

HackaTrouble coronavirus – Guia dos Mentores

Este guia contempla orientação aos Mentores e referente ao evento Hackathon HackaTrouble coronavirus, doravante denominado simplesmente HackaTrouble. O documento tem a essência definida, porém o mesmo não é definitivo, estando sujeito a alteração.

Definição

A mentoria no HackaTrouble consiste em apoio às equipes, influenciando positivamente o comportamento dos participantes, para aumentar a confiança e a capacidade de entrega dos requisitos, nas diversas Etapas da Dinâmica do HackaTrouble – ver Regulamento em www.hackatrouble.com.br

Experiência Requerida

Requer-se experiência profissional e/ou acadêmica em áreas como especificado no Formulário de Inscrição para Mentoria – <https://forms.gle/g55QGSREr8YuwXqr7> que permita atender as equipes, em conformidade com os Eixos Temáticos e os Desafios Correlacionados.

Crítérios

É esperado dos participantes o cumprimento do termo de conduta por comportamento social correlatas com a integridade, honestidade e honradez. Também é esperado de Mentores o estabelecimento da relação de confiança com as equipes com respeito mútuo, nas formas de comunicação, de maneira simples e flexível com abertura a recomendações, sugestões e críticas que sejam orientadas ao bom andamento do HackaTrouble, evitando conflitos.

Comunicação

A forma de comunicação de Mentores com as Equipes dar-se-á pelo Sistema de Gestão Shawee e/ou outra ferramenta disponibilizada para o evento, conforme definido pela Organização. Haverá data e horário a ser confirmado aos inscritos para capacitação básica, a ser conduzida online pela equipe de profissionais das plataformas definidas para uso no evento.

As reuniões online de vídeo e fone conferência serão realizadas pelo recurso AWS Chime. Mentores inscritos receberão instrução de registro no Chime, que possui tutorial de uso.

Os templates de uso das Equipes serão empregados pelo recurso MURAL. Mentores inscritos terão licenças específicas para navegar nos templates adotados no HackaTrouble.

A agenda de Mentores com as equipes será definida em comum acordo, por meio de agenda flexível, acordada entre as partes. É importante que Mentor fique “atenado” para saber o momento mais adequado para comunicar-se com as equipes, em atitude proativa, sem ter que esperar ser chamado pelas equipes.

Importante ressaltar que as decisões de trabalho no HackaTrouble são de competência das equipes, sendo que em momento algum o mentor deve determinar ou exigir o que deverá ser entregue, pois o seu papel é de orientar e sugerir; a decisão é exclusiva da equipe.

Cabe ao mentor também auxiliar no cumprimento dos prazos determinados no evento, desta forma garantindo a continuidade de participação das equipes nas etapas previstas do Hackatrouble.

O que se espera na Mentoria

A mentoria é praticada por alguém que já percorreu o caminho e superou desafios para os quais o mentorado busca suporte. É esperado da Mentoria acompanhar a evolução das equipes nas Etapas da Dinâmica do HackaTrouble. Caso o(a) Mentor(a) não tenha a informação requerida pela(s) equipe(s), recomenda-se buscar o apoio com os Tutores, que são especialistas nos Eixos Temáticos, ou busca de informações com os outros Mentores do HackaTrouble.

Regras de Ouro na Mentoria

Grande parte do sucesso do HackaTrouble depende das habilidades do mentores, com seguintes papéis:

