

inova@ps

2019 v1.5

Hackathon

DIRETRIZES PARA REALIZAÇÃO DE EVENTOS

2019 v 1.5

Hackathon

DIRETRIZES PARA REALIZAÇÃO DE EVENTOS



São Paulo

2019



Expediente da Assessoria de Inovação

Mauro Zackiewicz

Gestor responsável pela Assessoria de Inovação

Simoni Maria Gheno

Gestora do Programa Agentes de Inovação

Autores

José Augusto

Rodrigo M. Naves

Alfredo Colenci Neto

Fábio Lúcio Vieira

Liszeila Martingo

Gislayno F. Monteiro

Equipe Técnica

Graziela Rodrigues Charpentier

Mariane Araújo da Silva

Marcos de J. Cruz

Criação e projeto gráfico

Fábio G. da Silva

Capa

Gabriella Maria Profeta

Revisão e normalização

Marcos de J. Cruz

Esta obra está licenciada com uma **Licença Creative Commons**.
Atribuição-não comercial, compartilha igual, 4.0 internacional.

Sobre este material

Tem o objetivo de determinar e auxiliar as diretrizes para a realização de eventos no formato de *Hackathon*.

É direcionado aos Agentes de Inovação e possui esclarecimentos sobre este formato de evento de ação junto as unidades de ensino, empresas e municípios.

Estas diretrizes contém dicas para realização de eventos e está totalmente alinhada com o Regulamento para Eventos de *Hackathon* da Assessoria de Inovação CPS.

Diretrizes legais

Este e-Book é parte integrante da Metodologia de Eventos *Hackathon* INOVA CPS, Ele possui conceitos e definições simples e claras sobre seu tema e subtemas, dicas de usos e costumes, bem como direcionamento objetivo para a organização e realização dos Eventos.

Esta obra é dinâmica e acompanha as tendências de metodologias e tecnologias de mercado, portanto poderá ser revisada e atualizada a qualquer tempo.

Fontes de Pesquisa

Usando os conhecimentos adquiridos e o repertório dos integrantes foram produzidos os conceitos aqui apresentados. Podemos considerar a wikipedia e sites específicos de eventos *Hackathon* nacionais e internacionais como elementos de inspiração. Algumas imagens foram produzidas pelos autores e outras são de bancos de imagens de uso livre: "Imagens e fotos criados por macrovector - br.freepik.com".

Este e-book está sob Licença **Creative Commons** e possui a necessidade de Atribuição, dar crédito a quem desenvolveu, Não pode ser usado para fins Comerciais, se for melhorado ou adaptado deve ser Compartilhado Iguamente, sob a mesma licença do original, e a versão licenciada é a 4.0 Internacional.

Contamos com a colaboração dos leitores para melhorias e correções, entrando em contato pelo email da Coordenação de Eventos *Hackathon*.

Contato: hackathon@cps.sp.gov.br

Palavras dos autores

Caro Agente (a)

A missão é definir, organizar e propor modelos, métodos e ferramentas para que os **Agentes de Inovação** possam atuar com projetos de eventos *Hackathon*. Devemos esclarecer e arbitrar propostas, indo ao encontro com as normas e regras da Assessoria de Inovação CPS.

Ícones e legendas utilizados



Saiba Mais

Saiba mais

Apontará para atividades complementares ou para informações importantes sobre o assunto. Tais informações ou textos complementares podem ser encontrados na fonte referenciada junto ao ícone.



Para Refletir

Para refletir

Toda vez que este ícone aparecer na coluna de indexação indicará um questionamento a ser respondido, uma atividade de aproximação ao contexto no qual você vive ou participa, resultando na apresentação de exemplos cotidianos ou links com seu campo de atuação.



Mídia Integradas

Mídias integradas

Quando este ícone for indicado em uma dada unidade significa que você está sendo convidado a fazer atividades que empreguem diferentes mídias, ou seja, participar do ambiente virtual de aprendizagem, assistir e comentar um filme, um videoclipe, ler um jornal, comentar uma reportagem, participar de um chat, de um fórum, enfim, trabalhar com diferentes meios de comunicação.



Atividades

Atividade

Este ícone indica uma atividade que será avaliada dentro de critérios específicos da unidade.



Lembre-se

Lembre-se

A presença deste ícone ao lado de um trecho do texto indicará que aquele conteúdo significa algo fundamental para a aprendizagem.



Leitura Complementar

Leitura complementar

Indicará textos que convidam para o aprofundamento de informações em outras publicações, além do que é apresentado neste material.

HACKATHON

HACK + MAR[ATHON]

Hackathon é uma palavra de origem inglesa, formada pelos vocábulos “to hack” (fatia, quebrar, alterar) e “marathon” (maratona), trata-se de uma maratona de programação onde um grupo de trabalho se reúne por horas ou dias, a fim de explorar e desenvolver ideias com objetivo de gerar negócios ou protótipos.

Por ser um evento público ele também é chamado de *HackDay*, *HackTec*, *HackFest* ou *CodeFest* com objetivo de dar visibilidade as atividades, além de divulgar os novos produtos gerados.

Sumário

1. PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO.....	11
2. IDEATHON.....	12
3. TEMÁTICOS.....	13
4. OUTRAS MODALIDADES.....	14
5. HACKATHON ATORES - STACKHOLDERS.....	15
6. ORGANIZAÇÃO.....	16
7. TUTORES.....	17
8. MENTORES, DESAFIADORES E APOIADORES.....	18
9. PARTICIPANTES.....	19
10. JURADOS.....	20
11. HACKATHON FASES.....	21
12. PROSPEÇÃO.....	22
13. PLANEJAMENTO.....	23
14. LANÇAMENTO.....	24
15. EXECUÇÃO.....	25
16. RESULTADOS.....	28
17. DIRETRIZES LEGAIS.....	29
18. FRAMEWORK.....	30
CURRÍCULO SINTÉTICO DOS AUTORES.....	31

.....

