

Declaração de Direito Autoral A Participação adota a Licença Creative Commons de Atribuição (CC-BY 4.0) em todos os trabalhos publicados, de tal forma que são permitidos não só o acesso e download gratuitos, como também o compartilhamento, desde que sem fins lucrativos e reconhecida a autoria. Fonte:

<https://periodicos.unb.br/index.php/participacao/about/submissions>.

Acesso em: 18 junho 2021.

REFERÊNCIA

CESAR, Ana Carolina Costa et al. HackaTHON FGA UnB – softwares solidários de combate ao covid-19. **Participação**, Brasília, ano 19, ed. esp., n. 34, p. 46-48, nov. 2020.

Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1_y95_7QMT_wC8vhwQUCJamcPgTvbjtBC/view.

Acesso em: 18 junho 2021.

HacKaTHON FGA UnB – softwares solidários de combate ao covid-19

Hackathon FGA UnB - Solidary software against Covid-19

Ana Carolina Costa Cesar

Letícia Assunção Aires Moreira

Joao Victor Sallas Grijo

Rudi Henri van Els¹

Janaína Deane de Abreu Sa Diniz²

Na ausência de vacina e tratamento comprovado, a única maneira para evitar o colapso do sistema de saúde e abrandar a contaminação da pandemia de COVID-19 é adotar um rigoroso isolamento social. Contudo, as condições adversas provenientes deste isolamento impactam na maneira pela qual as pessoas trabalham e se relacionam, comprometem o abastecimento e o comércio de alimentos, além de aumentar a necessidade de informações corretas e acessíveis sobre a doença, seu avanço e perigos.

Nesse sentido, foi feita uma chamada à comunidade acadêmica da Faculdade UnB Gama para organizar uma iniciativa para produção de aplicações de software para a população e assim envolver os estudantes enquanto o calendário acadêmico estava suspenso. O *Hackathon* UnB-FGA 2020 iniciou com um grupo de 9 estudantes que se engajaram na organização do evento. Essa comissão identificou três temas relevantes com questões que precisavam ser urgentemente solucionadas: agricultura e alimentação; cooperação social; e informação e saúde. Houve um período de preparação da estrutura e regulamento e, após divulgação, foram abertas as inscrições para o evento.

Os inscritos puderam assistir a palestras com especialistas sobre os temas. Depois disso houve um processo de formalização das equipes, no qual 68 estudantes de diversas instituições de ensino se dividiram em um total de 12 equipes.

¹ Coordenador. Faculdade do Gama, Universidade de Brasília.

² Faculdade de Planaltina, Universidade de Brasília.

Os estudantes foram desafiados a desenvolver um *software* no período de uma semana. Os projetos passaram por uma Comissão Avaliadora (técnica e temática), que escolheu um vencedor para cada um dos desafios. No tema da saúde o desafio, vencido pelo aplicativo CodInfo, foi desenvolver uma solução capaz de disponibilizar informações das Regiões Administrativas de forma rápida e coesa, sobre pandemia e infraestrutura local de saúde. Já na área social, o desafio foi desenvolver uma solução para apoiar entidades beneficentes que tiveram uma queda abrupta em suas doações. O aplicativo Solidev venceu este desafio. O desafio 3 consistiu em elaborar uma solução de apoio à comercialização dos produtores familiares do DF e entorno, muito impactados pelo isolamento social. O vencedor foi o aplicativo Agromart.

Entretanto, o *Hackathon* não ficou só no evento de competição. Foi criado um projeto de extensão para que as equipes premiadas pudessem, com o apoio da equipe organizadora, colocar os aplicativos a serviço da sociedade. Durante os 6 meses de duração do projeto as iniciativas terão orientação e acompanhamento de especialistas da área de atuação para amadurecerem. Como resultado parcial, já houve um redirecionamento para o aplicativo CodInfo ser usado pelo Núcleo de Epidemiologia da Região Sudoeste da Secretaria de Saúde do DF, atendendo demanda específica de apoio às equipes das Unidades Básicas de Saúde. O aplicativo Agromart estabeleceu parceria com Comunidades que Sustentam a Agricultura, que produzem produtos agroecológicos no DF e entorno. O Solidev deverá ser usado em campanhas de solidariedade em regiões do DF e entorno.

A partir desta iniciativa o *Hackathon* se tornará um evento anual na FGA, juntando a competição com a metodologia de execução e acompanhamento ancorada num projeto de extensão para, assim, estruturar um ambiente de apoio à inovação solidária no campus Gama.

REFERÊNCIAS

Estudantes desenvolvem aplicativos para ajudar no combate à Covid-19. GloboPlay, 2020. Disponível em: <<https://globoplay.globo>>.

com/v/8571019>. Acesso em 20 de agosto de 2020.

ALVES, Guilherme (DEX). **Maratona de programação de aplicativos vai ajudar no combate à Covid-19**. UnB Notícias, 2020. Disponível em: <<https://noticias.unb.br/112-extensao-e-comunidade/4124-maratona-de-programacao-de-aplicativos-vai-ajudar-no-combate-a-covid-19>>. Acesso em: 21 de agosto de 2020.

VELOSO, Serena. **Estudantes apresentam soluções inovadoras contra impactos da Covid-19**. UnB Notícias, 2020. Disponível em: <<https://noticias.unb.br/117-pesquisa/4162-faltam-fotos-estudantes-apresentam-solucoes-inovadoras-contra-impactos-da-covid-19>>. Acesso em 19 de agosto de 2020.

Sobre o Hackathon UnB 2020 - soluções para enfrentar a COVID-19. Github, 2020. Disponível em: <<https://github.com/Hackathon-FGA-2020/Sobre-o-Hackathon>>. Acesso em 17 de agosto de 2020.

PALAVRAS-CHAVE: *Hackathon*; Solidariedade; Inovação; *Software*.