

Plano de Pesquisa Individual

GigaTalentos: Hackathon para Identificação e Desenvolvimento de Talentos

Carlos Denner dos Santos Jr.

1. Introdução

O presente Plano de Pesquisa Individual propõe o GigaTalentos, um curso/oficina de 30 horas em formato de hackathon voltado para 100 estudantes da Universidade de Brasília (UnB) e de outras universidades do DF. Essa iniciativa objetiva identificar e desenvolver competências empreendedoras em alunos com alto potencial de inovação, além de encaminhá-los, ao final, para oportunidades de incubação no Centro de Desenvolvimento Tecnológico (CDT) da UnB.

Hackathons têm sido cada vez mais utilizados em instituições de ensino e pesquisa como estratégias para desenvolver soft skills (liderança, colaboração, criatividade) e promover a cultura empreendedora (NANDI; MANDERNACH, 2016). Tais formatos intensivos, inspirados em metodologias ativas e *Design Thinking*, facilitam a aprendizagem prática e o surgimento de soluções inovadoras (BROWN, 2010). A experiência bem-sucedida do chamado “Projeto” na UFPE, entre outros casos (SANTOS, 2024), reforça o potencial de programas semelhantes para fomentar novas oportunidades de negócios no ambiente acadêmico.

A incubadora do CDT/UnB constitui um ambiente estratégico para o encaminhamento desses talentos após o hackathon, proporcionando apoio especializado, mentoria e infraestrutura. Assim, o Giga Talentos pretende fortalecer tanto a cultura empreendedora na UnB quanto a cooperação com empresas e stakeholders externos, estabelecendo um ciclo virtuoso de desenvolvimento de projetos inovadores.

1.1. Objetivo geral

a) Desenvolver um modelo de curso/oficina de 30 horas em formato de hackathon, intitulado “GigaTalentos”, com estudantes pré-selecionados via teste de soft skills, visando identificar e desenvolver competências empreendedoras de alto desempenho, culminando na indicação de potenciais talentos para a incubação no CDT/UnB.

1.2. Objetivos específicos

- a) Elaborar o desenho metodológico do hackathon (conteúdo, temas, dinâmicas, critérios de avaliação e regras de participação).
- b) Planejar e executar o processo de seleção de até 100 alunos por meio de questionário/teste de soft skills.
- c) Avaliar os resultados dos instrumentos de pesquisa (questionários, observação, análise de resultados) aplicados durante o hackathon utilizando IA para correlacionar competências comportamentais com desempenho das equipes e perfis individuais.
- d) Avaliar o impacto do hackathon na formação dos estudantes, observando engajamento, criatividade e capacidade de geração de startups ou projetos viáveis.
- e) Identificar potenciais talentos e direcioná-los para a incubadora do CDT, documentando critérios de seleção e práticas recomendadas.
- f) Divulgar os resultados por meio de site e relatórios, dentre outros, propondo melhorias para edições futuras do programa e para outras instituições de ensino.

2. Metodologia

Para o desenvolvimento do Plano de Pesquisa proposto, serão adotadas as seguintes **diretrizes metodológicas**, alinhadas aos objetivos específicos:

1. Revisão Bibliográfica

- Levantamento de pesquisas sobre hackathons, aprendizagem baseada em projetos, educação empreendedora, identificação de talentos e metodologias de avaliação de competências socioemocionais (DRUCKER, 1986; SCHUMPETER, 1942; WENNEKERS; THURIK, 1999).
- Referência a estudos de casos nacionais, como a metodologia *Panela de Barro* (SANTOS, 2024) e disciplinas de inovação prática em universidades brasileiras.

2. Desenho e Estrutura do Hackathon

- Construir o cronograma de 30 horas baseado em metodologias ativas (Aprendizagem Baseada em Problemas, *Design Thinking*, Pressão Temporal) (BROWN, 2010; NANDI; MANDERNACH, 2016).
- Definir regras de participação, forma de trabalho em equipe e sistema de pontuação para avaliar desempenho.

3. Seleção de Estudantes via Questionário/Teste de Soft Skills

- Adaptação de ferramentas de mensuração de competências (SEBRAE, ENDEAVOR) para mapear criatividade, liderança, proatividade, trabalho em equipe e resiliência.
- Análise dos resultados e ranqueamento dos 100 alunos, garantindo diversidade de cursos e perfis.

