

LINEAMIENTOS PARA MENTORES

Ser mentor en un Hackathon es de las mejores experiencias que puedes tener, es una gran forma de tener impacto en la comunidad local de desarrolladores y es altamente satisfactorio ver cómo el equipo que ayudaste al inicio del Hackathon y que no tenía una idea clara de que querían hacer, con el paso de las horas logra terminar un proyecto increíble con tecnología que apenas conocían y que se animaron a aprender por que se las recomendaste.

Es probable que si es la primera vez que te participas como mentor no tengas muy claro qué hacer, te recomendamos acercarte a los equipos y preguntarles qué están haciendo. En las primeras horas del Hackathon los equipos normalmente están dando forma a su idea, o están fortaleciendo o mejorando alguna otra, pregúntales que tienen en mente realizar, qué tecnología van a usar y como más o menos planean organizar su equipo.

Si el equipo no tiene muy claro que quieren realizar, es un gran momento para ayudarles a hacer una lluvia de ideas, ayúdalos a refinar su idea y hacerla lo más sencilla posible. Es mejor tener una idea sencilla con un gran avance, que una idea muy compleja con poco avance. Recuérdales que pueden añadir funcionalidades más complejas una vez que tengan algo finalizado en su proyecto.

Si el equipo te comenta de la tecnología por cual inclinarse para el desarrollo de su proyecto ten la mente abierta, quizás la herramienta que quieren ocupar no la conoces y puedes aprender un poco de ella. Si conoces una tecnología que podría usarse en el proyecto del equipo y que en tu experiencia puede ayudarles a desarrollarlo más rápido y de una forma más sencilla, no dudes en recomendárselas.

Si te acercas a un equipo que ya decidió la tecnología que van a ocupar y tienes experiencia en ella puedes darles algunos tips de errores comunes que deberían evitar. Es un buen momento para darles consejos y si tienen algún problema ayudarlos a resolverlo.

Algo muy importante a considerar es la hora en que te acercas a los equipos, al inicio del Hackathon los equipos normalmente tienen dudas de que idea van a realizar y con cual tecnología lo quieren trabajar, después del primer tercio de un Hackathon las dudas son de dominio, ¿cómo hago x con y ?. Las noches en un Hackathon es cuando los equipos tienen más dudas técnicas pero también es cuando los equipos se encuentran más cansados, ten esto en cuenta. Es importante mencionar que el día sábado 19 de octubre estarán solo hasta las 20h00 luego podrán retirarse a continuar con el proyecto en casa y regresar el domingo 20 de octubre de 2019 a las 08h00.

Siempre que estas ayudando a un equipo asegúrate de no sobrepasar tus límites, es decisión de cada equipo si deciden tomar tus consejos o no. Si sientes que estás haciendo sentir a alguien incómodo, es suficiente razón para alejarse y darles su espacio.

¡Los mentores son como un miembro extra del equipo! Tienen que motivar a sus equipos cuando su motivación baje, darles consejos, mostrarles trucos técnicos y a veces incluso dar el primer empujón en el desarrollo creativo de una idea nueva.

Los mentores juegan un rol de apoyo a los equipos en cada etapa de desarrollo de sus proyectos, dan feedback a los participantes, pero no se suman en los equipos. Es importante que los mentores aporten su conocimiento, pero se mantengan neutrales de las decisiones que tome el equipo, están ahí para guiarlos, no para imponer su visión.

¿Por qué ser un mentor?

Si alguna vez has asistido a un Hackathon estoy seguro de que recuerdas a ese mentor que te ayudo en tu proyecto o te hizo pasar un rato terrible. Ir a uno y proponerte a ayudar a los equipos, es una gran razón para convertirte en mentor. Si necesitas más razones aquí hay algunas.

La razón más obvia es para ayudar a los asistentes a aprender. Como un desarrollador veterano o determinado nivel de pericia, seguramente tienes las habilidades para ayudar en un montón de formas a los asistentes que los problemas que se puedan encontrar.

Estoy casi seguro de que en algún momento un pequeño problema te ha tomado una cantidad irrazonable de tiempo y no fue hasta que pediste ayuda, que con el simple hecho de tener otra perspectiva del problema lo lograste resolver.

Ser mentor en Hackathons te provee de un espacio amigable donde puedes practicar algunas de tus habilidades como depurar, mentorear, brainstorming e interactuar con extraños. Además, es una buena oportunidad para conocer otras tecnologías que quizás no conocías y ver diferentes formas de resolver problemas.

Objetivos específicos

- Participar en el desarrollo integral del participante (equipo) en el Hackathon, empoderándolo por medio del ejemplo y la experiencia.
- Empoderar a los participantes para tomar las decisiones clave y materialización de su propuesta.
- Enseñar sobre las características de las metas a alcanzar, guiando a los participantes por medio de la herramienta de objetivos SMART (Specific, Measurable, Achievable, Realistic and Time-Bound).
- Identificar el perfil del participante (equipo) para orientarlo según sus competencias y aportaciones al proyecto.
- Orientar a los participantes respecto a diferentes aspectos involucrados en su proyecto, tales como: oportunidades de negocio, potencial de innovación, elevator pitch, tecnologías duras y suaves, entre otras.

Criterios generales de los proyectos

Los proyectos suelen evaluarse según los siguientes criterios:

Best Use Of Data

The solution that best makes data accessible, or leverages it to a unique application.

Best Use Of Hardware

The solution that exemplifies the most innovative use of hardware.

Best Mission Concept

The solution with the most plausible solution concept and design.

Galactic Impact

The solution with the most potential to improve life on Earth or in the universe.

Most Inspirational

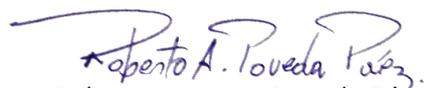
The solution that captures our hearts.

Best Use of Science

The solution that makes the best and most valid use of science and/or the scientific method.

Consideraciones generales de los mentores:

- La participación es voluntaria
- La organización del NASA Space Apps Guayaquil, en agradecimiento por la colaboración otorgará al mentor:
 - Certificado como participante en calidad de Mentor, firmado por el HOST/LEAD del NASA Space Apps Guayaquil, el cual posee el logo de la NASA, Space Apps y CORPCITI
 - Camiseta del evento identificándolo como COACH
 - Membresía CORPCI, para ser parte de la comunidad de ciencia, tecnología e innovación más grande del Ecuador. Con beneficios en actividades, proyectos, cursos, congresos, networking, referido, entre otros.



Roberto Augusto Poveda Páez

Presidente Ejecutivo

**CORPORACIÓN DE CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN DEL ECUADOR**

[NASA Space App Challenge - Guayaquil]