

WORKSHOP

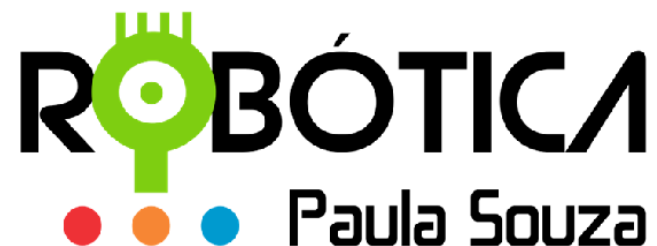
14 MAR. 23 às 14h

HACKATHON ACADÊMICO



HACKATHON ACADÊMICO E SUAS OPORTUNIDADES

<https://youtu.be/a9NDURZFQY8>



ORACLE
Academy



O que é um Hackathon?



"hack" (programação) + "marathon" (maratona)

Um hackathon é um evento que reúne pessoas de diferentes áreas, como programadores, designers, empreendedores, entre outros, para trabalharem juntos em projetos de tecnologia e inovação.

Objetivo



Criar soluções inovadoras e práticas para problemas específicos por meio de abordagens disruptivas e criativas.

Essas soluções podem ser aplicadas tanto em empresas, quanto em projetos pessoais.

Pode atender diversas finalidades, como:



**Construção de
softwares**



**Seleção e
Contratação de
profissionais**



**Solucionar
Problemas Sociais**



**Estimular a
criatividade e a
colaboração
em instituições de
ensino**

Hackathon como experiência enriquecedora:



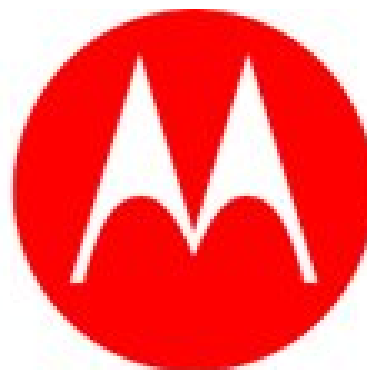
- Envolve a geração de novas ideias
- Criação de redes profissionais
- Desenvolvimento de habilidades interpessoais e técnicas
- Permite a aplicação prática de conhecimentos
- Gera um ambiente descontraído e colaborativo
- Ideal para gerar novas ideias e soluções inovadoras



Hackathons em Empresas:

Os hackathons são uma abordagem cada vez mais popular para alavancar soluções criativas e encontrar talentos valiosos para as empresas. Esses eventos têm o potencial de impulsionar a inovação, melhorar as operações de negócios e solucionar problemas complexos.





motorola



PREFEITURA DE
SÃO PAULO

Prefeitura de São Paulo



Prefeitura do Rio de Janeiro



O Que é um Hackathon Acadêmico?

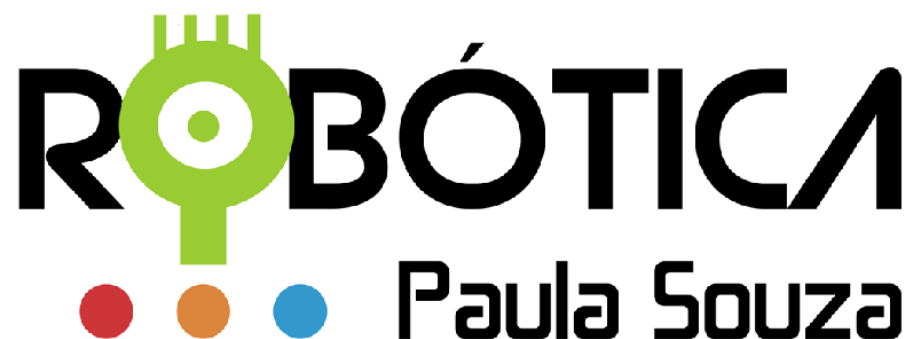


Um Hackathon Acadêmico é um evento onde grupos de estudantes se unem para desenvolver soluções criativas para diversos desafios ou problemas propostos pela organização do evento.

Essas soluções são projetadas e apresentadas em um curto período de tempo.

Hackathon Acadêmico em Instituições:

Muitas instituições de ensino já utilizam o modelo de Hackathons para aproximar cada vez mais seus alunos do mercado de trabalho, ampliando o Networking dos alunos com profissionais atuantes, desenvolvendo criatividade, trabalho colaborativo e proporcionando soluções criativas.



