

HACKATHONS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

HACKATHONS DE SOFTWARE, EMBORA DE CURTA DURAÇÃO, SÃO EVENTOS QUE ENVOLVEM COLABORAÇÃO INTENSIVA E CONTÍNUA.

.....
por Fernando Figueira Filho, Leandro de Almeida
Melo, Cleidson de Souza e Sabrina Marczak
.....

Os hackathons de software são eventos que reúnem pessoas para criar protótipos de software em um curto período de tempo, geralmente de um a três dias, e vêm atraindo um número crescente de participantes no Brasil e no mundo. Nesses eventos, os participantes se envolvem em desafios que são disponibilizados através de áreas temáticas. Em alguns eventos, podem ser oferecidos prêmios para os vencedores para incentivar os participantes. Devido à curta duração desses eventos, os participantes colaboram de forma intensiva e contínua, geralmente compartilhando o mesmo espaço físico. Essa colaboração, embora curta, desperta o interesse dos cientistas que procuram entender mais sobre o que tem atraído pessoas a esses eventos e os benefícios aos participantes.

Existem diferentes tipos de hackathons, com variados propósitos. Instituições públicas e organizações não governamentais organizam hackathons cívicos na busca de encontrar soluções para problemas sociais que necessitam de uma visão criativa e multidisciplinar. O governo brasileiro, por exemplo, tem realizado hackathons para o combate à corrupção, como o evento promovido pelo Ministério da Justiça em 2016 [1]. Empresas criadoras de software e hardware organizam hackathons industriais para atrair novos desenvolvedores para suas plataformas e, assim, fomentar o crescimento da comunidade de desenvolvedores e usuários interessados em seus produtos. Até mesmo empresas de outras áreas, como, por exemplo, fabricantes de automóveis ou equipamentos industriais, têm promovido hackathons para atrair desenvolvedores. Por outro lado, hackathons acadêmicos são organizados por universidades, que oferecem um ambiente de aprendizado informal para os estudantes que desenvolvem uma solução de software em pouco tempo, melhorando também suas habilidades de resolução de problemas, trabalho em equipe, gerenciamento de projetos e priorização de atividades. Além disso, hackathons acadêmicos fornecem aos alunos a possibilidade de construção de importantes conexões acadêmicas com professores, laboratórios e outros alunos.

Os hackathons possuem enorme vocação para promover socialização entre pessoas com interesses em comum. As equipes geralmente são formadas no início do even-

Há poucas evidências examinando até que ponto as equipes, os projetos e as redes de contatos construídos durante esses eventos persistem após o término deles.

Os hackathons possuem enorme vocação para promover socialização entre pessoas com interesses em comum.

to e, em muitos casos, por pessoas que não se conheciam previamente. Nesse contexto, os participantes estão próximos e interagem constantemente uns com os outros, fornecendo um ambiente propício para ampliar as suas redes de contatos ou construir laços sociais duradouros.

Apesar da crescente popularidade dos hackathons, há poucas evidências examinando até que ponto as equipes, os projetos e as redes de contatos construídos durante esses eventos persistem após o término deles. Também ainda existem poucas evidências na literatura científica so-

sobre as motivações das pessoas para participar desses eventos. Em um estudo de uma hackathon industrial, identificamos quatro dimensões principais de motivações para desenvolvedores participar desses eventos, são elas:

(i) Motivações técnicas: que estão associadas ao desenvolvimento de competências e aquisição de habilidades técnicas;

(ii) Motivações de negócios: que incluem a busca de conhecimento sobre como iniciar a própria empresa, a possibilidade de estabelecer parcerias e encontrar pessoas talentosas;

(iii) Motivações sociais: esta motivação é relacionada ao interesse dos participantes em conhecer novas pessoas, trabalhar com amigos ou colegas de trabalho, entre outros fatores de interação durante o evento;

(iv) Motivações pessoais: estão associadas a um senso de autonomia e prazer no trabalho. Por exemplo, sentimentos como curiosidade ou diversão.

Em nossa pesquisa, estamos investigando as diferenças motivacionais entre os níveis de experiência dos participantes e os tipos de interações realizadas por eles antes, durante e depois desses eventos. Acreditamos que entender como funcionam esses eventos curtos, intensos e colaborativos de desenvolvimento software representa uma importante área de pesquisa para a comunidade de sistemas colaborativos no Brasil. Em especial, quando consideramos que a sociedade brasileira pode se beneficiar dos resultados desses eventos. ●

Referências

1 <http://www.justica.gov.br/labpi>



FERNANDO FIGUEIRA FILHO | É doutor em Ciência da Computação pela UNICAMP (2011) e professor adjunto no Departamento de Informática e Matemática Aplicada da UFRN. Atua nas áreas de Engenharia de Software, Sistemas Colaborativos e Fatores Humanos em Sistemas Computacionais.



LEANDRO DE ALMEIDA MELO | É mestre em Sistemas e Computação pelo programa de Pós-Graduação em Sistemas e Computação da UFRN. Sua pesquisa de doutorado tem como tópico Hackathons de Software.



CLEIDSON DE SOUZA | É doutor em Information and Computer Science pela University of California, Irvine, USA (2005) e professor Associado da UFPA. Ele atua nas áreas de Sistemas Colaborativos e Engenharia de Software.



SABRINA MARCZAK | É doutora em Ciência da Computação pela University of Victoria, Canadá (2011), e professora Adjunta da Escola Politécnica da PUCRS. Atua nas áreas Engenharia de Software e Sistemas Colaborativos.