



Karina Fernandes

De uma
maratona hacker
à produção
colaborativa e
inovadora

[curtir](#)

[comentar](#)

[compartilhar](#)



AUTORES: Karina Fernandes, Francini Lube Guizardi, Fernanda Severo, Ana Silvia Pavani, Felipe Cavalcanti, Juliana Vargas, Anna Carolina Alencar, Marcos Piovesan, Thiago Petra, João Ximenes, Fernanda Marcolino, Bruno Ferreira e Rodrigo Silva

Karina Fernandes
Francini Lube Guizard
Fernanda Severo
Ana Silvia Lemos

Felipe Cavalcanti
Juliana Vargas
Anna Carolina Alencar
Marcos Botelho



Tiago Petra
João Ximenes
Bruno Ferreira
Fernanda Marcolino

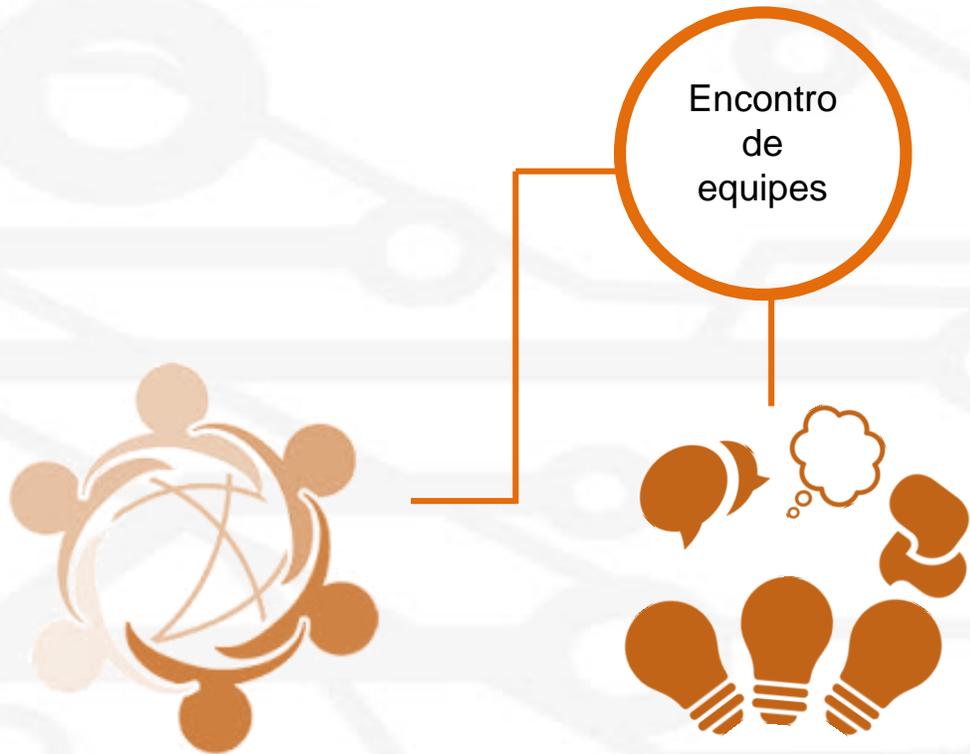
Rodrigo Silva



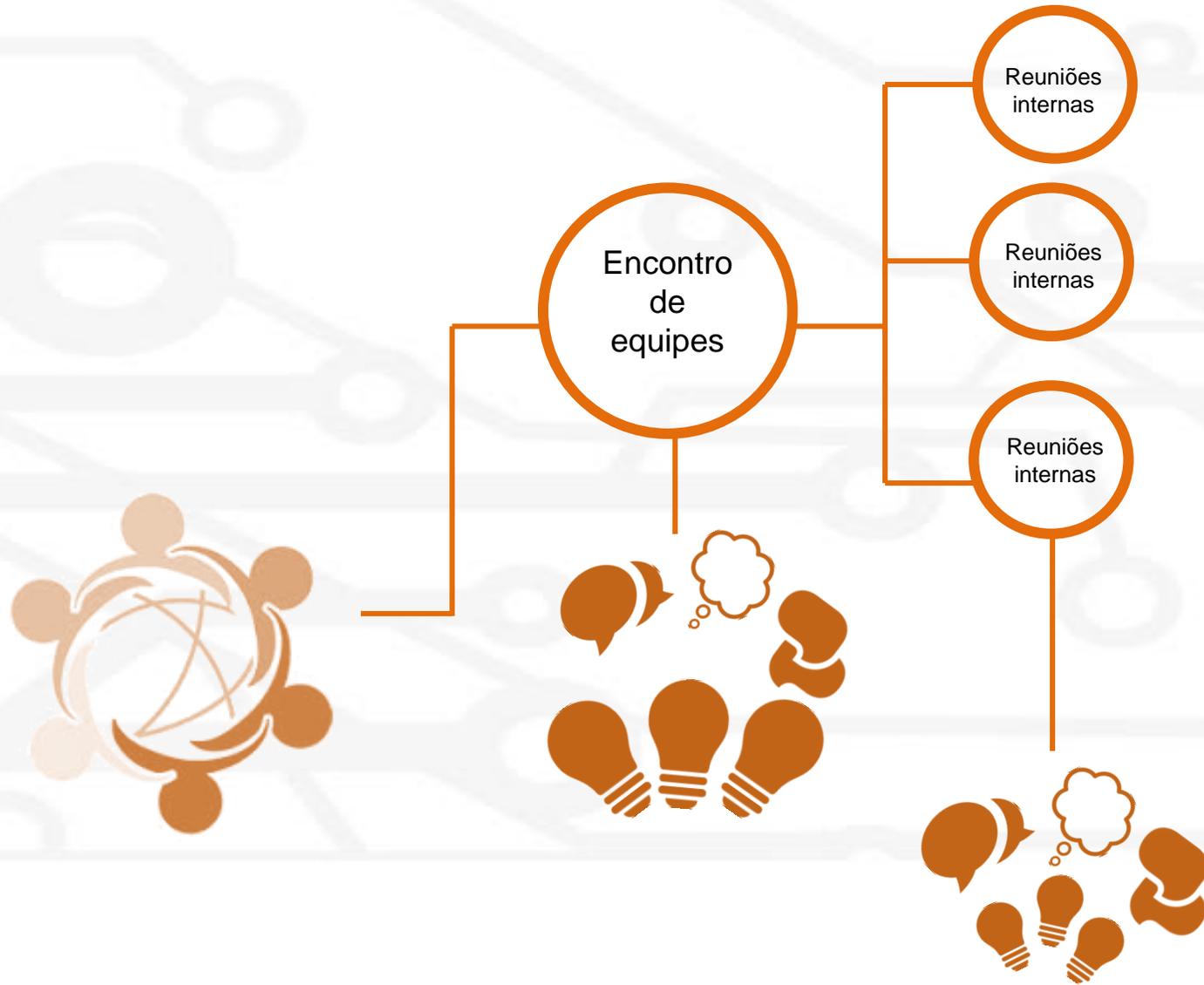
Big Bang...



