



# HACKATROUBLE

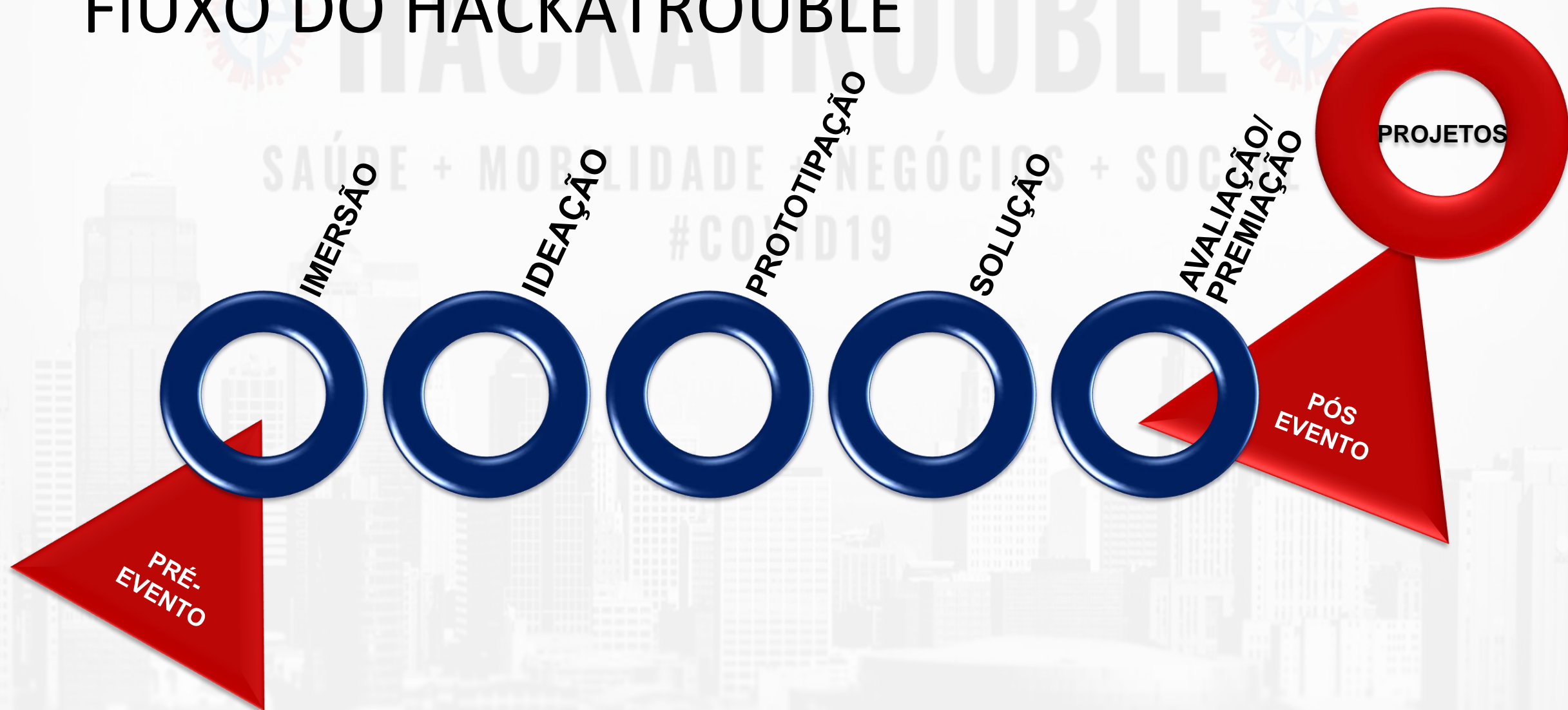


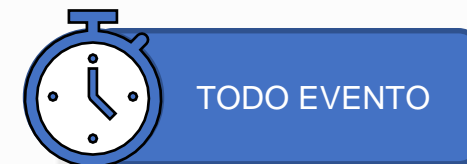
SAÚDE + MOBILIDADE + NEGÓCIOS + SOCIAL  
#COVID19