As etapas de um Hackathon Acadêmico:



FORMAÇÃO DE
EQUIPES



DEFINIÇÃO DOS
DESAFIOS



PLANEJAMENTO
DA SOLUÇÃO



PROTOTIPAÇÃO/
IMPLEMENTAÇÃO
DO PROJETO



APRESENTAÇÃO
FINAL PARA UMA
BANCA AVALIADORA.

O que envolve um Hackathon Acadêmico?

- Permite a aplicação prática do conhecimento teórico adquirido ao longo dos estudos
- Oferece a oportunidade de trabalhar em equipe
- Permite o desenvolvimento de habilidades de comunicação e liderança
- Constrói networking com outros estudantes e profissionais da área



Por que devo participar?

Podem levar a
oportunidades
de emprego

Fornecer aos
participantes
uma visão
mais
ampla sobre
como
trabalhar com
problemas
complexos

Ajudar a se
tornar mais
preparado
para
o mercado de
trabalho

Visão da Gestão Escolar:

Fomenta o trabalho em equipe.

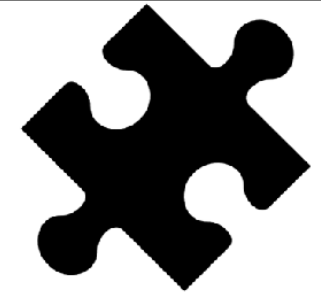
Promove integração escolar.

Aprendizado e Diversão.

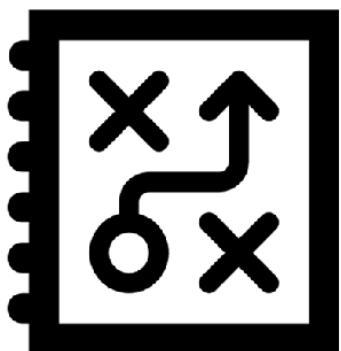
Pode contribuir no combate a Evasão.

Aproximação com empresas e profissionais da região.