HACKATHON

inova^{CPs} #HKT

PROGRAMAÇÃO/DESENVOLVIMENTO

#CODEDAY (ONE) #DEVELOPER DAY
#DEVELOPER WEEK #CHALLENGE
DAY
#DESAFIO [HKT] 4.0

IDEATHON (O resultado é uma ideia)

#EMPRESAS
#GOV
#UNIVERSIDADE

TEMÁTICOS

#AGROTECH #FINTECH
#HEALTHTECH # SMART CITIES
DATATHON

OUTROS

RECRUTAMENTO
CONHECIMENTO
COMPETÊNCIA
INOVAÇÃO ABERTA

1. PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

MODALIDADES

**CODEDAY (ONE)
DEVELOPER DAY
DEVELOPER WEEK
CHALLENGE DAY
DESAFIO [HKT] 4.0**



Estas modalidades de *Hackathon* tem como principais participantes alunos e profissionais da área de desenvolvimento de diferentes tipos de tecnologia, tais como: mobile, tecnologia embarcada, Internet das Coisas entre outras.

O diferencial é o resultado, que pode vir a ser: um MVP (mínimo produto viável), um protótipo, um site ou mesmo um produto de software, dependendo da dimensão do evento.

Sempre deve-se analisar a capacidade de entregar um artefato ao final, avaliando o perfil dos participantes, o problema a ser apresentado como desafio, o tempo que será determinado como limite e a estrutura que será disponibilizada.

Como deve ter um artefato na entrega, o evento deve durar entre 24 horas até 15 dias dependendo de sua complexidade. Com o maior tempo, pode-se planejar entregas parciais e pontos de controle (PCs) do avanço do desafio, tais como nas corridas de regularidades. Neste modelo, sugere-se que haja pontuações parciais, penalidades pela entrega fora do prazo, ou pontuação extra pelo comprimento das etapas. Deve-se atentar, que algumas equipes e participantes podem deixar o desafio no meio do evento. Há que se motivar ou pontuar de forma a se ter chance de sucesso na entrega do desafio.

Saiba Mais

Organizações de tecnologia, *Startups*, instituições que buscam como resultado um produto de software.

24 horas e 15 dias

Produto de software, app, webapp, site, protótipo, mvp.

Programadores, desenvolvedores, analistas, perfil técnico.

2. IDEATHON

MODALIDADES

EMPRESAS

GOVERNO

UNIVERSIDADES

O Conceito de *Ideathon* surgiu da necessidade de avançar de forma rápida, com ideias e soluções que pudessem ser construídas com participantes unindo várias competências.

As empresas e instituições possuem necessidade e nem sempre seu time interno consegue propor soluções, apesar do dia a dia. Isso se deve ao fato desses profissionais realizem atividades extremamente rotineiras e não consegue “pensar fora da caixa”.

Quando se coloca esses profissionais em um ambiente com equipes com outras vivências e competências, as ideias são levadas a outro patamar, com questionamentos diversos que estimulam a ideação e a busca por alternativas.

O resultado é uma ideia, com o direcionamento para uma solução que pode resultar em projeto e planos de ação para as empresas ou instituições.

O tempo de execução deste modelo de *Hackathon* é um ponto extremamente positivo e de fácil planejamento pois pode ser realizado em oito (08) horas, podendo prover os participantes com informações que auxiliam os resultados ou modelos a serem utilizados durante a realização do evento.

Assumimos que o *Ideathon* é mais uma forma de desafio de inovação e não de ensino para criar ideias.

Os participantes podem ser do mercado ou mesmo do meio acadêmico, de áreas correlatas ou não ao propósito. O importante é a discussão e o ambiente para que as ideias possam ser externadas, compartilhadas e complementadas, chegando a um resultado viável para prosseguir para outras etapas de desenvolvimento.

Saiba Mais

Empresas, prefeituras, secretarias de governo, entidades assistências, associações públicas e privadas, universidades, etc.

8 horas a 2 dias

Ideia ou definição de solução

Profissionais e/ou estudantes de várias competências, vivências e idades.

3. TEMÁTICOS

MODALIDADES

AGROTECH

FINTECH

HEALTHTECH

SMART CITIES

DATATHON



Os *hackathons* temáticos possuem direcionamento para área de negócio ou atividade de mercado específica.

Possuem nomes associados ao negócio, como *FinTech* na área financeira, *HealthTech* na área de saúde, *AgroTech* na área agrícola, *Smart Cities* área voltada aos serviços e ações do setor público. Outros ainda possuem um direcionamento para novos conceitos, visões e tecnologias em desenvolvimento, tais como a indústria 4.0, logística 4.0, educação 4.0 e outras variações.

Esses temas de *hackathons* transitam pelas modalidades de programação/desenvolvimento e ideathon e, dependem exclusivamente do objetivo do direcionado para busca de soluções ou desenvolvimento de produtos. Assim seus resultados podem ser tanto uma ideia com um produto de software, MVP ou protótipo..

Também podemos considerar com temáticos os *Datathons*, seu conceito se relaciona com a utilização de dados abertos ou mesmo um conjunto de dados fornecidos que possam servir como fonte para gerar informações analíticas e de inteligência, através de algoritmos ou ferramentas de recuperação, análise geração de relatórios.

Um diferencial dos *hackathons* temáticos é que os participantes precisam estar ligados, ou serem capacitados sobre os termos e conceitos entorno aos objetivos do evento.

Saiba
Mais

Empresas, prefeituras, secretarias de governo, entidades assistências, associações públicas e privadas, universidades, etc.