**DINÂMICA DO EVENTO**

**MENTORES**

# FIUXO DO HACKATROUBLE



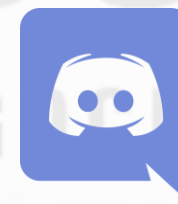


# METODOLOGIA – RECURSOS

## PLATAFORMAS E PROCESSOS

### • DISCORD APP

- Comunicação entre equipes x mentores x organização
- Chamar mentores – convidar para reuniões
- Atender Equipes – monitorar evolução
- Conteúdos (imersão, dicas, links, regras, etc)
- Entregas parciais de progresso Etapas 1, 2 e 3

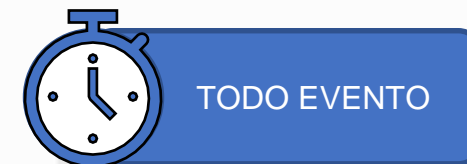


SHOWee



- Todos deverão estar registrados na plataforma e dentro de suas permissões de acesso.
- Os mentores estão todos nos canais de mentoria, independente do eixo, mas as equipes irão buscar pelo eixo.



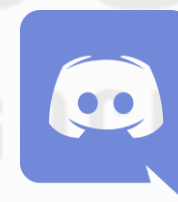


# METODOLOGIA – RECURSOS

## PLATAFORMAS E PROCESSOS

### • SHAWEE

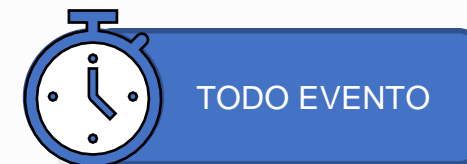
- Controle da Equipes
- Controle dos Mentores
- Minibio dos Mentores – Informações adicionais
- Entrega Final – Etapa 4
  - MVP – PROTOTIPO FUNCIONAL – VIDEO DEMO
- Avaliação – JURADOS
- A plataforma será dividida pelos Eixos e teremos cada equipe em um eixo apenas para desenvolvimento, entrega final e avaliação.
- Mentores por eixo também receberão as hashes



SHAWEE





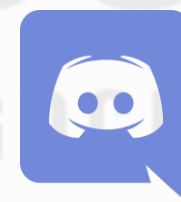


# METODOLOGIA – RECURSOS

## PLATAFORMAS E PROCESSOS

### • MURAL

- Ferramentas ágeis colaborativas
  - LEAN CANVAS - NORMAL
  - IDEATE - (BRAINSTORM)
  - FERRAMENTA PROTÓTIPOS
- Trabalho de ideação usando framework
- Interação com o Mentor - acompanhamento e sugestões
- Entrega de PDF do que foi produzido na etapa.



SHOWee



- Os líderes receberão instruções para uso da plataforma e poderão compartilhar com Mentores
- **Maurício dará mais detalhes das ferramentas**

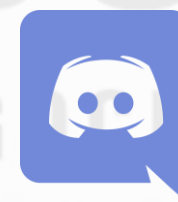


# METODOLOGIA – RECURSOS

## PLATAFORMAS E PROCESSOS

### • AWS CHIME

- Comunicação – Videoconferência
  - Sala privativa para reunião com o Mentores que convidarem para ajudar
  - As equipes marcam as reuniões de acordo com a concordância do Mentor
  - Mais fácil demonstrar, pois captura tela.
  - Pode ser usada junto com Mural
- 
- Teremos acesso que será disponibilizado pela AWS para que possam usar no evento.