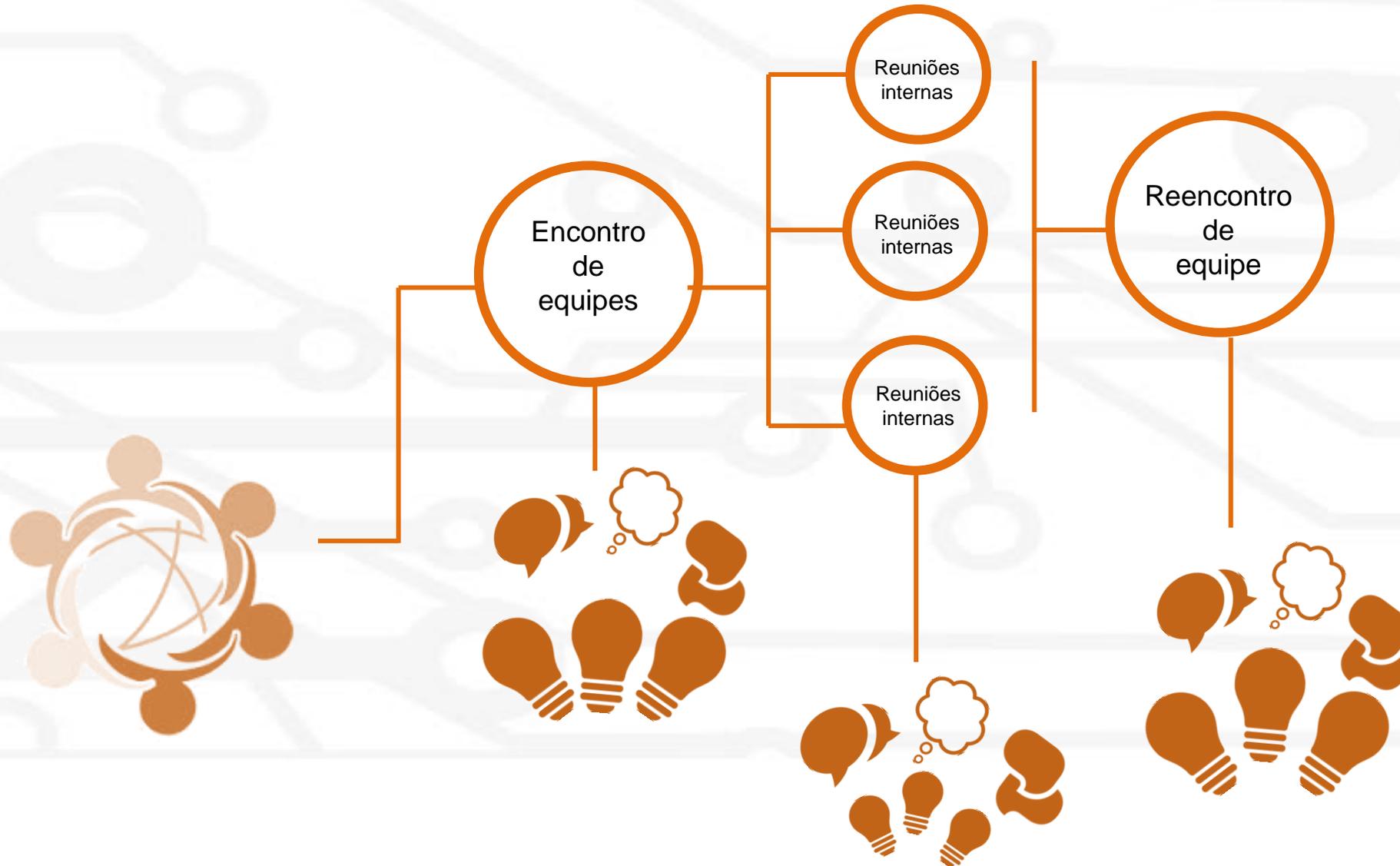
Organização dos organizadores



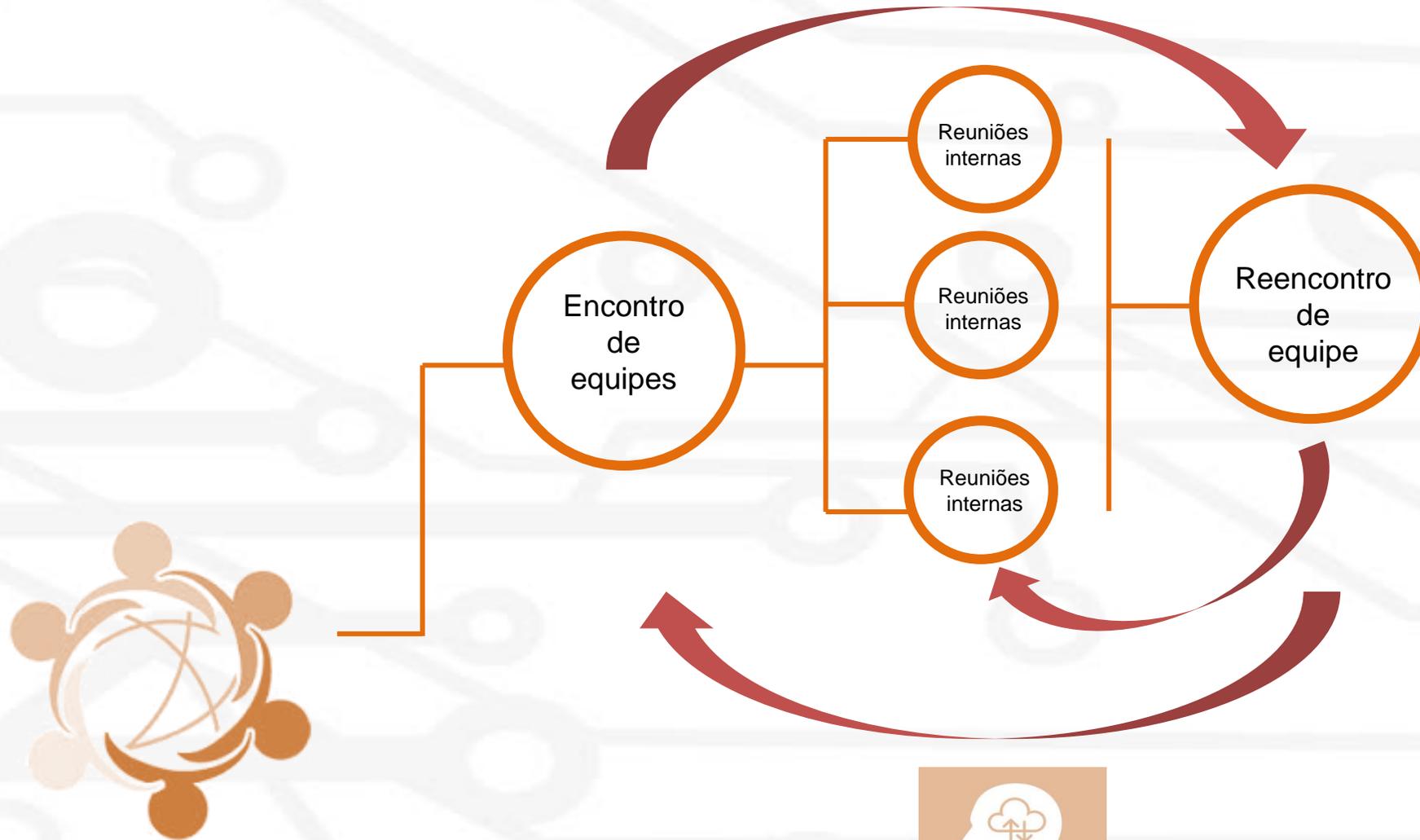
Organização dos organizadores



Organização dos organizadores



Organização dos organizadores



Cultura Hacker

“ A definição original de hacker era a de “um programador de computador talentoso que poderia resolver qualquer problema muito rapidamente, de modo inovador e utilizando meios não convencionais ”

Tradução livre de “The original definition of a hacker was a talented computer programmer that could solve almost any problem very quickly, often by innovative, unconventional means
http://www.livinginternet.com/ia_hacker_s

SILVEIRA, S.A. **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. São Paulo, 2010. Disponível em:
<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811/15629>