De área de negócio específicas

De acordo com a modalidade.

Profissionais e técnicos com expertise na área de negócio determinada.

4. OUTRAS MODALIDADES

MODALIDADES

RECRUTAMENTO
CONHECIMENTO
COMPETÊNCIA
INOVAÇÃO ABERTA

Para Refletir

Diversas formas e modalidades de **HACKATHON** ainda irão surgir. Para isso, fizemos um apanhado do que está acontecendo atualmente, com esses modelos de eventos.

Nosso objetivo será escolher uma modalidade dentro do contexto do problema apresentado, sua complexidade, perfil dos envolvidos e participantes, tempo para a realização, recursos e infraestrutura.

Uma coisa é comum a todas as modalidades que é o **DESAFIO DE INOVAÇÃO!**



Os formatos de *hackathon* se populariza cada vez mais e é aplicado por entidades e organizações de forma interna ou mesmo dentro de eventos com atividade, juntando os que possuem problemas e necessidade com os que produzem conhecimento, ideias e soluções.

Assim como o recrutamento de profissionais, principalmente na área de tecnologia e desenvolvimento, cujo objetivo é avaliar as competências dos candidatos através dos desafios propostos.

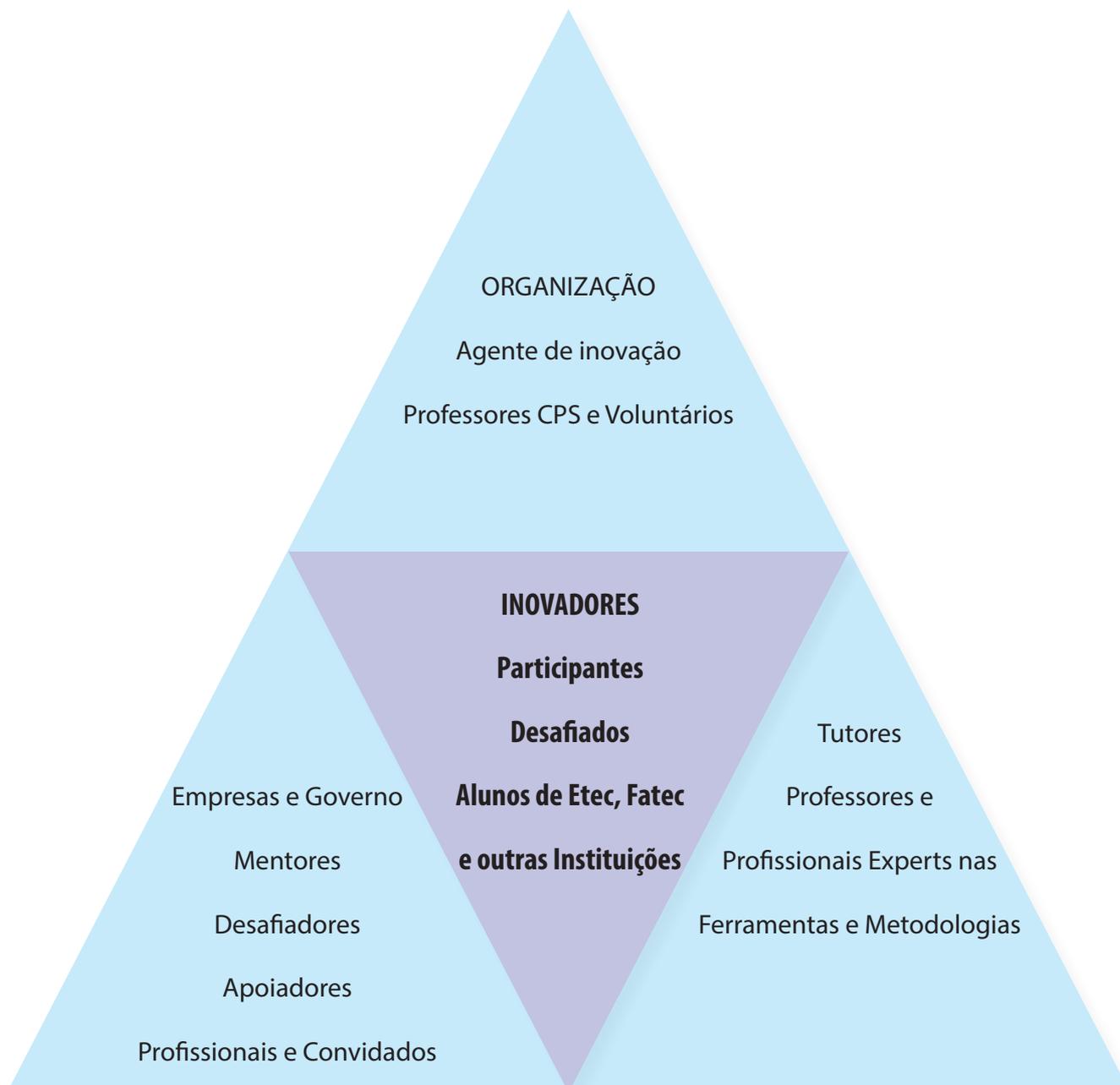
O objetivo do *hackathon* é aprender fazendo, construindo protótipos e/ou produtos, mas principalmente aprendendo com o que foi estudado.

A Inovação Aberta (*Open Innovation*) é uma metodologia aplicada em organizações que buscam promover ideias, processos e pesquisas abertas com objetivo de melhorar os seus produtos e serviços, além de identificar e caçar talentos, tornando-as mais competitivas.

Os *hackathons* são ferramentas poderosas para que a Inovação Aberta possa ser aplicada de maneira rápida e eficiente, trazendo benefícios para as organizações.