SHOWee

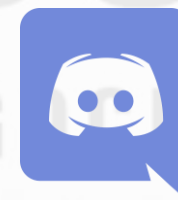


# METODOLOGIA – RECURSOS

## PLATAFORMAS E PROCESSOS

### • AWS - DEV

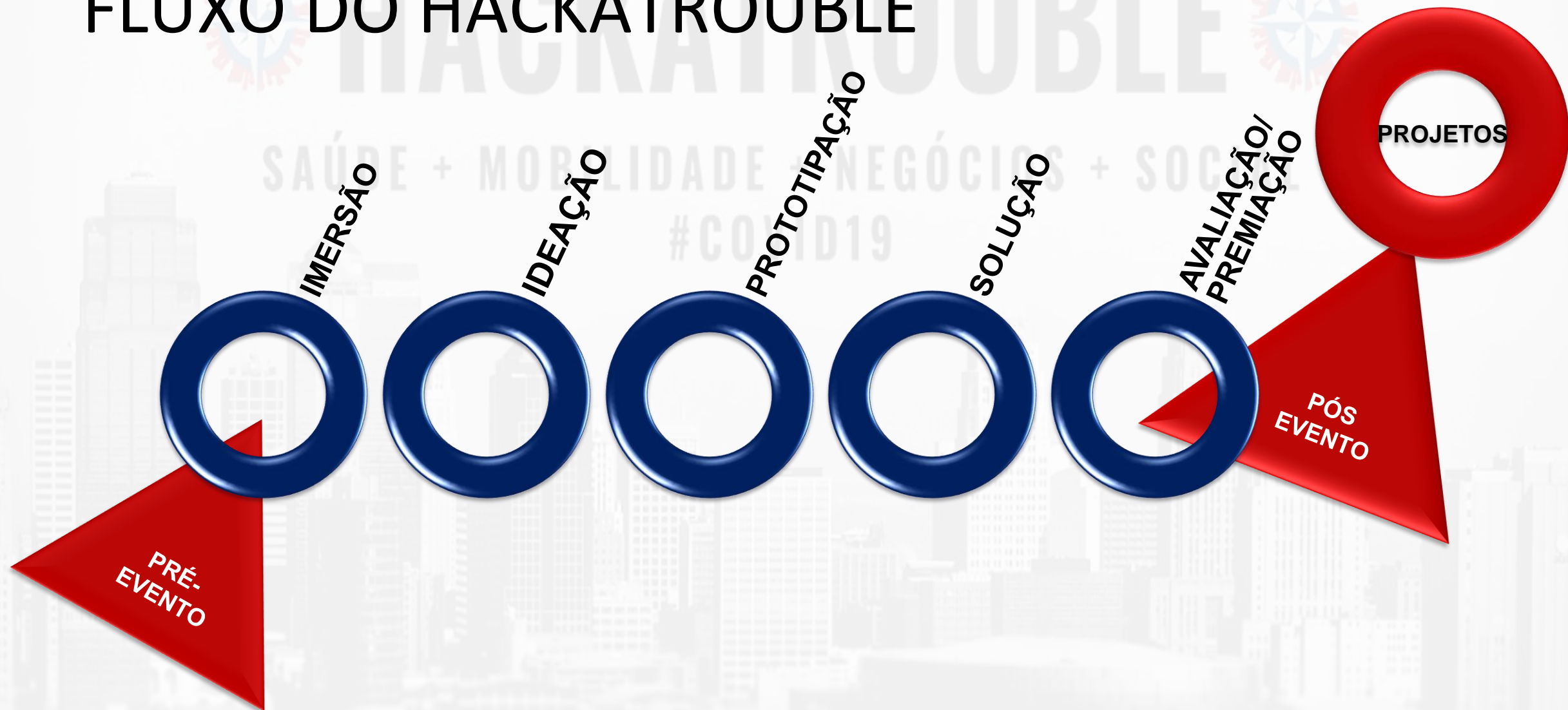
- Ferramentas de desenvolvimento
- Estrutura DEV que poderá ser usada para completar o desafio
- Mentores poderão ser convidados a ver o Produto e fazer comentários – pode ser usado junto com CHIME.
- Entrega Final do MVP/Protótipo Funcional
  - AWS COMMIT
- Pode ser usado em conjunto com outros frameworks, mas a publicação de entrega deverá ser na AWS.



SHOWee



# FLUXO DO HACKATROUBLE





# ETAPA 1 - IMERSÃO

## PROGRAMAÇÃO

- Abertura – Live – AWS CHIME
- Vídeos de Contextualização - DISCORD
- Vídeos de Direcionamento técnico - DISCORD
- Fontes de pesquisa INDICADAS/SUGERIDAS - DISCORD
- Realização de Pesquisas e discussões sobre os desafios – AWS CHIME
- **Escolha Do Eixo de trabalho**
  - Fazer o Registro na Plataforma SHAWEE - Hash por eixo
- Mentoria poderá ser acionada durante esta etapa.