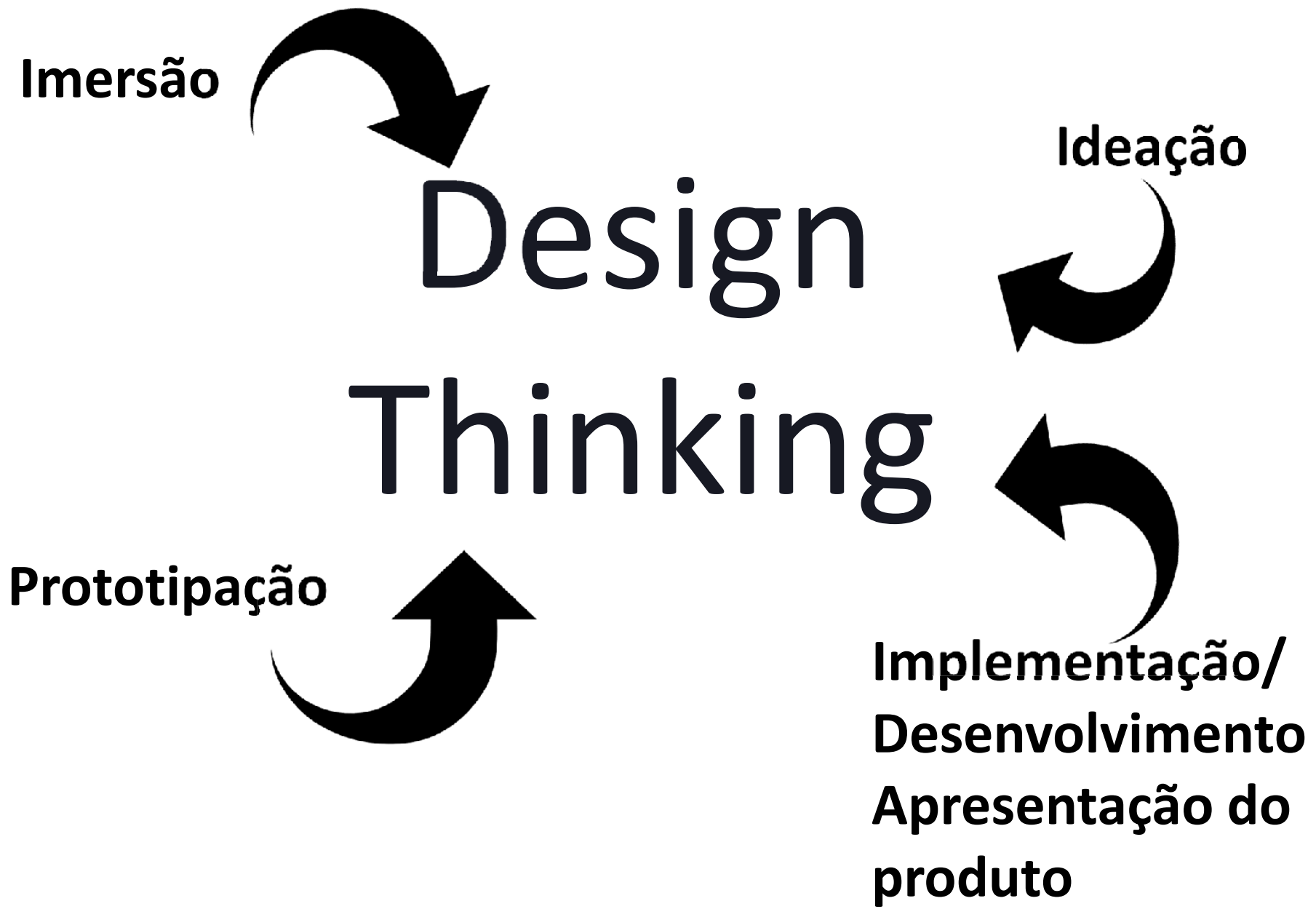
Metodologias utilizadas



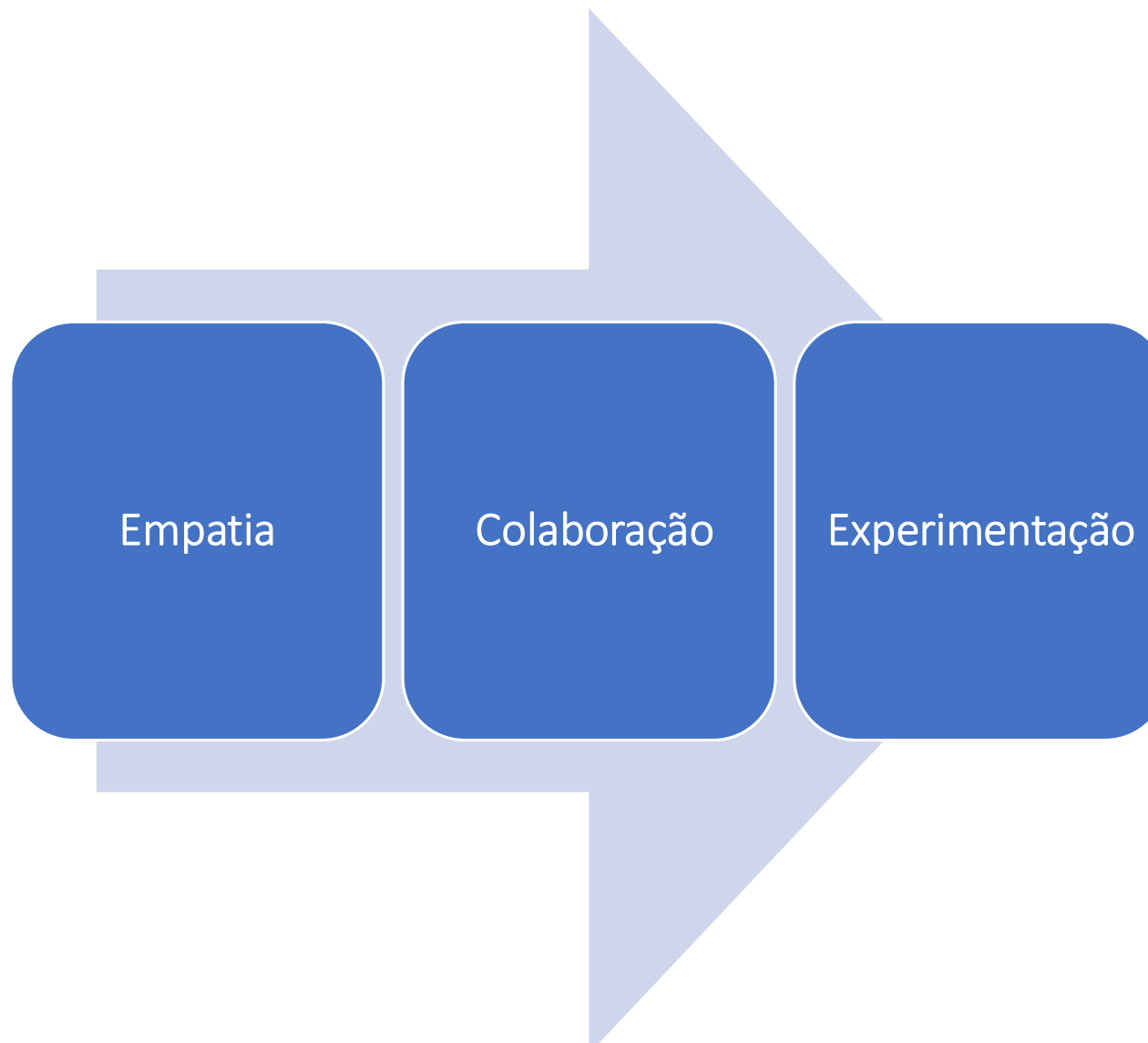
- Aprendizagem baseada em projetos
- Aprendizagem baseada em resolução de problemas e desafios