Nosso objetivo será escolher uma modalidade dentro do contexto do problema apresentado, sua complexidade, perfil dos envolvidos e participantes, tempo para a realização e recursos, infraestrutura é o grande desafio para a criação de novos modelos de *hackathons*.

5. HACKATHON ATORES - STACKHOLDERS



6. ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO AGENTE DE INOVAÇÃO PROFESSORES CPS E VOLUNTÁRIOS



Todo projeto bem sucedido está diretamente ligado a um bom time para realiza-lo.

O **Agente de Inovação** possui essa missão pela natureza de suas atividades, pois deve agregar mais adeptos da inovação e contagiar os empreendedores com ações que precisam ser realizadas.

O *hackathon* é um evento que necessita de um grupo de pessoas coesas e muito bem direcionadas para as atividades. Neste sentido, qualquer unidade do CPS há professores que compartilham atividades, ideias e inovações que podem contribuir significativamente para o evento.

A direção da unidade pode indicar os professores, mas cabe ao Agente de Inovação recrutar e estimular para que o *hackathon* obtenha o resultado esperado. Mas por outro lado, podem existir professores interessados em acelerar seus próprios projetos ou desenvolver produtos que possam ser alvo de um *hackathon*, assim como os Coordenadores de Curso que podem propor um evento temático ligado ao curso ou determinada área de atuação.

Por fim os voluntários de outras instituições e organizações podem fazer parte da organização, com objetivo de auxiliarem na concepção e interlocução com o mercado.

Lembre-se

“Envolve ao máximo os membros da organização, lembre-se “melhor dividir o sucesso com vários do que amargar o fracasso sozinho!”

7. TUTORES

TUTORES PROFESSORES PROFISSIONAIS *EXPERT* NAS FERRAMENTAS E METODOLOGIAS



Um tutor tem a função de proteger, amparar e defender a pessoa e seus bens.

Há também os tutores educacionais, presenciais e virtuais, que são professores que auxiliam, tiram dúvidas e desenvolvem o conhecimento e a formação dos alunos

Num evento de *hackathon*, tutores geralmente são professores da unidade que sediará o evento. É aconselhável, mas não necessário que outros tutores sejam da área relacionada ao *hackathon*. Seu papel é organizar e auxiliar os participantes em relação às metodologias que serão utilizadas, orientar sobre as formas de apresentação e outros assuntos sem relação aos processos e procedimentos adotados no evento.

Definimos o papel do tutor dentro do *hackathon* na missão de auxiliar os participantes com seu conhecimento nas metodologias e ferramentas, durante e depois da entrega, dando continuidade na unidade ao projeto que possa ser desenvolvido.

8. MENTORES, DESAFIADORES E APOIADORES

EMPRESAS E GOVERNO

MENTORES

DESAFIADORES

APOIADORES

PROFISSIONAIS E

CONVIDADOS

Esse grupo de profissionais e convidados, que deverão participar com papéis distintos dentro do *hackathon*, além de contribuir com outros profissionais para definição dos processos, conceitos e entregas dos participantes.

Há ainda, outros importantes profissionais que auxiliam nas definições, conceitos, processos e produtos propostos pelos participantes. Tais profissionais são chamados de **MENTORES**.

Durante o desenvolvimento dos trabalhos do *hackathon* é importante que os mentores participem com especialistas e profissionais na área de inovação, empreendedorismo, marketing e tecnologia.

Os mentores darão sua contribuição direcionando os projetos para as soluções mais tangíveis e ajustadas ao que se quer propor.

Podem também ser professores da unidade com conhecimento na área da temática, porém esta é uma grande oportunidade para que mais profissionais do mercado conheçam o trabalho que desenvolvemos no CPS.

Outro papel de suma importância, para o evento é o de **APOIADOR**. Definimos esta função como sendo quem pode apoiar o evento conforme definido no REHICPS, através de: colaboração com recursos; propostas de temas; problemas ou soluções para projetos e; produtos que queiram se diferenciar no mercado. Esses apoiadores podem ser pessoas físicas ou jurídicas, ligadas a inovação que acreditam no potencial dos participantes.

O **DESAFIADOR** tem o papel de incentivar os participantes a saírem da zona de conforto, buscando novas formas de fazer acontecer. O desafiador (proponente) irá, ao apresentar a problemática, esclarecer e ao mesmo tempo instigar os participantes.

9. PARTICIPANTES

INOVADORES

PARTICIPANTES

DESAFIADOS

ALUNOS DE ETEC, FATEC

E OUTRAS INSTITUIÇÕES



Entende-se como participantes ou inovadores, os estudantes, profissionais, técnicos, que são instigados a desenvolver uma solução para o desafio apresentado.

É fundamental que os participantes estejam engajados na busca pela melhor ideia, solução ou produto.

Sua forma de contribuição para o evento é o que dá sentido ao que se espera como resultado, e a qualidade do que será entregue ao final depende muito de como ele está motivado e preparado.

Durante o evento os participantes irão trocar experiências e compartilhar conhecimento e só esta ação já provoca um crescimento e amadurecimento profissional.

Ao estimular os participantes fazemos com que eles se coloquem em “situação problema” que refletem, muitas vezes, o dia a dia de empresas e organizações.

Por definição, o hackathon, exige o trabalho em equipe, respeitando a individualidade e o conhecimento de cada um. Tal comportamento reflete em conceitos de cidadania, ética, respeito e cooperação, assim deixando como legado esses princípios.

