



Atividade prática interdisciplinar (*hackathon*)

O que podemos fazer juntos?

Data: 15 de julho 2021

Hora: 12h00 – 19h30

Link para a sala Zoom: <https://videoconf-colibri.zoom.us/j/87359954139>

ID da reunião: 873 5995 4139

Senha de acesso: 951764

Desafio: o dilema tão perto/tão longe

Passados muitos meses desde o início da pandemia Covid-19, dos sucessivos (des)confinamentos e da repentina adaptação ao ensino *online* a que fomos obrigados, vivemos agora uma fase de progressivo regresso às atividades presenciais, mantendo o distanciamento físico que a pandemia impôs.

Este dilema obriga-nos a repensar como vivemos juntos e como compartilhamos espaços comuns, como o campus universitário, por exemplo. Embora tenhamos desenvolvido estratégias para ensinar e aprender com uma variedade de ferramentas *online*, a experiência do campus universitário continua a ser importante para a comunidade académica. É igualmente importante aproveitarmos todas as potencialidades que as ferramentas tecnológicas nos oferecem.

No âmbito da educação superior, as abordagens **presencial** e **online** precisam ser cuidadosamente equilibradas para que a experiência seja agradável, produtiva, reflexiva e social. Esses anos preciosos também precisam estimular os estudantes a ganharem confiança individual e profissional, ao mesmo tempo em que encontram o seu lugar na comunidade de jovens adultos e constroem progressivamente uma rede profissional.

Embora seja possível aprender à distância, individualmente e até mesmo coletivamente, será que não estamos a perder algumas dimensões importantes provenientes das experiências de «aprender fisicamente juntos»?

Qual será o novo papel do campus universitário enquanto espaço físico neste novo contexto de regresso ao presencial? Como poderemos fazer novos usos desse espaço? Como pode mediar as várias necessidades dos estudantes - aquelas com as quais estamos familiarizados há muito tempo e outras que podem ter emergido da crise do covid-19?

Por meio deste *hackathon*, somos convidados a refletir sobre os vários problemas que o regresso ao campus universitário acarreta. Trabalharemos juntos para formular soluções criativas e inovadoras

que possam ajudar a dar um novo impulso aos modos como fazemos uso desse espaço físico que nos acolhe como membros de uma ampla comunidade de aprendizagem.

Vamos exercitar a nossa criatividade em pequenas equipas interdisciplinares, incluindo estudantes de Licenciatura, de Mestrado e de Doutoramento, com o objetivo de pôr em prática processos de pesquisa participativa em ciência cidadã, mas também de destacar como a pesquisa colaborativa pode reforçar a nossa capacidade criativa, a abertura de mente para o novo e a identidade multidisciplinar do CeIED.

Resultado esperado

Cada equipa deverá criar uma proposta de solução para o problema que selecionou no contexto do desafio proposto. As propostas serão apresentadas a um júri, ao final do dia, em 3 minutos.

O que vai acontecer

O trabalho no *hackathon* será em equipas. Cada equipa terá estudantes das várias áreas e níveis de ensino (Licenciatura, Mestrado e Doutoramento). Vamos utilizar a metodologia do *Design Thinking* para trabalhar durante o dia do evento. Certifique-se que explora todo o potencial da sua equipa. Aqui estão algumas diretrizes simples para apoiar a criatividade, o pensamento convergente ou divergente e a geração de muitas ideias.

Sim, e... Desenvolva as ideias de outras pessoas dizendo **sim!** e adicionando as suas ideias. Escute ativamente para criar oportunidades de construir e elaborar.

Mais é mais - No primeiro estágio, é tudo uma questão de quantidade. Concentre-se em obter o máximo de ideias possível, em vez de se esforçar para ter ideias realmente «boas». Deixe todas as ideias virem à tona!

Adie o julgamento – Suspenda o seu *crítico interno* e resista ao impulso de avaliar as ideias logo que elas surjam. Deixe-as fluir. Todas elas são válidas. A hora da análise é mais tarde.