“ o primeiro valor a guiar a vida de um hacker é a paixão, ou seja, algum objetivo interessante que o move e que é de fato gerador de alegria em sua realização ”

Pekka Himanen (2001, p. 18), ao estudar a ética hacker em torno do desenvolvimento do sistema operacional GNU/Linux

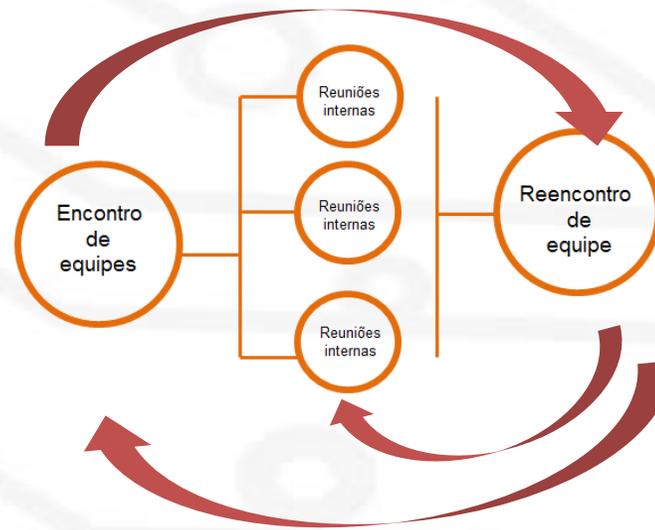
SILVEIRA, S.A. **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. São Paulo, 2010. Disponível em:
<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811/15629>

Objetivo



Propor o **melhor** protótipo (não funcional) de um Ambiente Virtual de Aprendizagem ideal para o SUS =

superAVASUS



Hackathon

(programar de forma excepcional)

(maratona)

- ✓ opção para o desenvolvimento de aplicações de forma rápida
- ✓ eventos com duração média de 24h a 48h, que reúnem programadores, designers, consultores, clientes, especialistas em inovação etc.