Para Refletir

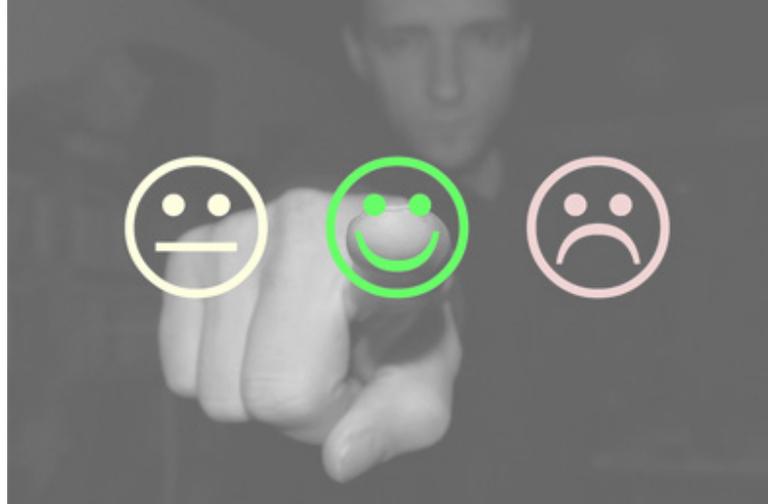
O que as empresas mais valorizam em um profissional ingressante no mercado:

Postura - Ética - Comunicação - Responsabilidade - Vontade - Comprometimento - Sociabilidade - Espírito Inovador - Persistência

Exercitamos estas habilidades em *Hackathon*

10. JURADOS

PROFESSORES E PROFISSIONAIS LIGADOS A INOVAÇÃO



Eventos *hackathon* pode ter como motivação adicional, uma premiação ou classificação nem sempre como forma de indicar vencedores, mas sim como maneira de qualificar participantes.

Por se tratar de um desafio, o *hackathon* possui uma conotação natural de competição. Desta forma, classificar os projetos passa a ser uma atividade que deve ser realizada por jurados com perfil e competência para avaliação.

Para se garantir que não haverá parcialidade e nem mesmo favorecimento a alguma equipe, se faz necessário ter muita atenção à definição e demonstração dos critérios de julgamento.

Aos critérios de avaliação devem ser previamente definidos pela comissão organizadora na qual o Agente de Inovação deve ser membro nato. A comissão organizadora será soberana nas decisões quando houver situação omissas ou que gerem dúvida nas regras definidas.

Esses são os principais Atores ou “*Stakeholders*” de eventos *Hackathon*.

Podemos inseri-los dentro das regras do evento e acrescentar funções caso seja necessário, sem mudar a essência e o comprometimento com suas atividades.

Todos têm um papel voluntário nas ações do *hackathon* e se beneficiam à medida que aprendem, conhecem e recebem experiências de todos os envolvidos no evento.

Ao **Agente de Inovação** cabe envolver cada um desses atores em seus papéis e exercer uma liderança saudável, para que haja sucesso no evento.

11. HACKATHON FASES

PROSPEÇÃO

PLANEJAMENTO

LANÇAMENTO

EXECUÇÃO

RESULTADOS
DOS PROJETOS

Um evento *hackathon* INOVA CPS estabelece macro atividades que devem auxiliar, desde a identificação do evento até sua conclusão, de forma que após o evento, sejam valorizados os envolvidos de maneira a obterem novas oportunidades profissionais.

12. PROSPEÇÃO

MODALIDADES

TEMÁTICA
APOIADORES
LISTA PRÉVIA
DE RECURSOS

Leitura
Complementar

Nesta fase, é interessante escolher uma temática, de preferência em conjunto com uma empresa/entidade apoiadora, proponente que possua um problema real a ser desenvolvido.

ESTUDO PRELIMINAR

Verificação prévia das condições favoráveis à implantação do *hackathon* na unidade incluindo o mapeamento do ambiente de empreendedorismo e inovação na cidade/região.

Deve-se estimular a quantidade de participantes interessados, apoio dos professores e direção assim como apoio da comunidade

IDENTIFICAÇÃO DA TEMÁTICA

Normalmente um *hackathon* possui um tema central no qual os participantes devem desenvolver soluções para o problema apresentado. Entende-se que este tipo de evento é uma oportunidade para os estudantes vivenciarem o processo de que está sendo aplicado no mercado em relação ao desenvolvimento rápido de ideias, protótipos e soluções.

DEFINIÇÃO DA MODALIDADE

A modalidade é o que definirá o conjunto de regras e o perfil dos participantes e dos tutores.

Ela está orientada ao resultado que se espera, podendo ser um protótipo, MVP (mínimo produto viável) ou mesmo um produto, quando estiver condicionado a ser um *hackathon* de desenvolvimento. Já se o resultado esperado for obter a melhor ideia para uma solução ou discutir um tema e chegar a conclusões que possam direcionar para um produto, então teremos um *ideathon*. Como melhor definição ainda podemos ter a temática direcionada para áreas de negócios específicas com: *HealthTech*, *AgroTech*, *Fintech*, entre outras.

Alguns resultados esperados podem possuir uma base de informacional para análise e projeção de ideias ou tendências, e dessa forma, serão definidos como *datathon*. Outras modalidades ou melhores definições poderão ser verificadas diretamente no capítulo modalidade deste e-book.

13. PLANEJAMENTO

REGRAS

ATORES E SEUS PAPÉIS

NO EVENTO.

PROGRAMAÇÃO

PERÍODO (DATAS)

TEMPO DE REALIZAÇÃO

RECURSOS

LOCAL DE REALIZAÇÃO

PREMIAÇÃO (SE HOUVER)

Leitura
Complementar

Para criar um Projeto, o Agente pode se apoiar nos Modelos que estão no Framework e Check-List de itens possíveis no Evento *Hackathon* INOVA CPS.

Planejar é...

... o serviço de preparação de um trabalho, de uma tarefa, com o estabelecimento de métodos convenientes para se alcançar um objetivo.