A equipa é tudo - Faça pleno uso de todas as potencialidades, garantindo que cada membro da equipa seja incluído. Crie espaço para que todos possam contribuir com as suas ideias.

Plataformas de trabalho

Vamos trabalhar com duas plataformas no *hackathon*

• **Zoom** - será a plataforma de comunicação do *hackathon*. Certifique-se de que tem a versão mais atualizada do *Zoom* instalada em seu computador. No *Zoom* vamos ter:

- uma sala principal para apresentações conjuntas
- salas paralelas para cada equipa

Clique [AQUI](#) para se conectar ao *hackathon* *Zoom*

• **Mural** - cada equipa terá a sua própria página na plataforma MURAL – a plataforma de trabalho interativa em que vão encontrar as informações concretas para cada fase do processo de *Design Thinking*.

Não há necessidade de conta ou *software* especial para o MURAL. Cada equipa receberá o *link* de acesso na véspera do *hackathon*. A plataforma terá a aparência da figura abaixo.

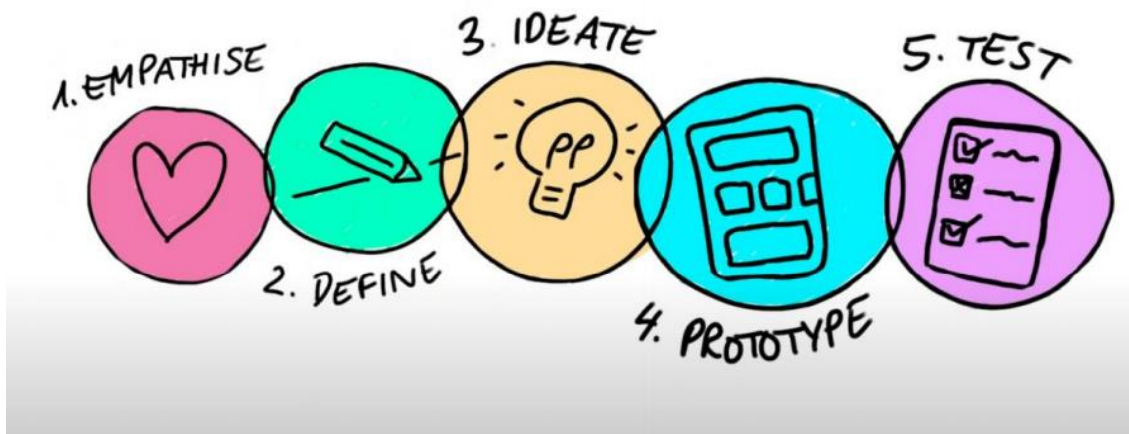


Informação sobre as equipas

As informações sobre as equipas serão publicadas um dia antes do *hackathon* em: <https://www.ceied.ulusofona.pt/pt/>

Incluirá os nomes dos membros nas diferentes equipas, bem como *links* para a página Mural de cada equipa.