- Ajudar as equipes a debaterem ideias sobre os desafios que as mesmas estejam atuando, com os olhos e ouvidos voltados para a solução – que é o principal entregável.
- Dar aconselhamentos embasados nas áreas e campos do conhecimento que o Mentor possui. Cabe ressaltar que os Mentores vão ser chamados pelas equipes, em função de seus conhecimentos que estarão registrados, com base nas áreas informadas pelos mentores em tempo de sua inscrição.
- Estar atento com a agenda e os horários previstos em cada etapa, pois as atividades serão muito intensas. Lembrando que cada uma das quatro etapas tem duração de 12 horas ininterruptas.
- Colaborar com líder nomeado nas equipes, para que este possa ajudar na divisão de atividades e responsabilidades dos participantes de sua equipe, para as entregas requeridas em cada etapa. Recomenda-se que os Mentores leiam atentamente o Regulamento e compreendam a agenda de cada etapa.
- É provável que as equipes fiquem travadas no começo do HackaTrouble. Assim sendo, o Mentor deve ajudar as equipes a se movimentarem e não perderem tempo precioso, que poderá resultar em pressão nas etapas subsequentes até a entrega final. Uma das formas do Mentor ajudar a destravar as equipes é dar alguns exemplos, de como lidar com problemas semelhantes. O Mentor deve argumentar que as equipes devem fazer seu trabalho com suas ideias, embora às vezes elas não saibam como lidar com isso. É nesse ponto que o Mentor tem papel muito importante.
- É normal que os mentores não estejam disponíveis em todas as 48 horas do HackaTrouble. Pense bem. Se você realmente tem a crença que ser Mentor é importante para a principal CAUSA do HackaTrouble – que é prover solução que chegue gratuita e rapidamente à sociedade, neste tempo de Covid-19, esteja presente o máximo que puder para que as equipes possam fazer perguntas, se necessário. Se você não puder estar lá o tempo todo, diga às equipes como elas podem te encontrar, por e-mail, Whatsapp e na ferramenta Shawee.
- É desejável que o Mento esteja sempre visível e acessível, mas evite perturbar as equipes, já que as mesmas recebem muitos conselhos diferentes de mentores diferentes e, precisam de tempo para digerir, tomar decisões por conta própria e apenas trabalhar. Informe as equipes quando você vai dar uma passada para ver como eles estão e se eles precisam de ajuda.

- Não deve impor ou induzir as suas próprias ideias e convicções. Deixe que as equipes produzam.
- Não deve deixar que as equipes mudem de direção no meio do caminho; se eles estão no meio do caminho e o Mentor acredita que eles devam mudar uma parte crítica de sua ideia ou protótipo, retenha-se e não faça isso, pois eles não terão tempo para mudar. Em vez disso, o Mento deve ajudar a equipe a aproveitar ao máximo o que estão trabalhando até o momento.
- O Mentor deve ajude as equipes a tomarem suas próprias decisões. Muitas vezes, as equipes esperam que os mentores lhes entreguem respostas prontas porque "você é o especialista". Diga que a melhor forma de fazer é experimentar. Não deve roubar deles essa oportunidade.

Dicas para os Mentores nas Agendas do HackaTrouble

Etapa IMERSÃO

12 horas de imersão, com início em 17/4 às 18h e término em 18/4 às 06h.

Resultado esperado: Desafio aceito e escolhido pela equipe com aval do mentor e/ou tutor.

Os participante tem a seguinte agenda na Imersão:

- a) Abertura LIVE
- b) Mostrar a metodologia e as ferramentas disponíveis
- c) Equipes – Criar as salas de reuniões
- d) Equipes – Definir um participante como líder de contatos e relacionamentos
- e) Vídeos de contextualização e vídeos de direcionamento técnico
- f) Fontes de pesquisa INDICADAS/SUGERIDAS
- g) Realização de pesquisas e discussões sobre os desafios
- h) Escolha de linha de trabalho dos Desafios (vide capítulo neste documento)
- i) Mentoria acompanha e avalia, aprovando para a próxima etapa
- j) As equipes devem ser avisadas dos critérios de avaliação (vide Capítulo 9 do presente documento) e incentivadas a fazerem anotações durante as etapas do HackaTrouble.
- k) Os participantes podem usar ferramentas e recursos próprios durante o HackaTrouble. No entanto, todo o processo de mentoria, suporte, acompanhamento e avaliação dos resultados está condicionado à utilização da plataforma, sistemas e ferramentas disponíveis no HackaTrouble, através dos recursos da AWS, Shawee e Mural.
- l) Divulgação dos critérios de avaliação do HackaTrouble
- m) As equipes podem selecionar os mentores de interesse e com quem desejem trocar informações e comunicações, durante a realização do HackaTrouble.

A organização, os Mentores e Tutores dispõe dos seguintes recursos na Imersão:

- Ferramenta WebCasting LIVE
- Plataforma AWS, Sistema de Gestão Shawee e Sistema Brainstorming Mural
- Criar salas privadas AWS CHIME, com os membros da Equipe e Tutores e Mentores
- As salas AWS CHIME permitem chat, videoconferência privativa, gravação.
- Publicações da organização com material para acesso (vídeos, arquivos, links, etc.)
- Notificações do tempo de execução, com interlocução com mentor e/ou tutor
- Postagem do resultado (entregável) da ETAPA, com prazo determinado
- Avaliação do que foi entregue, direcionando para próxima etapa, com considerações, comentários e podendo modificar o que foi postado na nova etapa

A abertura tem que ser suave e que haja Sensibilização do Evento para se obter o envolvimento de todos os partícipes – equipes, mentores, tutores, coordenadores. Normalmente os participantes inexperientes em Hackathon costumam sofrer, ao pensarem que não possuem habilidades e pior, que não são inteligentes o suficiente para o desafio.