Técnicas/artefatos utilizados



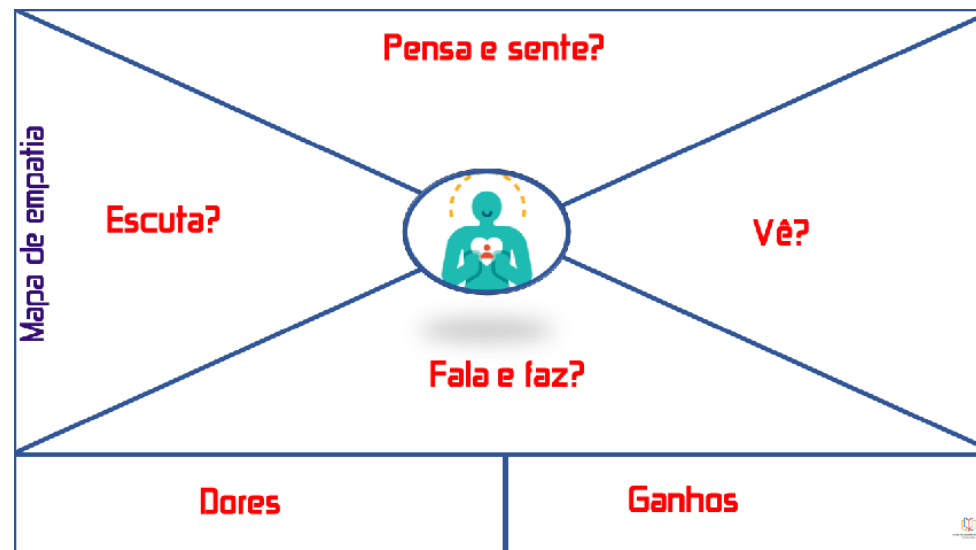
Pilares do Design Thinking



Ferramentas/Técnicas para o Design Thinking

Imersão

Mapa de Empatia



Ideação

Brainstorming

Prototipação

MVP

Implementação/ Desenvolvimento Apresentação do produto

PITCH

Ferramentas Colaborativas para as fases de Imersão e Ideação

<https://trello.com/>



<https://miro.com/>



<https://jamboard.google.com/>



<https://padlet.com/>



<https://www.lucidchart.com/>



Ferramentas de Desenvolvimento/ Protótipo

Power Point

Oracle APEX (<https://cutt.ly/9ozXRSf>)