4. Coleta de Dados Durante o Hackathon

- Observação direta, *diários de campo* dos organizadores, registros de *pitch* e pontuações atribuídas pelos jurados.
- Aplicação de questionários pós-evento para identificar evolução dos alunos em termos de engajamento, satisfação e aprendizado.

5. Análise Quali-Quantitativa

- Correlação entre resultados do teste de *soft skills*, desempenho no hackathon (conclusão de tarefas, *pitch*, protótipos) e feedback de mentores/professores.
- Identificação de padrões que caracterizem o perfil de “alto desempenho empreendedor”.

6. Identificação e Encaminhamento de Talentos

- Determinação de critérios objetivos e subjetivos para definir os alunos de maior destaque (capacidade de inovação, qualidade do *pitch*, participação e colaboração).
- Encaminhamento dos alunos selecionados para entrevista e posterior incubação gratuita no CDT/UnB, com acompanhamento especializado.

7. Documentação e Divulgação

- Elaboração de relatórios técnicos descrevendo a concepção, execução e resultados do hackathon, contribuindo para o avanço das metodologias de educação empreendedora.

3. Resultados Esperados

Como resultado do presente Plano de Pesquisa Individual, espera-se:

- **Realização Exitosa do GigaTalentos:** Conclusão efetiva do hackathon de 30 horas com ampla participação dos 100 alunos selecionados.
- **Relatórios de Análise e Perfil dos Participantes:** Documentos contendo correlações entre *soft skills* e desempenho no hackathon, permitindo melhor compreensão dos talentos identificados.
- **Encaminhamento de Equipes/Projetos:** Indicação formal de estudantes e equipes para o processo de incubação, favorecendo a criação de *startups* ou projetos de base tecnológica.
- **Modelo Metodológico Replicável:** Produção de um guia prático para que outras universidades ou programas possam reproduzir o formato, com base em evidências coletadas.

4. Etapas e Cronograma

O projeto tem duração total de 1 ano, seguindo o cronograma de execução abaixo:

#	Etapa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
1	Revisão Teórica	x	x						x	x			
2	Desenho Metodológico do Hackathon	x	x	x									
3	Elaboração e Aplicação do Teste de Soft Skills			x									
4	Realização do Giga Talentos (Hackathon)				x	x							
5	Coleta de Dados e Avaliação dos Alunos					x	x						
6	Análise dos Resultados						x	x					
7	Encaminhamento de Talentos ao CDT							x	x				
8	Conclusões e Relatório Final						x	x	x	x	x	x	x

5. Entregas e Indicadores

Entrega	Mês previsto
Metodologia preliminar do hackathon; Planejamento dos testes e Relatório sobre início da oficina (atividades 2, 3 e 4)	Mês 4
Relatório parcial das atividades e resultados das análises dos dados (atividades 5 e 6)	Mês 7
Guia com planejamento do programa	Mês 11
Relatório Final	Mês 12

Indicador	Descrição	Meta
Participantes	Número de participantes selecionados para iniciar o programa	Mais de 20
Projetos trabalhados	Número de projetos trabalhados por participantes no programa.	Mais de 5

6. Referências Bibliográficas

BROWN, T. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Nova Iorque: Harper Collins, 2010.

DRUCKER, P. *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. Nova Iorque: Harper & Row, 1986.

NANDI, A.; MANDERNACH, M. Hackathons as an Informal Learning Platform. *Proceedings of the 47th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, p. 346-351, 2016.

SANTOS, T. H. *Panela de Barro: Proposta de uma nova metodologia de educação empreendedora*. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

SCHUMPETER, J. *Capitalism, Socialism, and Democracy*. Nova Iorque: Harper & Brothers, 1942.

WENNEKERS, S.; THURIK, R. Linking entrepreneurship and economic growth. *Small Business Economics*, v. 13, n. 1, p. 27-56, 1999.

Data: 01/07/2025



Carlos Denner dos Santos Junior

Bolsista

Paulo Angelo Alves Resende

Pesquisador Principal

Associação GigaCandanga