Um *Hackathon* é mais do que simplesmente ter em mente o que se pretende. Existe um grande trabalho que se relaciona a envolver pessoas.

Os participantes precisam ser motivados, levados ao entendimento dos benefícios de sua participação.

Os **Professores e Tutores**, precisam ser recrutados e inspirados, pois doam seu tempo e conhecimentos e, também estarão abertos as novas experiências de inovação e ensino/aprendizagem. Dessa forma, a Unidade CPS como um todo precisa estar envolvida.

Mentores precisam ser identificados no mercado em função da temática do evento.

Apoiadores, com interesse em ter sua marca associada a Inovação e ao tema do evento poderão contribuir significativamente, inclusive em alguns casos com a viabilidade do mesmo.

A **Comissão Organizadora** tem papel fundamental em todas essas etapas.

Projeto e as regras

A Modalidade escolhida, e sua temática direcionam o Projeto e seu conjunto de regras.

Um documento preparado pela Comissão Organizadora e, baseado no REHICPS servirá de base para as atividades de envolvimento, motivação, inspiração, recrutamento, convencimento, identificação e apoio, junto aos atores e unidade.

14. LANÇAMENTO

REGULAMENTO DO EVENTO

PLANO DE DIVULGAÇÃO

CONTEÚDOS (INFORMAÇÃO)

FORMULÁRIOS DE INSCRIÇÃO

PERÍODO DE INSCRIÇÃO

ITENS DO EVENTO

FORNECEDORES (ORÇAMENTOS E

PRAZOS)

Leitura
Complementar

O Agente precisa acompanhar as inscrições durante todo período, avaliando os participantes e entrando em contato confirmando sua inscrição e participação.

Preparar para lançar

O Lançamento do **EVENTO** exige que se tenha alguns passos já estruturados.

As alianças, parcerias com a Unidade e Coordenação dos cursos envolvidos são fundamentais para que se obtenha o alcance e convencimento junto aos Alunos e Participantes, a fim de que, todos, em conjunto, possam atingir os objetivos do evento.

É recomendável que se utilize de plataformas de formulários online (Google Forms ou Microsoft Forms) que possam resultar em um banco de dados ou planilhas para que o trabalho de organização fique mais sistematizado.

Também pode-se utilizar de tais plataformas para o recrutamento de **Tutores e Mentores**, pois, desta forma há de se ter uma visão mais abrangente de como dividir grupos e aplicar a metodologia.

O lançamento

O lançamento do **Evento** consiste na divulgação do mesmo para a Unidade como um todo, mas principalmente para os que possam participar segundo as regras do evento.

O **Projeto**, sendo ajustado de acordo com as definições firmadas, conterà o material de Regras para o Evento.

É importante que seja traçada uma boa estratégia de marketing, analisando os canais, elaborando as formas de divulgação e indicando o responsável pela comunicação do evento.

Recomenda-se o uso das Redes Sociais, site e e-mail da Unidade e dos cursos relacionados. Os conteúdos devem atrair e motivar a participação dos alunos demonstrando que o *hackathon* é um evento de grande importância para a Unidade e todo o seu corpo acadêmico.

15. EXECUÇÃO



REVISE A PROGRAMAÇÃO
NEGOCIE OS FORNECEDORES
VALORIZE A IDENTIDADE VISUAL
CRIATIVIDADE
AMBIENTE (INOVADOR)
DELEGUE FUNÇÕES
REUNIÕES COM A COMISSÃO
ANTES DA EXECUÇÃO

Leitura
Complementar

Evite interferências e favoritismos. Use os tutores como sendo seus olhos e termômetro do evento, e os mentores para noção de qualidade. Fique atento e reúna sempre que necessário a comissão. Não decida sozinho, as vezes estamos empolgados e decidimos arbitrariamente.

Após a elaboração do **Planejamento** e realização do **Lançamento**, é chegado o momento da execução do *hackathon*.

Revise a **PROGRAMAÇÃO** do Evento e confira como as atividades acontecerão.

Faça uma agenda com os horários, destacando as ações que precisam ser realizadas, tais como: Recepção, Credenciamento, entrega de crachá, etc. Ou seja, detalhe toda a programação e atribua responsáveis para acompanhamento ou mesmo realização das atividades.

As equipes de participantes devem ser destacadas, tendo algum elemento que as façam ser reconhecidas como grupo. Pode ser um detalhe no crachá, a cor ou detalhe na camiseta, ou até uma fita colorida.

Crachás e camisetas devem ser produzidos com antecedência. Existem gráficas e empresas que possuem prazos muito longos para produzir os itens que darão **IDENTIDADE** ao Evento.

Além destes itens, os certificados, tanto para os Participantes quanto para os Tutores, Jurados, Mentores, Organização precisam ser elaborados e impressos.

Em função do tempo planejado de execução, você também deverá prever a alimentação, café, *brunch*, e os respectivos intervalos.

A **Execução** é o ponto alto do *hackathon*, quando todos esperam que ocorra tudo aquilo que foi proposto.

REALIZAR e se REALIZAR

O próprio **Agente de Inovação** se desafia ao Organizar Eventos *Hackathon*.

Então, se desafie também. Isso fará com que você tenha mais garra e dedicação, itens fundamentais para o sucesso do evento.

Divulgue a programação e dissemine corretamente todas as informações para não ficar respondendo muitas questões que para você podem parecer óbvias, mas que para os **Participantes** são essenciais.

A **Comissão** tem papel e função bem definidas, oriente e delegue responsabilidade.

Faça a recepção e oriente cada um conforme o programado para o seu papel. Ou seja, indique onde ficará cada equipe e seus Participantes, como e quando os **Tutores** orientarão os grupos, em que momento os **Mentores** deverão agir e oriente corretamente os **Jurados** no tocante à observação, envolvimento e avaliação.

