

HACKBARÃO: INOVAÇÃO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO ENSINO SUPERIOR

Eliza Maria da Cunha Bomfim¹

eliza.cunha@baraodemaua.br

Carmen Silvia Porto Brunialti Justo²

carmen.justo@baraodemaua.br

Eduardo Garbes Cicconi³

eduardo.cicconi@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

INTRODUÇÃO

O termo *hackathon* significa Maratona de Programação. A palavra resulta de uma combinação das palavras do inglês: *hack* – programar de forma excepcional – e *marathon* – maratona. Essa modalidade de evento reúne participantes de diferentes áreas e habilidades para criarem um produto ou ideia tecnológica e inovadora para a resolução de problemas hodiernos. Nas universidades, esse evento proporciona aprendizado e desafio prático além de despertar o espírito empreendedor e criativo dos estudantes e, aproximá-los do dia a dia do mercado. Dessa forma, o 1º. HackBarão – Maratona de Inovação, foi realizado entre os dias 11 e 14 de abril de 2022. A maratona contou com a participação de aproximadamente 300 estudantes dos cursos de Comunicação, Negócios e Tecnologia, divididos em 55 equipes multidisciplinares para debater e criar soluções inovadoras para o tema “Planejamento Urbano dos Bairros da Cidade: Mobilidade, Segurança e Infraestrutura”. Esse tema foi escolhido a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da Organização das Nações Unidas, mais especificamente o

¹ Mestra pela Universidade de São Paulo, USP. Mestre pela FUNDACE. Especialização em Orientação a Objetos pela Escola de Extensão da Unicamp, EXTECAMP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Doutoranda em Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade pela Universidade de São Carlos, UFSCAR. Mestra pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

³ Doutor e Mestre pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

Objetivo 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis: Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.

OBJETIVO

Esse relato de experiência tem como objetivo apresentar como foi organizada a maratona, no que se refere a metodologia de ensino e as experiências de aprendizagem.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento dos projetos, partiu-se do método do *Design Thinking*, uma prática para a resolução de problema centrada no ser humano, utilizada em projetos de inovação que enfoca 3 pilares: empatia, colaboração e experimentação. No pilar da empatia, os estudantes assistiram palestras sobre o tema do *hackathon* e realizaram pesquisas exploratórias. As palestras foram realizadas no formato presencial, com convidados externos. Após essa etapa, os estudantes se reuniram em equipes para a fase da identificação do problema. Nessa etapa, as equipes receberam a mentoria de docentes dos diferentes cursos, além de uma mentoria profissional de colaboradores de uma construtora, parceira do evento. O desafio das equipes era entregar um MVP – *Minimal Viable Product* (Produto Mínimo Viável) não funcional de um sistema para a demanda apresentada pelo tema Planejamento Urbano dos Bairros da Cidade: Mobilidade, Segurança e Infraestrutura.

RESULTADOS

A maratona teve duração de quatro noites e os alunos puderam se reunir livremente em qualquer ambiente da unidade (salas de aula, laboratórios, cantina, quiosque) para realizarem os trabalhos, de modo a incentivar a criatividade e integração entre os participantes. Das equipes inscritas, 59 apresentaram seus projetos na etapa classificatória e 10 foram selecionadas para a etapa final, realizada no último dia do evento. A apresentação final foi no formato de *pitch*, avaliada segundo os critérios de: a) criatividade e inovação; b) aplicabilidade do sistema para solucionar os

problemas dentro da temática apresentada; c) disruptividade da inovação; d) viabilidade de execução real da solução tecnológica desenvolvida; e) qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo físico funcional.

CONCLUSÃO

Como conclusão, percebe-se a importância da integração de equipes multidisciplinares usando tecnologia, para a resolução de problemas reais da comunidade, contribuindo para o fortalecimento da Hélice Tríplice das interações universidade-empresa-governo, destacando a melhoria do papel da universidade na transição da sociedade industrial para sociedade baseada no conhecimento.

Palavras-chave: Hackathon. Design Thinking. Hélice Tríplice.