Cabe aos Tutores e Mentores fazer com que eles se sintam bem e que a experiência dos trabalhos será gratificante. Vale a pena pedir para que cada equipe (se quiserem) comente suas experiências, para contextualizar todos os participantes e para inspirá-los no desenvolvimento de suas ideias. Incentivar que os participantes tenham a oportunidade para aprenderem algo novo.

Não é esperado que o problema apresentado no desafio seja realmente resolvido durante o HackaTrouble. Os problemas da vida real são difíceis! O evento é uma sessão de treinamento para preparar os participantes para a solução de problemas. Deste modo, não é recomendado exercer pressão irrealista ou prejudicial sobre os participantes. Da mesma forma não é requerido que eles fiquem acordados na jornada das 48 horas, mas se o fizerem, é necessário entender que na inscrição o Participante deve avaliar razoavelmente sua condição de saúde ao atuar no HackaTrouble e, em caso de dúvida - consultar um médico, se sua saúde lhe permite participar.

A energia que eles precisam é de motivação para o empenho.

Não permitir que algum participante mostre uma ideia que não condiz com o objetivo do HackaTrouble e do objeto do desafio, a menos que realmente não haja ideias suficientes para seu cumprimento. Ajude para que a equipe não desperdice tempo valioso de todos.

Depois que as atividades começarem para valer, não interrompa os hackers, exceto para garantir que eles estejam indo bem, para verificar se todos têm algo a fazer, bem como para manter as pessoas dentro do cronograma geral.

Não jogar informação desnecessária na equipe tirando sua atenção, a menos que seja perceptível através da plataforma, que a equipe não esteja produzindo.

É recomendável estimular que as equipes tenham interações em salas virtuais usando AWS CHIME, para que aqueles que não conseguem se desenvolver, possam ter estímulos.

Orientar as equipes para que todos os participantes tenham um local adequado em suas posições de atividades “em casa”, para seguir no computador / smartphone, com internet rápida – verificando se existe proteção de proxy para não bloquear portas de comunicação.

Da mesma forma, orientar os participantes para uso de áudio (transmissão e recepção) no equipamento em uso.

Mantenha em todas as etapas o objetivo do HackaTrouble: Encontrar soluções inovadoras, passíveis de implantação a curto prazo, para atender os diversos desafios da sociedade, decorrentes das restrições e dificuldades com a disseminação do Corona vírus Covid-19 no Estado de São Paulo.

Importante lembrar que os participantes do HackaTrouble devem para construir soluções aos desafios da sociedade, face problemas com o Corona vírus e para tanto, o início dá-se por ideias, habilidades e atitudes para contrapor a crise da saúde em decorrência do Corona vírus Covid-19.

Reiterar que os participantes devem garantir que o trabalho não infrinja a propriedade intelectual e/ou direitos de propriedade de terceiros. O participante é o único responsável pela eventual violação de propriedade e/ou direitos pessoais de terceiros, resultantes do uso do participante de suas contribuições criativas, em todas as etapas do HackaTrouble.

Etapas IDEIAÇÃO

12 horas de ideação, com início em 18/4 às 6h e término em 18/4 às 18h.

Resultado esperado: Pitch sobre a solução idealizada, avaliada pelo mentor e tutor.

Os participante tem a seguinte agenda na Ideação

- a) Brainstorming Virtual
- b) Análise de viabilidade da ideação
- c) Viabilidade técnica da equipe
- d) Viabilidade do produto e/ou serviço para chegar à sociedade
- e) Propostas de soluções para os desafios aceitos
- f) Mentoria – interação e aconselhamento
- g) Definição da solução a ser desenvolvida
- h) Vídeo de “como deverá ser o PITCH” – com sugestão de roteiro
- i) Roteiro do PITCH – a ser postado pela equipe para análise do mentor e/ou tutor
- j) Tutoria – Análise do roteiro do PITCH e sugestões
- k) Criação e edição do vídeo do PITCH para inserir na plataforma
- l) Inserir o VIDEO do PITCH na plataforma
- m) Tutoria – avaliação e comentários
- n) Mentoria – Avaliação e comentários

A organização, os Mentores e Tutores dispõe dos seguintes recursos na Ideação:

- Sala de reunião privativa AWS CHIME com possibilidade de videoconferência, exibição de telas dos participantes e gravação
- Plataforma AWS, Sistema de Gestão Shawee e Sistema Brainstorming Mural
- Possibilidade de marcar horário com Mentor em contato privativo e rápido
- Ferramenta de anotações para os mentores e/u tutores em referência aos acompanhamentos com comentários em formato texto, voz ou vídeo
- Notificações em tempo de execução, com as cobranças dos prazos e das atividades em curso, com eventual interlocução do Mentor e/ou Tutor
- Postagem da equipe do resultado (entregável) da ETAPA, dentro do prazo determinado
- Avaliação do que foi entregue, direcionando para próxima etapa, com considerações, comentários e podendo modificar o que foi postado na nova etapa.

É necessário obter o envolvimento de todos. Mentores solicitam que cada equipe registre ao menos 5 barreiras, problemas e/ou desafios individualmente.

Compartilhe a reflexão individual e registrem procurando agrupar por assunto, tendência, importância, etc. Em seguida a equipe deve ser estimulada a escolher a barreira, problema e/ou desafio a ser trabalhado pelo grupo.

Em seguida, solicitar que a equipe registre ao menos 5 ideias, alternativas, caminhos, soluções, respostas e possibilidades que ajudarão a resolver ou minimizar o problema individualmente. Compartilhe a reflexão individual e registre sempre procurando agrupar por assunto, tendência, importância e etc. assim a equipe pode escolher a solução a ser adotada.

Os participantes talvez ainda não saibam como relacionar suas próprias habilidades aos tipos de solução. Saber ser útil é uma habilidade em si. É necessária orientação para que eles percebam como podem contribuir. Se houver muitas equipes perdidas e não houver ajuda suficiente para iniciá-los em uma solução, a equipe se desfaz - tente evitar isso.

Os Mentores devem acompanhar as equipes nesta fase de ideação e o Tutor do desafio poderá ser questionado para esclarecer dúvidas. A pista é para as equipes mergulharem nos problemas de forma colaborativa. Os participantes da equipe devem atuar remotamente conectados pela plataforma.

Etapa PROTOTIPAÇÃO

12 horas de prototipação, com início em 18/4 às 18h e término em 19/4 às 6h.

Resultado esperado: Protótipo, avaliado pelo mentor e tutor.

Os participante tem a seguinte agenda na Prototipação

- a) Desenvolver o protótipo com as ferramentas AWS Developer Center
- b) Revisar e estruturar plano de trabalho no desenvolvimento
- c) Postar o plano de desenvolvimento
- d) Tutoria – avaliar o plano de trabalho e orientar aos prazos
- e) Mentoria – avaliar plano de trabalho e orientar escopo do que deverá ser produzido
- f) Desenvolver protótipo mock-up ou funcional
- g) Publicar o protótipo para análise dos Tutores e Mentores
- h) Tutoria – avaliação e comentários
- i) Mentoria – Avaliação e comentários

A organização, os Mentores e Tutores dispõe dos seguintes recursos na Prototipação:

- Sala de reunião privativa AWS CHIME com possibilidade de videoconferência, exibição de telas dos participantes e gravação, contando com os mentores AWS
- Plataforma AWS, Sistema de Gestão Shawee e Sistema Brainstorming Mural
- Tutorias e Mentorias especializadas com profissionais designados pela AWS
- Ferramenta de notificações, com tutores e mentores - comentários em texto, voz ou vídeo
- Ferramenta de notificações, com tutores e mentores especializados da AWS, contemplando comentários, recomendações, orientações, críticas e sugestões em formato de texto, voz ou vídeo
- Notificações em tempo de execução, com a cobrança dos prazos e das atividades, através de interlocução com Tutor e/ou Mentor
- Postagem do Resultado (entregável do protótipo), dentro do prazo determinado
- Avaliação do que foi entregue, direcionando para próxima etapa, com considerações, comentários e podendo modificar o que foi postado na nova etapa

Os mentores devem avaliar na construção da prototipação os seguintes aspectos:

Articulação: Questionar se está claro o que a equipe está tentando resolver, além de uma solução proposta razoavelmente específica.

Prazo: A maioria das equipes realiza, embasado em históricos de hackathon presencial, cerca de 25% do que eles pensam que podem realizar no tempo limitado que têm. Gerencie as metas de cada equipe, para que eles trabalhem em “pegada” sem interrupção.