Você pode ser o **Mestre de Cerimônias**. Chame ao evento, controle o horário, tenha um discurso motivador e oriente o que é imprescindível na participação do evento.

A programação ainda exige algumas ações formais, como: Abertura pelo Diretor e/ou Coordenador. Se houver a presença de Autoridades, verifique se há necessidade de discursarem, etc.

O Ambiente descontraído também é propício a criatividade e inovação. Músicas motivadoras em altura agradável, ambientes diferenciados e local aprazível para o café são alguns aspectos informais que irão facilitar o **FOCO** e o **RESULTADO**.

Determine o comportamento esperado. Respeito, ética, colaboração, gentileza e educação nunca são demais em qualquer lugar.

Apresente os Tutores, Mentores e Jurados. Valorize os Apoiadores e agradeça a todos de forma geral.

Lançado o **DESAFIO**, agora é acompanhar e aguardar que se organizem da melhor maneira possível de acordo com as regras definidas.

Não interfira na forma como cada equipe irá trabalhar. Dentro das regras, a responsabilidade da realização de cada projeto é dos participantes. Fique à disposição dos Tutores e Mentores.

FINALIZAR

Conduzir para o final do Evento não significa “missão cumprida”, há diversos pontos importantes ainda para o encerramento e definição do resultado.

Deve-se dispor na programação o tempo necessário para todas as ações que envolvam: Apresentação do resultado (tempo por equipe), julgamento, apresentação dos vencedores e entrega da premiação, depoimentos dos Apoiadores.

dores e representantes da Unidade.

Pode-se, ainda haver uma festa de comemoração ou mesmo de encerramento, dependendo de como foi estruturado o *hackathon*. Lembre-se que tudo o que ocorrer também após o encerramento ainda estará sob sua responsabilidade.

Sendo o Mestre de Cerimônias, a última palavra será sua. Então, agradeça a todos indistintamente e de maneira formal. Se necessário, faça uma lista com os nomes das pessoas as quais deve agradecer (procure saber e respeitar a pronúncia correta dos nomes das pessoas).

Se houver uma ideia já estruturada para a continuação dos trabalhos em outra esfera, de empresa ou de pesquisa, use como motivador.

Existindo outro evento em **Prospecção**, não perca a oportunidade de divulgação, muito possivelmente estes serão os mesmos atores dos próximos.

Após a finalização, é hora das avaliações, críticas e ajustes.

“Lições aprendidas?” Pode ser uma das perguntas mais fáceis de se fazer e não é necessário ser tão formal quanto deveria.

Reúna a comissão e avalie, envie e-mail ou ligue para os Tutores e Mentores. Entre em contato com os Apoiadores e proponha próximos passos.

Não deixe esfriar a motivação!

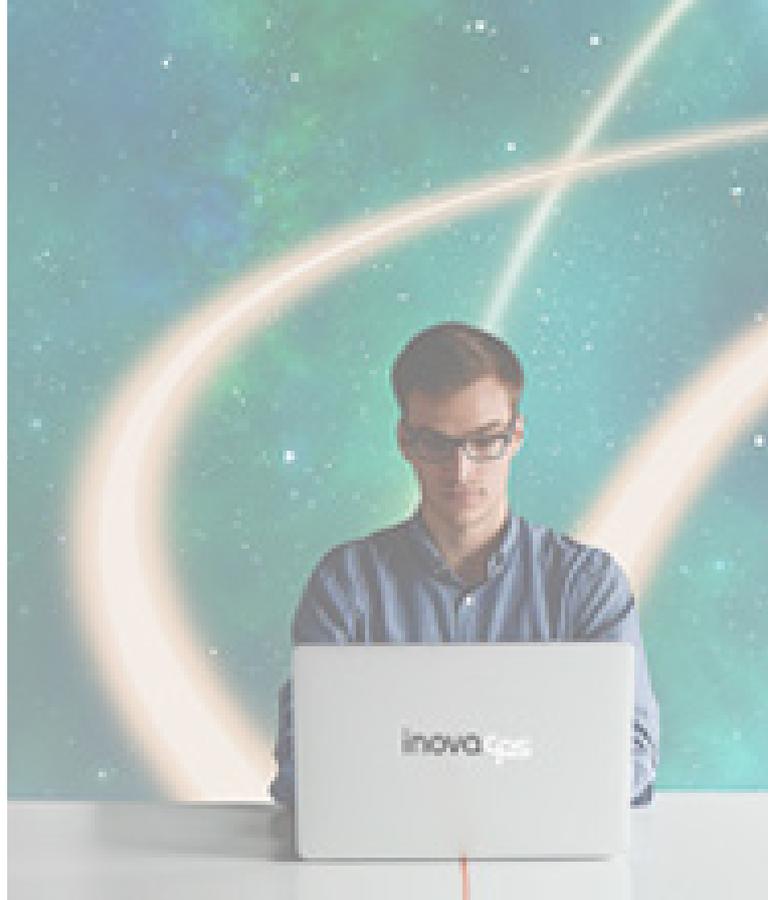
Se algo saiu errado, avalie com maior severidade como poderia ter evitado e como fazer para dar certo. Não espere iniciar o próximo evento para se orientar.

Ouça os participantes, envie pesquisa, visite sua sala de aula, proponha um encontro, um café, etc e converse sobre as atividades realizadas.

Aprenda com os erros e tenha uma visão melhor do que pode ser melhorado.

“MISSÃO DADA, MISSÃO CUMPRIDA”

17. DIRETRIZES LEGAIS



As principais DIRETRIZES LEGAIS estão no Regulamento para Evento Hackathon INOVA CPS (REHICPS) e deve ser consultado sempre que necessário.

