



IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica
XIV Salão de Ensino e Extensão
IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu
III Seminário de Inovação Tecnológica



Título:	HACKAD'ÁGUA		
Autores:	Isadora Wendt Leonel Pablo Carvalho Tedesco		
Área	<input type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input checked="" type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	<input type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input checked="" type="checkbox"/> Inovação
Resumo:	<p>Introdução: Cada vez mais desafios surgem quando se trata sobre a gestão integrada de recursos hídricos. Visando abordar esses desafios e incentivar o desenvolvimento colaborativo de ações inovadoras voltadas para o desenvolvimento sustentável, o Living Vales, um laboratório vivo que surgiu a partir da parceria entre Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Universidade do Vale do Taquari (UNIVATES), Imly e Interact, propôs um Hackathon, que é um evento com duração entre 24 e 48 horas, onde times buscam desenvolver soluções inovadoras voltadas para problemas reais e, ao final do tempo pré-definido, cada equipe apresenta sua proposta a uma banca de jurados, que, por sua vez, elege o time vencedor. O evento em questão, chamado Hackad'água, visou atender à agenda ESG e aos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial aos objetivos 6: Água Potável e Saneamento, 13: Ação Contra a Mudança Global Climática e 14: Vida na Água. Objetivo: Conscientizar, mobilizar e unir as pás da quádrupla hélice – universidade, setor público, sociedade civil e empresas – para gestão hídrica na região dos Vales do Taquari e do Rio Pardo. Metodologia: O Hackad'água utilizou a metodologia HackLab, proposta pelo SEBRAE, para o evento, pois o método citado busca incentivar os participantes a buscarem soluções criativas e inovadoras a partir do trabalho conjunto e do <i>design thinking</i>, além de apresentar às equipes metodologias de resolução de problemas. Nesse caso, o problema proposto foi o relativo à gestão integrada de recursos hídricos na Região dos Vales e propondo as perguntas “como aumentar?”, “como reaproveitar?” e “como melhorar” a quantidade e</p>		

Site do Evento: www.unisc.br/Mostra



IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica

XIV Salão de Ensino e Extensão

IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu

III Seminário de Inovação Tecnológica

qualidade de água. Para a avaliação dos projetos foram valorizados os quesitos inovação, criatividade e viabilidade da proposta e como prêmio, a equipe vencedora teve a oportunidade de incubar o seu projeto na ITUnisc ou na Inovates. O evento foi gratuito e aberto ao público em geral, contou com a presença de participantes, mentores, jurados e funcionários e teve duração de 48 horas, incluindo aqueces prévios ao evento e mais dois dias do evento em si. Resultados: O Hackad'água envolveu 43 pessoas, sendo 16 participantes, 16 mentores, 5 jurados e 6 funcionários, representantes de três das quatro pás da hélice, faltando apenas membros do setor público. Formaram-se três equipes de 5 a 6 pessoas e, portanto, três propostas foram apresentadas à banca. Conclusão: não foi possível atingir todas as pás da quádrupla hélice como esperado, mas as propostas apresentadas foram coerentes com o tema, com a agenda ESG, com as ODS e com a metodologia propostas, atingindo, portanto, o objetivo do evento. Os Hackathon são, logo, um ótimo evento para promover ações colaborativas em prol dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, bem como apresentar metodologias de resolução de problemas, dessa forma futuros Hackathons poderiam abordar outros temas pertinentes e contar com diferentes métodos e ferramentas para o desenvolvimento de criações inovadoras.

Link do Vídeo: https://drive.google.com/drive/folders/1LUrLBwr2jK9i_xi935S-o5SwWk2BfU3C?usp=sharing