Novatos: No caso de Hackathon, a prototipação e a programação requer compreensão da base de código e que o ambiente de criação possa ser gerado rapidamente. O mentor deve orientar lista de tarefas ou criar problemas no GitHub.

Liderança: O líder de equipe deve centrar-se nas ideias e não necessariamente nas atividades dos participantes de sua equipe.

Organização: O papel do líder de equipe é coordenar as ações, garantindo que cada membro da equipe tenha algo em que trabalhar. Cabe ao mentor ajudar os líderes a desenvolverem esse papel.

Etapas PROGRAMACÃO DA SOLUÇÃO

12 horas de programação, com início em 19/4 às 6h e término em 19/4 às 18h.

Resultado esperado: Solução e vídeo DEMO, avaliado pelo mentor e tutor.

Os participante tem a seguinte agenda na Programação da Solução

- a) Criar Plano de Trabalho da maratona de programação e geração de códigos - postar
- b) Tutoria – avaliar plano de trabalho e orientar aos prazos
- c) Mentoria – avaliar plano de trabalho e orientar escopo do que deverá ser produzido
- d) Desenvolver a solução propriamente dita
- e) Interagir com Tutores e Mentores da AWS, Tutores e Mentores da solução, sempre que for necessariamente imprescindível.
- f) Publicar na plataforma a solução para análise dos Tutores e Mentores
- g) Publicar roteiro do vídeo da solução para análise dos tutores e mentores
- h) Criar Vídeo DEMO da Solução, demonstrando todas considerações importantes do desenvolvimento, incluindo, mas não se limitando a requisitos, prazos, expectativas, realidade para a implantação que chegue à sociedade
- i) Postar o Vídeo DEMO
- j) Tutoria e Mentoria – avaliação e comentários
- k) Tutores e Mentores devem solicitar aos participantes para preencherem a avaliação, que é rápida e sucinta, que estará disponível no website www.hackatrouble.com.br , QR Code ou Whatsapp.

A organização, os Mentores e Tutores dispõe dos seguintes recursos na Prototipação:

- Sala de reunião privativa AWS CHIME com possibilidade de videoconferência, exibição de telas dos participantes e gravação, contando com os mentores AWS
- Plataforma AWS, Sistema de Gestão Shawee, Sistema Brainstorming Mural
- Tutoriais e Mentorias da AWS
- Ferramenta de notificações
- Notificações – tempos de execução – cobrança dos prazos e das atividades, com eventual interlocução imprescindível com Tutor e/ou Mentor da AWS e demais tutores e/ou mentores
- Postagem do resultado (entregável como solução) no prazo determinado
- Avaliação do que foi entregue
- A próxima ETAPA é o JULGAMENTO, com as devidas considerações
- DEMO e VÍDEO DA SOLUÇÃO devem ser abrangentes do que é possível em 5 (cinco) minutos.
- O sistema de avaliação é por votação de maneira individual dos avaliadores e análise de maneira colegiada.

Os mentores devem estar atentos na construção da programação com os seguintes aspectos:

Envolver tecnologia

Quando a solução envolve tecnologia, existe um problema comum: especialistas no assunto podem identificar facilmente problemas em seu campo, mas nem sempre podem transformá-los em soluções viáveis. Participantes podem estar prontos para aplicar suas habilidades, mas eventualmente não sabem trabalhar em Hackathon. Deste modo, requer-se do mentor mais cuidado no acompanhamento.

Mentores da AWS

Especialistas da AWS em dada dificuldade das equipes, podem prover suporte, mas não estarão atuando do desenvolvimento da programação.

Normalmente os Mentores e Tutores devem estimular para que solução relevante seja capaz de ser implementada – produto mínimo viável - para resolver os problemas reais do desafio, em 4 (quatro) semanas, após o encerramento do HackaTrouble.

Participantes sem orientação na programação se sentirão perdidos. Para evitar isso, verifique se nas equipes existem conhecimentos suficientes, pois é requerido que pelo menos 2 participantes tenham conhecimento em desenvolvimento de software. Os Mentores e Tutores podem pedir ajuda de Tutores e Mentores da AWS que são especialistas na plataforma de desenvolvimento.

Recomenda-se que os Mentores e Tutores do HackaTrouble conheçam quem são os especialistas da AWS – lista dos profissionais especialistas serão distribuídos pela organização, na etapa Pré-Evento.

Se os recursos necessários existem (por exemplo, conjuntos de dados) e se as habilidades necessárias para a solução atendem ao desafio, estimule para que as equipes produzam mais e mais, principalmente nesta reta final do desafio.