

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

1. 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".

2. 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.

3. 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, tenha sido promovido para a competição entre jovens desenvolvedores, o evento expandiu para outras áreas porém tendo 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 clima 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.

Governos utilizam esse evento para tentar melhorar a qualidade de vida dos cidadãos, as instituições de ensino também se apropriam destes eventos para que os alunos possam ser testados em ambientes um pouco mais realistas, de forma a prepará-los para o mercado de trabalho e também as 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.

4. Qual a metodologia utilizada no artigo?

Metodologia científica, foi feito 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.