



Hackathon - Uma Maratona de Ideias Inovadoras

Mônica Maria Liberato | prof.monicaliberato@gmail.com¹

Lúcio Galvão Mendes | lucio.galvao@ifsc.edu.br²

Mateus Müller Franco | mateus.muller@ifsc.edu.br³

Eduardo Guedes Villar | eduardo.villar@ifsc.edu.br⁴

Gabriel de Oliveira | gabriel.o2009@gmail.com@ifsc.edu.br⁵

Isadora Ribeiro Spinelli | isadora.rs04@aluno.ifsc.edu.br⁶

Financiamento interno (2025_PROEX Fluxo Contínuo Programas, Projetos e Cursos)

Trabalho de Extensão

DT4 - Inovação Tecnológica, Processos Produtivos e Futuros das Tecnologias

Resumo

O projeto teve como objetivo promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras para desafios relacionados ao turismo, lazer e segurança pública no município de Caçador (SC), buscando estimular o protagonismo discente e o desenvolvimento de competências empreendedoras. Foram utilizadas como metodologia as quatro primeiras etapas do *Design Thinking* (empatia, definição, ideação e prototipagem). Inicialmente, os participantes dialogaram com especialistas e gestores locais para compreender os problemas; em seguida, analisaram as informações coletadas, definiram os desafios, elaboraram ideias de solução e desenvolveram protótipos. Como resultados, foram apresentadas soluções tecnológicas que incluíam aplicativos voltados a trilhas ecológicas, fomento ao turismo, gestão esportiva e enfrentamento da violência doméstica, com foco tanto na proteção de crianças quanto de mulheres. Podemos observar que os *hackathons* são excelentes ferramentas de aprendizagem prática com contribuição efetiva para o desenvolvimento regional.

Palavras-chave: Empreendedorismo; Metodologia ativa; Inovação; Trabalho em equipe.

Introdução

Segundo os autores Nolte, Chounta e Herbsleb (2023), a colaboração entre indústrias, instituições de ensino e governo cria um ambiente socioeconômico dinâmico que fortalece o ecossistema de inovação. Nesse cenário, o município de Caçador, com uma população estimada em 75.998 pessoas, enfrenta desafios típicos de cidades de médio porte no aproveitamento do seu potencial turístico, na oferta de lazer e na promoção da segurança pública (IBGE, 2024), a tecnologia surge como uma estratégia para superar essas dificuldades, tornando os serviços públicos mais eficientes e conectados à realidade local.

¹ Professora Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.

² Professor Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.

³ Professor Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.

⁴ Professor Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.

⁵ Estudante do curso técnico integrado de informática do Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.

⁶ Estudante do curso técnico integrado de informática do Instituto Federal de Santa Catarina – Caçador.



Este projeto de extensão tem como objetivo principal promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras para enfrentar desafios identificados nas áreas de turismo, lazer e segurança pública no município de Caçador, Santa Catarina. Mais do que um evento técnico, a iniciativa buscou estimular o protagonismo discente e o desenvolvimento de competências empreendedoras, e contribuir com o desenvolvimento regional por meio da tecnologia e inovação.

Fundamentação teórica

Atividades de inovação e empreendedorismo, como os *hackathons*, têm se tornado cada vez mais comuns (Falk, 2022). Para os autores Komssi et al. (2014), esses eventos reúnem equipes com o objetivo de criar soluções inovadoras, em curto espaço de tempo.

Para as empresas, os *hackathons* representam uma forma de explorar e testar soluções fora dos processos tradicionais de desenvolvimento (Komssi et al., 2014). Além disso, esses eventos são reconhecidos como ambientes de aprendizado informal e de *networking*, onde os participantes podem entrar em contato com novas tecnologias e interagir com pessoas de diferentes áreas (Nolte; Chounta; Herbsleb, 2020).