### OBJETIVO

- ENTENDER OS PROBLEMAS E O CONTEXTO DE CADA DESAFIO
- DEFINIR O EIXO QUE IRÃO ATUAR
- REGISTRAR NA PLATAFORMA SHAWEE

**RESULTADO DA ETAPA: DESAFIO ACEITO E ESCOLHIDO PELA EQUIPE, COM AVAL DO MENTOR**

# ETAPA 2 - IDEACÃO

## PROGRAMAÇÃO

- Brainstorm Virtual – AWS CHIME E MURAL
  - Aparando as arestas – Análise de viabilidade - MURAL
    - Viabilidade técnica da equipe
    - Viabilidade do produto no mercado
- Propostas de Soluções para os desafios aceitos – DISCORD + MURAL
- Mentoria – Interação e aconselhamento – DISCORD + MURAL
- Definição da Solução a ser defendida/desenvolvida – DISCORD+MURAL
- Vídeo de “como deverá ser o PITCH” – Sugestão de Roteiro - DISCORD
- Roteiro do PITCH – Postar para análise no próprio canal. - DISCORD
- Criação e edição do Vídeo do PITCH –ferramenta livre
- **Inserir o VIDEO do PITCH – DISCORD (próprio canal)**
- Mentoria – Avaliação e comentários – DISCORD + AWS CHIME

### OBJETIVO

- DEFINIR O DESAFIO A SER TRABALHO,
- FAZER A IDEACÃO DA SOLUÇÃO
- CRIAR UM VIDEO (PITCH) DE COMO QUER RESOLVER O PROBLEMA USANDO A TECNOLOGIA.
- ENTREGAR O VIDEO PARA AVALIAÇÃO

**RESULTADO DA ETAPA: PITCH sobre a SOLUÇÃO IDEALIZADA PARA 1 DESAFIO DO EIXO – MENTOR AVALIA**

# ETAPA 3 - PROTOTIPAÇÃO

## PROGRAMAÇÃO

- Abrir plataforma DEV - AWS
- Criar Plano de Trabalho – MURAL+DISCORD
- Mentoria – Avaliar plano de trabalho e orientar escopo do que deverá ser produzido – DISCORD + AWS CHIME
- Desenvolver protótipo (funcional ou não ) – AWS ou MURAL
- Publicar o Protótipo – DISCORD
- Mentoria – Avaliação e comentários - DISCORD

### OBJETIVO

- VALIDAR A IDEIA ATRAVÉS DE PROTÓTIPO COM VIABILIDADE
- DEMONSTRAR COMO PODE SER FEITO O PRODUTO E O QUE ELE TRARÁ DE BENEFÍCIO
- ENTREGAR O RESULTADO PARA ANÁLISE ANTES DE PROSSEGUIR PARA O MVP.

RESULTADO DA ETAPA: PROTÓTIPO, AVALIADO PELO MENTOR

# ETAPA 4 - SOLUÇÃO

## PROGRAMAÇÃO

- Criar Plano de Trabalho para desenvolvimento – DISCORD + MURAL
- Mentoria – Avaliar plano de trabalho e orientar escopo do que deverá ser produzido - DISCORD
- Desenvolver a solução – MVP/Protótipo Funcional – AWS DEV
- Interagir com Mentores técnicos – AWS DEV
- Demonstrar a Solução prévia para Mentores – AWS CHIME
- Fazer roteiro do vídeo demo para análise mentores - DISCORD;
- Criar Vídeo DEMO da Solução, demonstrando e fazendo considerações sobre o desenvolvimento: requisitos, prazos, expectativas. (temos que pensar que investidores poderão ver o vídeo) – Ferramenta livre
- Postar o Vídeo DEMO – SHAWEE e DISCORD
- Postar o Produto final - link para acesso – AWS + SHAWEE + DISCORD
- Mentoria – Avaliação e comentários

## OBJETIVO

- PLANO DE TRABALHO
- SOLUÇÃO AFINADA COM O DESAFIO - VALOR
- VIDEO DEMO
- MVP ou PROTÓTIPO FUNCIONAL





12  
HORAS

# AValiação

## PROGRAMAÇÃO

- Jurados – Acesso a Plataformas - SHAWEE
- Avaliação das Soluções de acordo com critérios e dando notas - SHAWEE
- Fechamento dos resultados - SHAWEE
- Publicação e notificação dos resultados a todos participantes, mentores e tutores. - DISCORD
- Encerramento – LIVE – AWS CHIME
- **Premiação – ONLINE – LIVE a ser AGENDADA**