Raio X do HackSUS



Evento Hackathon

48 horas de duração

De 12 a 14 de julho de 2015 - Natal

Espaço compartilhado de produção

Acesso à wifi

Máquina de café disponível

Coffebreak disponível

Ilhas de mídias com Designers

30 profissionais na equipe de organizadores

50 profissionais convidados/desafiados

Arquitetura metodológica

Lógica de competição colaborativa

entre equipes || competição

Melhor espaço integrar
oportunidades de Educação
Permanente para os
trabalhadores do SUS.

em equipe ↔ colaboração

Melhor espaço integrar
oportunidades de Educação
Permanente para os
trabalhadores do SUS.

Mobilização e envolvimento para um projeto maior

“a paixão, o objetivo interessante
gerador de alegria em sua
realização”

Produto → Projeto

Planejamento

Elaborar conceito e plano de funcionamento da plataforma (compreende o planejamento pedagógico, de software, as regras e modelo de negócio) e a estratégia de implantação e comunicação.

Desenvolvimento

Levantar os requisitos de software e elaborar modelos visuais, como fluxogramas e mapas mentais, por exemplo, apresentando a arquitetura da informação e o design instrucional.

Prototipação

É o projeto visual, a programação e identidade, condizente com o planejamento e desenvolvimento elaborados previamente. Por protótipo entende-se a construção de telas ou moqups para esta plataforma, considerando o trajeto e a experiência de uso do usuário desde o acesso até o percurso através de um módulo educacional.

Desafiados

Participantes convidados

Diferentes áreas: profissionais da saúde, pedagogos, comunicadores, profissionais da TI, designers e designers instrucionais

Em imersão

Orientações prévias

Olá!

Ficamos contentes por você aceitar o desafio de participar da "1ª Maratona Tecnopedagógica para a Saúde", um evento inspirado no modelo de maratona hacker. Nosso HackSUS foi pensado para ser um evento diferente e divertido, que tem como finalidade desenvolver produtos inovadores no âmbito da educação à distância na saúde. A ideia é mobilizar conhecimentos e esforços criativos em torno de um projeto inovador de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) para o SUS.

Bora começar?

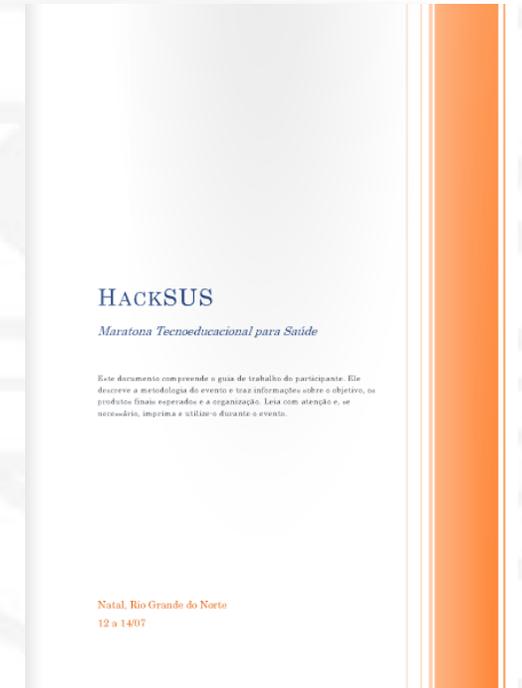
Para que possam se preparar para o evento, criamos um **repositório** com alguns conteúdos explicativos. Lá você vai entender melhor a proposta do HackSUS e a metodologia do hackaton. Há também algumas indicações de plataformas, cursos, módulos educacionais e outros materiais para que deem uma olhada e comecem o aquecimento para a maratona.