Metodologia *Design Thinking*

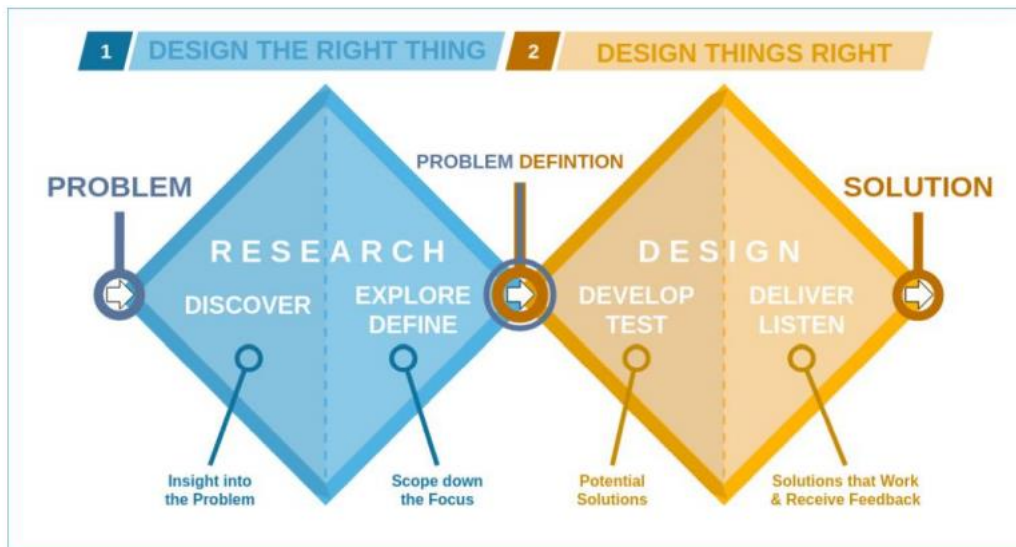


Neste [link](#) poderá conhecer um pouco sobre o *Design Thinking*, a metodologia que vamos utilizar. Todas as cinco etapas serão trabalhadas no *hackathon*, mas não com a mesma profundidade com que o vídeo descreve.

Pensamento divergente e convergente

Serão [conceitos importantes](#) para o trabalho a ser desenvolvido. As equipas vão utilizar ambos, de forma alternada, nas diferentes etapas de trabalho durante o dia.

O modelo *Double Diamond*



O modelo *Double Diamond* geralmente é utilizado para visualizar o processo de criação em *Design Thinking*, nomeadamente para visualizar como nos movemos entre o divergente e o convergente; primeiro para entender o problema e depois para criar a solução.

O Modelo NABC

No final do dia, quando apresentar a solução da sua equipa para o júri (em 3 minutos) poderá também fazer uso do modelo NABC. Para saber mais sobre o modelo NABC aceda <https://www.youtube.com/watch?v=iHiLAJGDGt4>

Preparativos para *Hackathon*

- 1) Instale o zoom e crie uma conta gratuita - se ainda não tiver
- 2) Leia este documento e assista aos vídeos indicados:
 - a. Introdução à metodologia de *Design Thinking*
 - b. O que é pensamento divergente e convergente
 - c. O modelo *Double Diamond*
 - d. Como o modelo NABC o ajudará a criar um bom argumento na sua apresentação
- 3) Verifique a página MURAL durante o *hackathon*

Agenda

Link de acesso: <https://videoconf-colibri.zoom.us/j/87359954139>

ID da reunião: 873 5995 4139

Senha de acesso: 951764

15 de julho

Hora	Atividade prática interdisciplinar	Descrição
12h00	O que podemos fazer juntos?	A sala <i>Zoom</i> abre ao meio-dia. Entre na sala até 12h10
12h10	Boas-vindas ao desafio!	Introdução ao dia de trabalho e ao passo a passo da atividade
12h20	Conhecer a equipa e a ferramenta de trabalho	Apresentem-se na página MURAL e explorem a ferramenta
12h35	Explorar o tema	Esta secção tem como objetivo explorar o problema. Exercite o pensamento divergente para encontrar tantos problemas quantos for possível. A seguir, utilize o pensamento convergente para selecionar um problema de trabalho.
13h40	Almoço	
14h40	Desenhar a solução	Inicialmente use o pensamento divergente para buscar tantas ideias quanto possível para solucionar o problema. Nesta etapa, o que interessa é a quantidade; não a qualidade. A melhor maneira de encontrar uma boa solução é encontrar primeiro muitas soluções más. A seguir, recorra ao pensamento convergente e defina a melhor solução para o seu problema.
16h00	Pausa	
16h30	Descrever a solução	Descreva a sua solução utilizando o modelo NABC
17h45	Praticar a apresentação	Prepare e pratique a sua apresentação. Deverá fazer uma apresentação verbal, em 3 minutos. Poderá utilizar PowerPoint ou qualquer recurso que desejar. Exercite a criatividade.
18h30	Apresentar a Solução	Cada equipa terá 3 minutos para apresentar a sua ideia, a partir do modelo NABC. O tempo será rigorosamente observado. Após 3 minutos, será cortado o som.
19h30	Fecho/Fim da atividade	