

Centro Universitário Filadélfia – UniFil

Projeto interdisciplinar

Tarefa IV

Hackathon

Alunos:

Matheus Vinícius
Pires

Mateus Araujo de
Paula

Moisés Gabriel da
Caris

Fernando Galdino Santana
Junior

Gustavo Seiti
Miyabe

O que é um estudo empírico?

Um estudo de campo no qual você precisa de uma comprovação prática, servindo para comprovar a teoria de algo. Sendo assim, ele não é autossuficiente e demanda mais "esforço físico" do que "esforço intelectual".

Qual o objetivo do artigo?

Nos Informar o que acontece durante e após um Hackathon, analisando a continuidade dos projetos, adoção de novas tecnologias e persistência dos laços sociais.

A partir da leitura, como vocês descreveriam um *hackathon*?

Hackathons são eventos que ocorrem em curtos períodos. Foi criado no fim da década de 90 e se popularizou ao longo do tempo. Embora, a princípio, tenha sido promovido para a competição entre jovens desenvolvedores, o evento expandiu para outras áreas, mas tem um foco enfático em tecnologia.

Os participantes são divididos em pequenas equipes para trabalhar e produzir um protótipo que será apresentado ao final do evento. O ambiente do evento garante um ambiente amigável para que seja possível o surgimento de ideias inovadoras, de forma que impulse os jovens a experimentar novas habilidades ou sair da sua zona de conforto sem correr muitos riscos.

Varia conforme o domínio que o evento estará empregado. Governos utilizam esse evento para tentar melhorar a qualidade de vida dos cidadãos, instituições de ensino para que os alunos possam ser testados em ambientes um pouco mais realistas, de forma a prepará-los para o mercado de trabalho e, por fim, empresas usam o evento para que funcionários criem possíveis novos produtos para a empresa, sendo este o hackathon interno, ou para reunir novas ideias com pessoas que não trabalham na empresa, sendo este o hackathon externo.

Qual a metodologia utilizada no artigo?

Artigo científico.

Foi um questionário com perguntas relacionadas ao projeto desenvolvido durante o *hackathon*, a utilização de novas tecnologias, bem como ao contato com novas pessoas e ao papel que as pessoas desempenharam durante o *hackathon*. Assim, o questionário contém 20 perguntas sendo 13 do tipo aberta e 7 do tipo fechada. A quantidade de questões que cada pessoa deveria responder variava entre 12 e 18 perguntas, dependendo da resposta da pessoa a quatro perguntas diferentes. De acordo com a resposta dada, o participante era levado para um determinado conjunto de perguntas.