Acesse:

<https://ajuda.atencaobasica.org.br/hacksus/>

Até lá!

Mensagem Oficialização do aceite E-mail



Manual do participante Caráter descritivo .pdf

Página web Apresentação do evento

<https://ajuda.atencaobasica.org.br/hacksus/>

Elementos estratégicos



Organização prévia das equipes

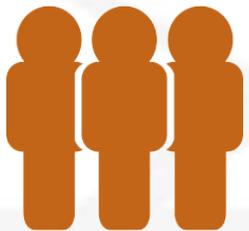
Equipe multidisciplinar e Curinga

Formato Gamificado

Nomeação da equipe e integração de membros

Painel de ranqueamento

Recompensa



Facilitadores

Orientação sobre condução do evento



Avaliadores

Categorização das melhores soluções

Premiação

Maratona hacker → Promover colaborativo



Dialogar, compartilhando saberes, experiências e ideias
Organizar estrategicamente as convergências
Buscar um entendimento estratégico para as divergências

Maratona hacker → Promover colaborativo



Identidade da equipe Criação projeto maior



Ludicidade

Ritmo ao evento Poder criativo



Dinamicidade



Competividade

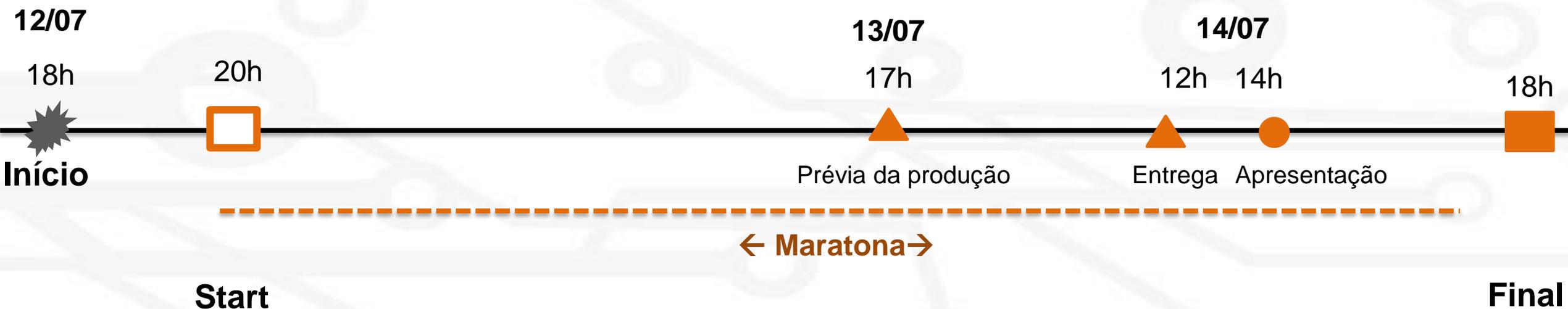


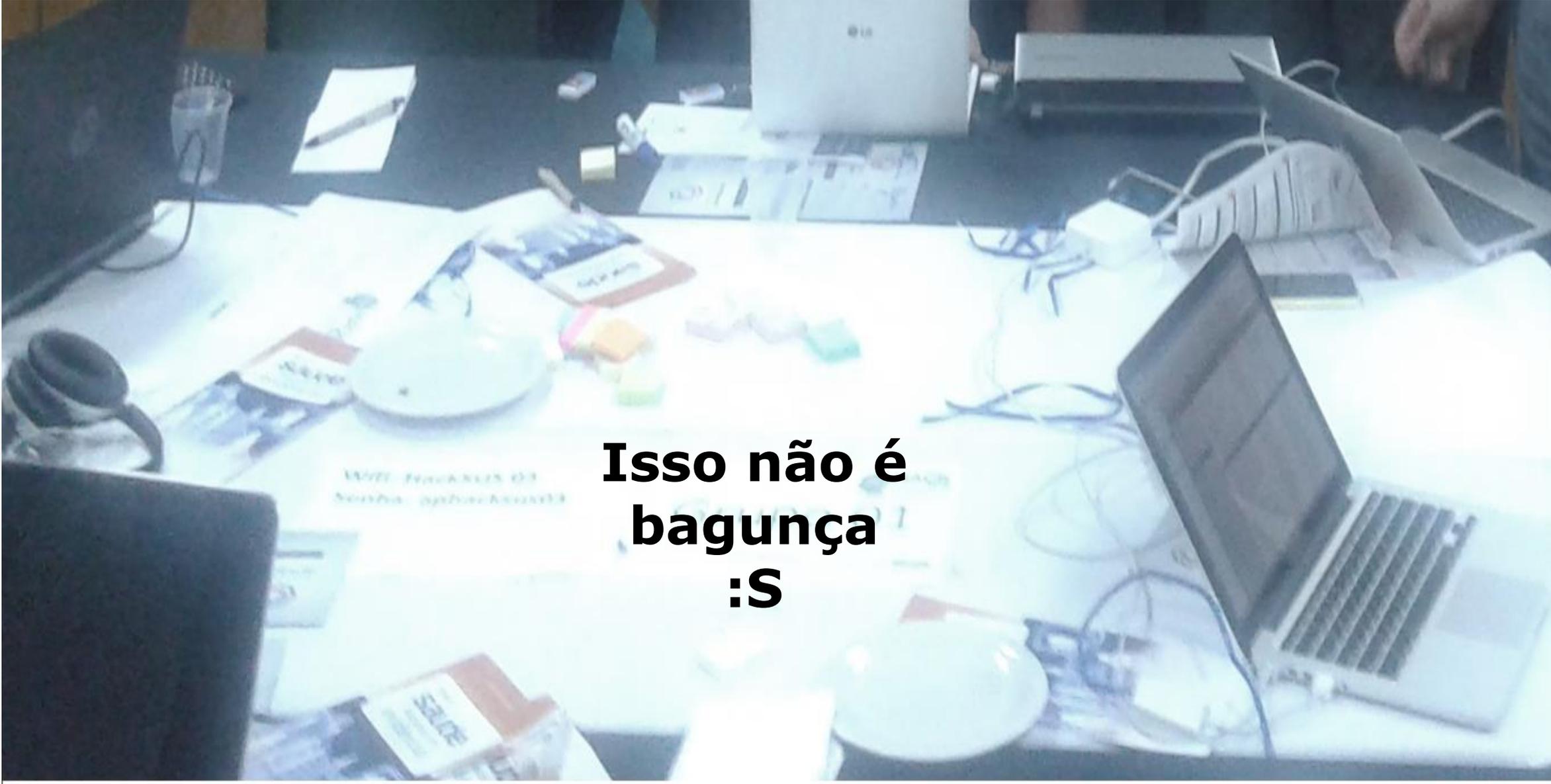
Orientação metodológica Processo de produção



Ideias em diferentes níveis Valorização

Temporalidade: Agenda