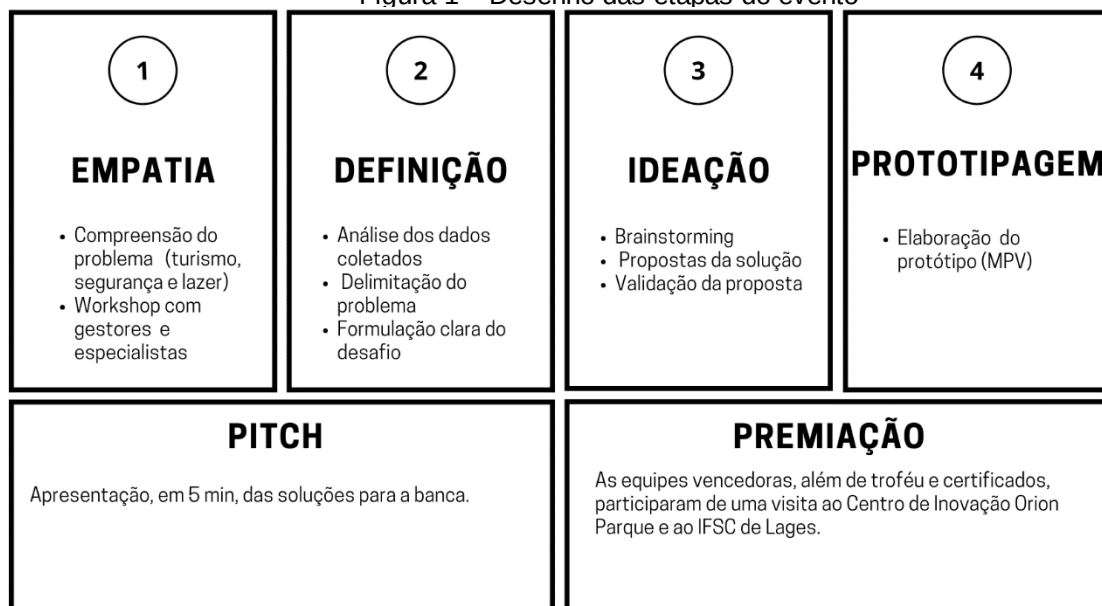
Além do contexto corporativo, os *hackathons* vêm sendo incorporados ao ambiente educacional como uma estratégia de aprendizagem ativa capaz de promover o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI (Xavier; Alves; Oliveira, 2023), pois os autores afirmam que essa metodologia coloca os estudantes diante de desafios reais que exigem criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho colaborativo.

Sob essa perspectiva, os *hackathons* também podem ser relacionados às transformações propostas pelo Novo Ensino Médio. Conforme aponta Giordano (2023), a implementação de componentes curriculares voltados à Tecnologia e Inovação reflete a necessidade de preparar os jovens para contextos cada vez mais dinâmicos e interdisciplinares. Nesse cenário, os *hackathons* podem funcionar como espaços complementares de aprendizagem, nos quais os estudantes aplicam conhecimentos de diferentes áreas para solucionar problemas concretos, fortalecendo habilidades como autonomia, colaboração e capacidade de adaptação às mudanças.

Procedimentos metodológicos

Foram utilizadas como metodologia as quatro primeiras etapas do *Design Thinking* no período de 12/05/2025 a 18/07/2025 (Figura 1). A 1ª etapa de Empatia foi dedicada à compreensão do problema. Nessa etapa, os alunos tiveram, em um workshop, a oportunidade de tirar dúvidas com gestores e especialistas das áreas de turismo (Diretora de turismo de Caçador), segurança pública (Delegado de Caçador e Prof. especialista) e lazer (Diretor de esportes de Caçador). Em seguida, na 2ª etapa, Definição, os alunos realizaram a análise das informações coletadas, com o objetivo de delimitar e formular de maneira clara o problema a ser trabalhado. A 3ª etapa de Ideação, foi o momento de desenvolvimento de ideias de possíveis soluções a partir dos problemas identificados. Por fim, a 4ª etapa Prototipagem, destinada à criação de protótipos das soluções elaboradas, permitindo sua visualização e avaliação inicial. A aplicação prática do *Design Thinking* possibilitou que os estudantes identificassem problemas reais da comunidade de Caçador e apresentassem soluções viáveis a uma banca examinadora, contando com a participação de 25 alunos e três professores.