<https://moqups.com/>

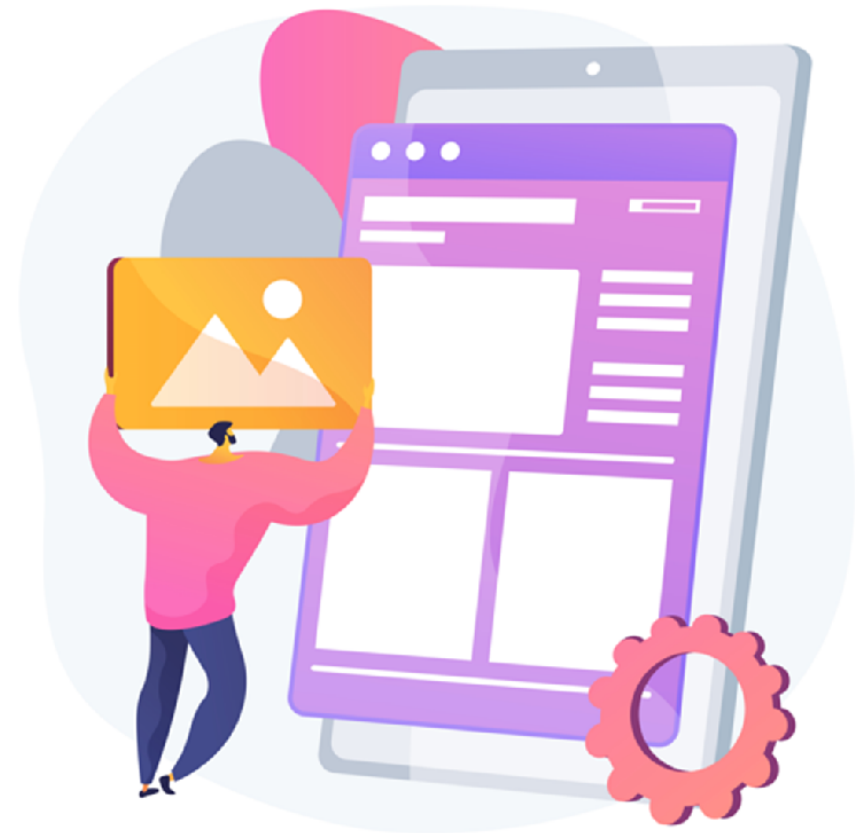
<https://wireframe.cc/>

https://www.canva.com/pt_br/

<https://ninjamock.com/>

<https://pidoco.com/en>

<https://www.figma.com/wireframe-tool/>



Ferramentas para a criação do Pitch

Power Point

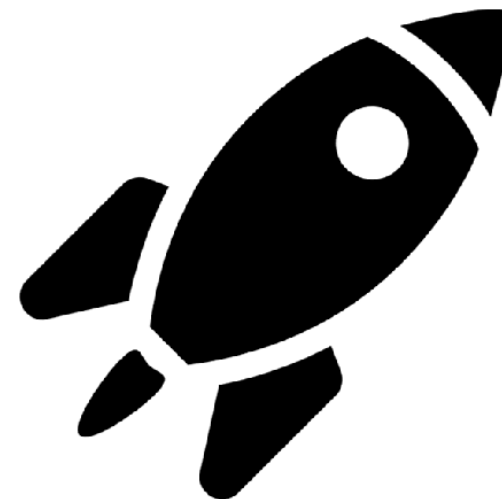
<https://www.shotcut.org>

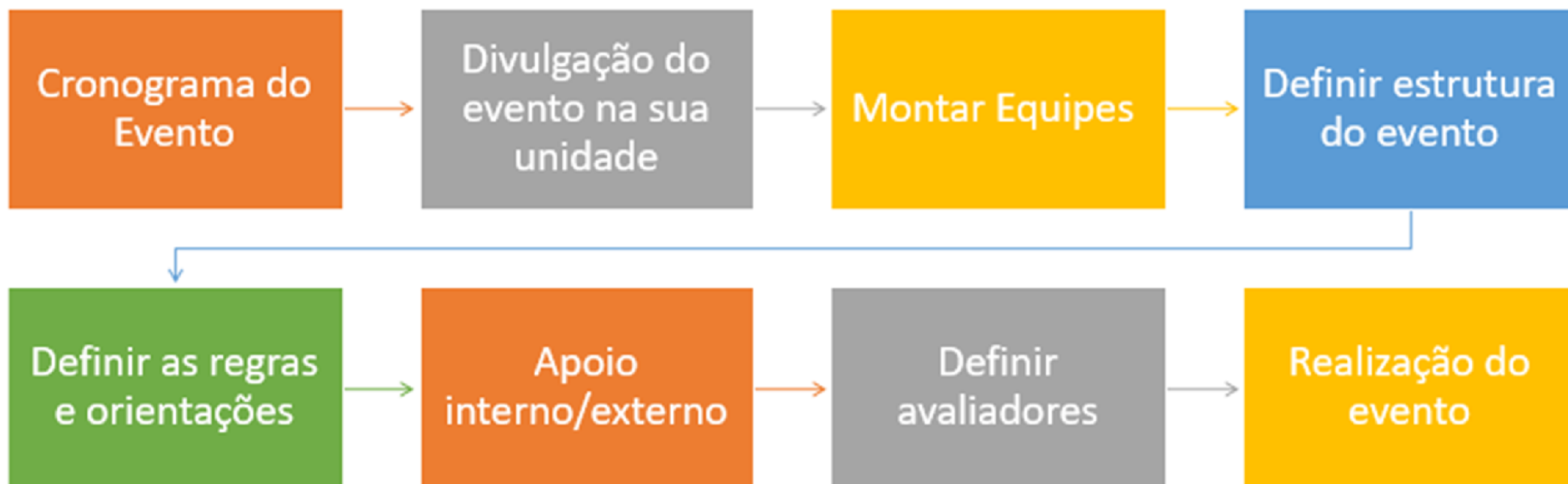
https://www.canva.com/pt_br/

<https://www.kapwing.com/>

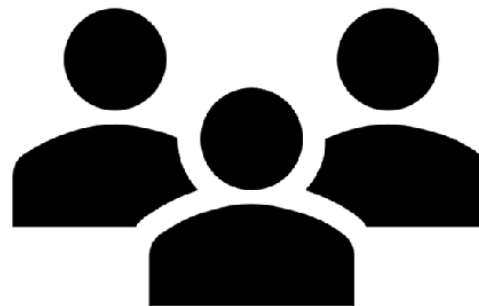
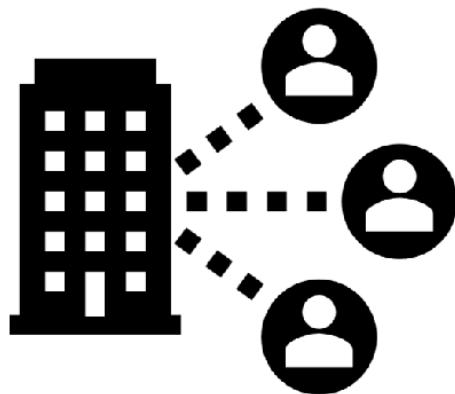


Como organizar um Hackathon na escola?





Como conseguir apoio de colaboradores externos?



6º Hackathon Acadêmico da Robótica Paula Souza

1º FÓRUM DESENVOLVIMENTO HUMANO E MUNDO DO TRABALHO

23/03/2023 - 14h - <https://youtu.be/Waw8FobdwtY>

Workshop: Introdução ao APEX – Plataforma de Desenvolvimento LOW CODE da ORACLE

13/04/2023 - 10h30 - <https://youtu.be/F2CYBGAxuwc>

**E muitas novidades em comemoração
aos 10 anos do Projeto
Robótica Paula Souza**



Como Participar?



ETECS

- Divulgar o evento para seus alunos
- Formar equipes com no mínimo 3 e máximo 5 alunos
- Os alunos deverão realizar a inscrição a partir de 20/03 e indicar o(a) professor(a) orientador(a)
- Até 30/04 realizar a inscrição
- De 03 a 05/05 etapa de mentorias
- Até dia 10/05 realização do Hackathon na Unidade
- Até dia 12/05 indicação da equipe vencedora que representará a Unidade
- Acompanhar as etapas em www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2023

FATECS e Convidados Externos

- Professores, Alunos e Profissionais do Mercado podem participar como mentores nas áreas: ideação, modelo de negócio, tecnologias e/ou pitch
- Os interessados devem preencher o formulário e aguardar orientações - [LINK](#)
- Este momento de mentoria é importante para que os alunos conheçam um pouco mais sobre as Fatecs, buscando inclusive se identificarem com alguma área para sequência nos estudos no Ensino Superior e atuação no mercado de trabalho
- Professores e Profissionais do Mercado podem participar como avaliadores de projetos

Bate-papo
Dúvidas?
Sugestões

Equipe Robótica Paula Souza

CETEC Capacitações

Centro Paula Souza

www.cps.sp.gov.br

www.robotica.cpscetec.com.br

robotica@cps.sp.gov.br



ROBÓTICA
Paula Souza

