

HackathonIME

O *Hackathon* (abreviação para "**Hacker Marathon**") é um evento que vem se tornando cada vez mais comum entre empresas e interessados por Computação. Consiste de uma competição de 24h ou mais, em que os participantes se organizam em times para desenvolver um protótipo de software sobre um dado tema (aberto ou pré-definido pela organização). De maneira geral, esse tema é direcionado para: estimular o uso de uma ferramenta (API) ou plataforma; dar aplicações ou extrair informações novas de uma massa de dados; e solucionar um problema que tenha impacto numa comunidade ou grupo de pessoas. Esse último ponto é o que tem mais trazido desenvolvedores para estas competições, pois no mundo interconectado em que vivemos hoje, um novo aplicativo ou serviço pode alcançar milhares ou milhões de pessoas.

Os Hackathons têm ganhado sucesso como mecanismo de descoberta de talentos, captação de profissionais e treinamento. Neles, são estimuladas ou testadas 4 grandes habilidades dos programadores: criatividade, empreendedorismo, conhecimento técnico e força de vontade. A **criatividade** vem pela capacidade das equipes de proporem soluções diferentes, agregarem dados e expô-los de formas inovadoras e inesperadas. O **empreendedorismo** decorre do potencial de cada nova ideia poder se tornar um novo negócio. Inclui também o desafio que as equipes têm de passar para convencerem os juízes de que a sua aplicação é que mais cumpriu com a proposta da competição. O **conhecimento técnico** é amplamente aplicado durante o hackathon, que dá total liberdade para os desenvolvedores escolherem as melhores tecnologias, plataformas e ferramentas que se adequem ao público alvo de suas ideias. Em especial, o desenvolvimento web e mobile têm grande destaque, impulsionado pela quantidade de pessoas conectadas à internet em *smartphones*, computadores e tablets. Por fim, a **força de vontade** vem da escala do evento: 24h, sem dormir, programando, comendo e se divertindo. Uma síntese de elementos que tornam o universo da tecnologia tão atrativo, e que exige dos participantes o seu máximo. Os profissionais que conseguem vencer um hackathon provam que em pouco tempo (para criar algo novo), são capazes de usar todo o seu conhecimento e levá-lo a um protótipo funcional. Eles se tornam, pois, o objeto de desejo máximo de uma empresa, e mostram ao mundo o potencial transformador da tecnologia.

Diversas empresas têm aplicado hackathons no seu dia a dia de trabalho. O **Facebook** (<https://www.facebook.com/hackathon>) organiza essas competições junto a universidades em todo mundo. No Brasil, fez a 1ª edição de seu hackathon em 2012, convidando os estudantes das melhores universidades do país (USP, Unicamp e ITA) para participarem. Também utiliza o evento como estímulo para a inovação dentro da própria empresa, organizando periodicamente hackathons internos em suas sedes. No mesmo ano de 2012, empresas e instituições nacionais também perceberam o potencial dessas competições: a **FIESP** (Fundação das Indústrias do Estado de São Paulo), está realizando em 2015 a 4ª edição do seu evento (<http://hotsite.fiesp.com.br/hackathon/>). Em 2014, foi a vez da **Câmara dos Deputados** apostar na tecnologia e o impacto que ela pode ter em novos modelos de governança e discussão com a população (<https://www.facebook.com/hackathongenero>). Atualmente, mesmo empresas de fora da indústria da internet estão começando a fazer suas próprias versões de hackathons (<http://hackathonglobo.com/>).

Na USP, e em particular no IME, desejamos manter a nossa tradição de inovação, acompanhando as tendências que estão se espalhando pelo mundo. Como parte ativa nesse processo, os alunos do BCC (Bacharelado em Ciência da Computação), por meio do seu ciclo de palestras anual (Encontro do BCC), resolveram realizar o **HackathonIME** como parte da edição de 2015 do evento. Temos como principal objetivo iniciar uma tradição da realização dessas competições na USP, preparando os alunos do curso e interessados de outros institutos / faculdades para mostrar como nossa formação nos capacita dentro das 4 grandes habilidades citadas anteriormente. Nesse contexto, o **Encontro do BCC** é o ambiente ideal para começarmos, pois em suas 6 edições anteriores passou a contar com ampla participação dos alunos e apoio dos professores do Departamento de Ciência da Computação (DCC).

Não bastando todos os benefícios de aprendizado e experiência, queremos aproveitar o potencial completo da competição, e ajudar a nossa vida cotidiana na USP. Por esse motivo, firmamos uma parceria com a prefeitura da Cidade Universitária (CUASO) para termos como tema do hackathon **"A Cidade Universitária como exemplo de Cidade Inteligente"**. O conceito de "Cidade Inteligente" - o uso de tecnologia e análise de dados (em particular, geolocalização) para melhorar a vida das pessoas que nela habitam - casa perfeitamente com a inovação criada dentro dos hackathons. Temos nos esforçado para garantir que as melhores ideias que forem criadas possam ter continuidade após a competição, e para que um dia elas cheguem a aprimorar o nosso dia a dia no *campus*.

Finalmente, desejamos trazer a experiência completa de um hackathon para os nossos participantes, para que eles se sintam estimulados a irem a outros desses eventos no futuro. Por esse motivo, o HackathonIME terá **24h** de duração, na **virada dos dias 12/09 e 13/09** (sábado e domingo), no auditório e laboratório de extensão do **Centro de Competência em Software Livre (CCSL)** da USP. Para que as equipes competidoras possam utilizar todo o tempo disponível para criarem seus protótipos, é essencial que eles permaneçam na competição durante toda a sua realização. E para afastar o sono e manter o ritmo animado, a organização proverá um dia inteiro com muita comida e diversão! Assim, esperamos que no futuro o HackathonIME ganhe tanto espaço na USP quanto esses eventos já estão ganhando em todo o mundo.