Figura 1 – Desenho das etapas do evento



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Resultados e discussões

Participaram do projeto 25 estudantes (Figura 2), organizados em seis equipes, que desenvolveram soluções voltadas aos desafios propostos nas áreas de turismo, lazer e segurança pública no município de Caçador (SC).

Figura 2 – Desenho das etapas do evento



Fonte: Acervo de trabalho dos alunos, 2025.

As propostas apresentadas foram: um aplicativo de trilhas ecológicas, um aplicativo de fomento ao turismo local, uma plataforma de gestão e informação desportiva e um aplicativo voltado ao suporte e à conscientização contra o assédio e o abuso infantil, além de uma plataforma direcionada às mulheres.

Entre as propostas que se destacaram estão a solução Alerta Rosa (Figura 3) que se destaca por focar no enfrentamento da violência doméstica contra mulheres em Caçador por meio de um aplicativo que oferece segurança e comunicação simples. O aplicativo Alerta Rosa inclui a assistente virtual, representada por uma coruja (Lumi), que orienta as usuárias sobre como utilizar o app e acessar recursos como pedidos de ajuda de forma discreta.

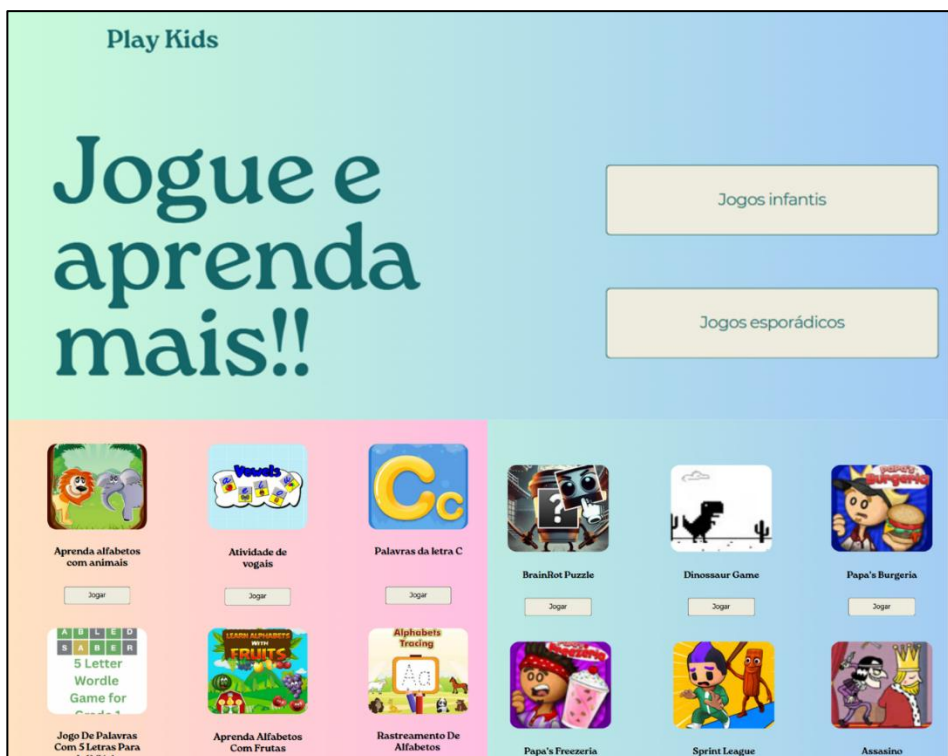
Figura 3 - Solução Alerta Rosa



Fonte: Acervo de trabalho dos alunos, 2025.

