do produto estão funcionando antes do pitch, olhe nos olhos das pessoas, não leia slides, fale com firmeza, treine marcando o tempo, leve em consideração quem são os juízes e se eles têm um foco específico, confirme se é preciso apresentar o modelo de negócio.

Slides com pouco texto e mais visuais, objetivos, conte uma estória que mostre a dor de uma persona e o valor da sua solução.

Teaser	<p>Frase ou pergunta de impacto: <i>"Você passa a maior parte da sua vida trabalhando por dinheiro. Você sabe como o dinheiro pode trabalhar pra você?"</i></p> <p>Dicas para capturar a atenção do seu ouvinte no início: <i>"Você sabe como..", "Você já notou que..", "Não seria maravilhoso se..?" "Quem aqui já...?", "Eu nunca esquecerei quando..."</i></p>
Problema	<p>Se imagine como o usuário e conte a sua estória. Explique porque outras pessoas têm a mesma dor/problema/necessidade.</p>
Solução	<p>Apresente a sua solução de forma simples e objetiva.</p>
Funcionamento	<p>Exemplo (Medium): "Um lugar onde todos têm uma estória para compartilhar e as melhores são entregues a você. As features do nosso app focam numa experiência de leitura clean, criada para que você foque na estória onde quer que você esteja."</p>
Benefícios	<p>Mostrar a jornada do usuário e um wireframe navegável é excelente! Se tiver um pouco de UI (Interface do Usuário) melhor ainda!</p>
Time	<p>Fale dos benefícios de cada feature escolhida no produto desenvolvido.</p> <p>Mostre fotos do time e termine com uma frase impactante!!</p>

POSSÍVEIS PERGUNTAS DOS JURADOS

Qual foi a inspiração pra essa idéia?
 Quais desafios vocês enfrentaram?
 Se tivessem mais tempo, em quê focariam?
 Quem são seus concorrentes?
 Quem são seus principais stakeholders?
 Existe um outro aplicativo muito similar a esse, qual o diferencial de vocês?
 Pensaram em como vão ganhar dinheiro com essa solução?

Determina antes quem vai responder as perguntas que os jurados fizerem. Precisa ser alguém objetivo e que domine as informações sobre o produto.

Ferramentas Úteis

[Colaboraram com essa lista Anna Calheiros, Janayna Velozo, Mayara Gomes, Vanessa Barreiros, Viviane Barros.]

Pesquisa com Usuário

[Google Forms](#)
[Survey Monkey](#)

Análise Competitiva

[similarweb.com](#)
[alternativeto.net](#)

Sketch & Wireframing

[hotgloo.com](#)
[uxpin.com](#)
[justinmind.com](#)
[moqups.com](#)
[sketch.com](#)

Mind Maps & Flow Charts

[whimsical.com](#)
[flowmapp.com](#)
[mockflow.com](#)

Criação de Interface

[Adobe XD \(software\)](#)
[Invision \(software\)](#)
[Axure \(software\)](#)
[Figma \(software\)](#)

Teste com Usuário

[lookback.io](#)
[silverbackapp.com](#)
[loop11.com](#)
[usertesting.com](#)

Análise de Dados

[Google Analytics](#)
[clickey.com](#)
[woopa.com](#)

Ícones

[flaticon.com](#)
[material.io/tools/icons](#)
[iconfinder.com](#)
[icons8.com](#)
[thenounproject.com](#)

Cores

[colorlovers.com](#)
[color.adobe.com](#)
[colors.co](#)
[paletton.com](#)
[materialpalette.com](#)

Acessibilidade de Cor

[accessible-colors.com](#)
[material.io/tools/color](#)

Kits de Design Thinking & UX Design

[servicedesigntools.org/repository](#)
[designkit.org/methods](#)
[toolkits.dss.cloud/design/](#)
[toolbox.hyperisland.com/](#)

Checklists

[uxchecklist.github.io/](#)
[uxrecipe.github.io/](#)

Gamestorming

[gamestorming.com/](#)

De uma
amante de
hackatons,
com muito
carinho, pros
corajosos que
participam
deles!!



Arigatô!

<https://www.linkedin.com/in/janaynanelozo/>
janaynanelozo@gmail.com
@janaynanelozo
(81) 995.080.123