A photograph of a cluttered desk. In the foreground, a silver laptop is open on the right side. The desk is covered with various items: a white plate, a pair of glasses, a pen, a small container, and several sheets of paper. Some papers have text on them, including "Will - FRANCK 03" and "Nouha - 09700-100000". The background shows another laptop and more papers, suggesting a busy workspace. The overall scene is one of organized chaos.

**Isso não é
bagunça
:S**

Resultados prévios

5 superAVASUS foram apresentados

5 projetos entre 18 e 35 páginas foram entregues.

Projetos contendo: Planejamento, Desenvolvimento e Prototipação

4 apresentações em pptx e 1 apresentação em Prezzi foram defendidas por seus respectivos grupos.

O que pensar de tudo isso?

A apresentação das soluções para o desenvolvimento de um SuperAVASUS superou as expectativas esperadas

Ressaltando o Hackathon enquanto metodologia com amplo potencial criativo e articulador

Os índices de inovação apresentaram-se de maneira particular em pontos específicos para o desenvolvimento do AVASUS

O que corrobora para a necessidade de um aprofundar o instrumento avaliativo para ampliar sua capacidade de considerar questões de processo e qualidade de produção

interação

colaboratividade

solução

ir além

criatividade

imaginação

intensidade

(re)start



Karina Fernandes

De uma maratona hacker à produção colaborativa e inovadora

[curtir](#)

[comentar](#)

[compartilhar](#)



Gratidão!

kfleur@gmail.com