## OBJETIVO

- AVALIAÇÃO DOS PROJETOS
- APURAÇÃO DOS RESULTADOS
- DIVULGAÇÃO DOS GANHADORES
- ENCERRAMENTO
- PREMIAÇÃO ON LINE

RESULTADO DA ETAPA: PREMIAÇÃO REALIZADA E SOLUÇÕES PUBLICADAS PARA QUE VIREM PROJETOS

# METODOLOGIA – PÓS-EVENTO - PROJETOS



4 SEM.

## PROGRAMAÇÃO - PROJETOS

- Abrir e divulgar os projetos do EVENTO para AVANÇO ao desenvolvimento
- Colher as impressões do mercado, investidores e startups
- Colher as propostas de desenvolvimento das Soluções
- Tutoria e mentoria de negócios aos Grupos.
- Business model Canvas, etc.
- Criar agenda e mentorar os grupos

**RESULTADO DA ETAPA: PROJETOS EM DESENVOLVIMENTO QUE SERÃO ENTREGUES EM 4 SEMANAS**



# HACKATROUBLE



SAÚDE + MOBILIDADE + NEGÓCIOS + SOCIAL  
#COVID19

**10 DICAS SOBRE MENTORIA**

# 10 DICAS SOBRE MENTORIA

1. ESTEJA REALMENTE DISPONÍVEL PARA AS EQUIPES DURANTE O TEMPO QUE SE PROPÕS, PARTICIPE DESSA IMERSÃO COM A MESMA INTENSIDADE DAS EQUIPES;
2. SEJA SOLICITO, PERGUNTE AS EQUIPES QUE ENTRARAM EM CONTATO “COMO PODE AJUDAR?”, QUAIS AS DIFICULDADES E O QUE ESTÃO FAZENDO – FAÇA OS PENSAR – ERRAR RÁPIDO É UMA FORMA DE AVANÇAR COM O PROJETO;
3. NÃO DÊ RESPOSTAS EXATAS, AUXILIE A ENCONTRAR AS PRÓPRIAS RESPOSTAS. UTILIZE SUA EXPERIÊNCIA, BENCHMARK, DADOS, PESQUISAS E EXEMPLOS.



# 10 DICAS SOBRE MENTORIA

4. NÃO JULGUE A IDEIA, NÃO BLOQUEIE O PENSAMENTO CRIATIVO, AJUDA A CONSTRUIR PONTES;
5. MANTENHA SUA MENTE ABERTA, OUÇA TUDO E REFORCE PONTOS IMPORTANTES PARA A EQUIPE CONTINUAR;
6. CORTESIA E GENEROSIDADE SEMPRE. ALGUMAS COISAS PODEM PARECER OBVIAS PARA VOCÊ, MAS PARA A EQUIPE ESTÁ LONGE DISSO. AJUDE A ESCLARECER, AFINAL VOCÊ É O EXPERIENTE AQUI;
7. MANTENHA SEMPRE O PAPEL DE MENTOR, NÃO SEJA O SEXTO ELEMENTO. SUA PAIXÃO PELO RESULTADO NÃO PODE ATRAPALHAR O ANDAMENTO DO PROJETO. FAÇA PARTE DO PROCESSO.

# 10 DICAS SOBRE MENTORIA

8. ESTEJA EM SINTONIA COM A ORGANIZAÇÃO. ENTENDA O EVENTO, SUAS ETAPAS E SUAS ENTREGAS. VOCÊ SEMPRE SERÁ O ELO MAIS PRÓXIMO DAS EQUIPES NO EVENTO;
9. CUIDADO PARA NÃO DEIXAR A EQUIPE PERDIDA. SEMPRE ALINHE E CONCLUA O PENSAMENTO E DIRECIONE PARA O PRÓXIMO PASSO. APROVEITE SEMPRE PARA MOTIVAR E PROVOCAR A EQUIPE;
10. APROVEITE O EVENTO. O HACKATHON TAMBÉM É UMA OPORTUNIDADE PARA SE CONECTAR COM PESSOAS E APRENDER MUITO. VIVENCIE AO MÁXIMO ESSA EXPERIÊNCIA DE APRENDER A COMPARTILHAR CONHECIMENTO EM PROL DE UMA CAUSA NOBRE.

# AGRADECIMENTOS

- Ao pessoal da Shawee – Giuliano pelo apoio e material
- Equipe Recursos do HACKATROUBLE