Outro que se destacou foi a plataforma Play Kids (Figura 4) que tem como objetivo combater o assédio e a violência sexual contra crianças e adolescentes em Caçador, oferecendo um site mascarado que permite denúncias seguras e discretas. A plataforma Play Kids prioriza a prevenção e a conscientização do público-alvo, garantindo proteção ao denunciar situações de abuso. Para que isso seja possível, a equipe pensou em parcerias com instituições como delegacias, escolas, órgãos públicos e profissionais da saúde, criando uma rede de apoio para acolher as vítimas e ampliar o alcance das ações de proteção e orientação.

Figura 4 - Plataforma Play Kids



Fonte: Acervo de trabalho dos alunos, 2025.

A diversidade das soluções desenvolvidas pelos alunos mostra a capacidade de compreensão de problemas reais. Esse resultado reforça o potencial dos *hackathons* como ambientes de aprendizagem ativa, conforme apontado por Komssi et al. (2014), ao promoverem a criação rápida de soluções inovadoras para problemas reais.

No entanto, dar continuidade aos projetos após o término do evento ainda é um desafio, sendo necessário pensar para futuros projetos de desafios de empreendedorismo e inovação o estabelecimento de estratégias institucionais e parcerias com instituições de fomento à inovação para acompanhamento e incubação das soluções desenvolvidas.

No entanto, dar continuidade aos projetos após o término do evento ainda é um desafio. Por isso, é necessário definir estratégias institucionais e estabelecer parcerias com organizações de fomento à inovação, permitindo acompanhar e incubar as soluções desenvolvidas.



Considerações finais

Os resultados obtidos demonstram que o projeto alcançou seus objetivos ao promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras voltadas para desafios reais do município de Caçador nas áreas de turismo, lazer e segurança pública. A utilização do *Design Thinking* como metodologia contribuiu para a compreensão dos problemas, a construção colaborativa de ideias e a elaboração de protótipos alinhados às demandas da comunidade.

Além dos produtos desenvolvidos, a experiência proporcionou aos estudantes o fortalecimento de competências essenciais, como trabalho em equipe, criatividade, pensamento crítico, comunicação e resolução de problemas, evidenciando o potencial dos hackathons como estratégias de aprendizagem ativa e de incentivo ao empreendedorismo.

Dessa forma, iniciativas como esta podem ampliar seu impacto social e aumentar as possibilidades de transformação das ideias em soluções efetivamente implementadas na comunidade.

Referências

FALK, Jeanette et al. The Future of Hackathon Research and Practice.(2022). Publisher: **arXiv Version**, n. 1, 2022. Disponível em: [IEEE Xplore - Temporariamente Indisponível](#). Acesso em: 28 mar. 2026.

KOMSSI, Marko et al. What are hackathons for?. **IEEE software**, v. 32, n. 5, p. 60-67, 2014. Disponível em: [IEEE Xplore - Temporariamente Indisponível](#) Acesso em: 28 mar. 2026.

GIORDANO, Cassio Cristiano. Desafios do Novo Ensino Médio. **Educação Matemática em Revista**, v. 28, n. 78, p. 186-190, 2023.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **IBGE Cidades**. 2024. Disponível em: cidades.ibge.gov.br. Acesso em: 28 mar. 2026.

NOLTE, Alexander; CHOUNTA, Irene-Angelica; HERBSLEB, James D. What happens to all these hackathon projects? Identifying factors to promote hackathon project continuation. **Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, v. 4, n.

CSCW2, p. 1-26, 2020. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3415216>. Acesso em: 28 mar. 2026.

XAVIER, Alexandre AB; ALVES, Marco AF; OLIVEIRA, Elaine CL. O Hackathon como estratégia para desenvolvimento de habilidades colaborativas na Educação Básica-Um



relato de experiência. In: **Workshop de Informática na Escola (WIE)**. SBC, 2023. p. 692-703.

ZANELLA, Cleunice; PATEL, Kelly Katiuça; KRUGER, Silvana Dalmutt. Efetividade dos eventos de inovação e empreendedorismo. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, v. 17, n. 2, p. 159-176, 2023. Disponível em: [441775747009.pdf](#). Acesso em: 28 mar. 2026.