Para auxiliar os Agentes, neste documento, vamos relacionar os itens mais relevantes:

O evento *hackathon* deve estar de acordo com as normas do Decreto nº 58.385/12, que aprova o Regimento do CEETEPS, da Deliberação CEETEPS nº 43/18, que institui normas específicas e regulamenta as ações do CEETEPS para execução do Marco Legal de Ciência e Tecnologia e com toda a legislação correlata;

O evento *hackathon* é de participação voluntária; Pode contar com Apoiadores proponentes e Apoiadores com recursos, de premiação, oferecimento de “coffee breaks”, auxílio logístico e outros apoios, com a finalidade de efetivação da realização do evento.

O resultado das atividades desenvolvidas em eventos *hackathon*, de acordo com o Capítulo II do Título I da Deliberação CEETEPS-43 de 8-11-2018, será mantido sob domínio público e terá sua autoria reconhecida, a fim de garantir o caráter público da Instituição, o caráter aberto dos programas de colaboração desenvolvidos, e os objetivos institucionais do CEETEPS.

CONSULTE O REGULAMENTO SEMPRE E SE PRECISAR DE AJUDA. CONSULTE A COORDENAÇÃO DE EVENTOS HACKATHON INOVA CPS

hackathon@cps.sp.gov.br

18. FRAMEWORK



Como Coordenação, queremos facilitar as atividades dos Agentes de Inovação. Com esse objetivo lançamos a ideia de termos um **FRAMEWORK**.

“Um Framework, ou arcabouço conceitual, é um conjunto de conceitos usado para resolver um problema de um domínio específico conjunto.”

Ele deverá conter Modelos e instruções específicas ligados a Metodologia que estamos propondo para Organização, Planejamento e execução de eventos *hackathon*.

Queremos orientar com “Melhores Práticas” que possam ser adequadas a cada realidade e modalidade proposta.

Repositório de modelos e ferramentas

- Modelo de Regras
- Modelo de Contratos
- Modelos de Planilha Custos
- Modelos de Brindes, camisetas
- Logos
- Ficha de Inscrição
- Material de Marketing

Além de instruções e uso de Plataformas:
Plataforma SHAWEE
Google Forms
Site Inova
Entre outros.

Currículo sintético dos autores

Alfredo C Neto

Possui mestrado (2002) e doutorado (2008) em Engenharia de Produção pela Universidade de São Paulo (EESC/USP), graduação em Processamento de Dados pela Faculdade de Tecnologia de Americana (1999) e especialização em Banco de Dados pela Universidade de Ribeirão Preto (2000). Atualmente é professor e pesquisador da Faculdade de Tecnologia de São Carlos e agente regional da Agência de Inovação - Inova Paula Souza. Tem participado ativamente como mentor e jurado de diversos programas como Acelera Ciesp, Sebrae Startup, SancaThon e é o organizador da Escola de Inovadores de São Carlos.

Gislayno F. Monteiro

Graduado em Administração pela Universidade Camilo Castelo Branco (1992). Pós Graduado pela Universidade São Judas Tadeu em Engenharia de Produção (2006) Graduado em pedagogia (Centro Paula Souza) Experiência profissional adquirida em 27 anos de atividades de Supervisão e Gerencia de produção e logística em empresas da Iniciativa privada Docente do eixo tecnológico de gestão e negócios desde 2010 Professor Coordenador de projetos da área de gestão e negócios do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Coordenador de cursos de capacitação e atualização para professores do Centro Paula Souza Gestor de parcerias Institucionais com Google, facebook, Fundação Telefônica entre outros

Liszeila Martingo

Possui mestrado (2014) em Enfermagem pela Faculdade de Medicina do Est de SP - FAMERP, especialização em Metodologia e Didática no Ensino Superior (2000) graduação em Ciências Econômicas pela D. Pedro (1993) e em Administração de Empresas pela UNIRP (1989). Atualmente é professora da Faculdade de Tecnologia de São José do Rio Preto (2009) e Agente Regional de Inovação, da Assessoria de Inovação Tecnológica do Centro Paula Souza (2012). Tem participado ativamente como mentora em diversos programas/eventos: Aceleração Startup São Paulo SEBRAE (2018), Startup 24 horas SENAC (2018), Startup Weekend (2014 e 2016). E como organização dos Hackathon's da Educação (2017) e do Agrotech (2018). E da Agricultura Familiar na Exposição de reto (2018). Faz parte do Google Business Group - GBG Rio Preto (2018) e do Movimento Startup Rio Preto.

Rodrigo Martins Naves

Pós-graduação lato sensu MBA Executivo em Gestão Estratégica de Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual pela AVM Faculdade Integrada, Brasília, DF (2014). Graduado em Direito pela Faculdade de Direito de Franca (2005). Professor do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza e Coordenador de Projetos na Agência INOVA Paula Souza. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino Profissionalizante e Direito Empresarial.

Simoni Gheno

Graduada em Engenharia Química pela Universidade Federal de Santa Maria, Mestre e Doutora em Engenharia Química pela Universidade Federal de São Carlos e, Pós Doutorado em Engenharia de Materiais pela Universidade Federal de São Carlos. Tem experiência nas áreas de ensino e de gestão de cursos e pessoas. Na UNIP desenvolve também atividades de Coordenação dos Cursos de Engenharia Mecânica e Engenharia de Produção Mecânica, no Campus de Ribeirão. Professora da Faculdade de Tecnologia (FATEC) de Sertãozinho. Em janeiro de 2012 iniciou suas atividades na Agência INOVA Paula Souza como Gestora do Programa Agentes de Inovação. Em 2015 participou do Projeto PAPI (FAPESP) para conhecer o ambiente de empreendedorismo da Florida (USA).