

Startup Utech-I Academic e Hackathon 2k20: empreendedorismo, inovação e desenvolvimento regional

Elisabeth Cristina Drumm¹

Jesus Guilherme de Moreles Rodrigues²

Rita Luciana Saraiva Jorge³

doi.org/10.47585/9786584591059.5

Introdução

O Brasil segue a tendência mundial e estimula a articulação entre as empresas, as instituições de ensino e de pesquisa e o governo, por meio das políticas de apoio ao fomento de projetos de inovação. Trata-se do modelo da Hélice Tripla, modelo que associa cada hélice a um agente de inovação, sendo formado pelas empresas; pelas universidades e pelo poder público. Esse foi o modelo desenvolvido no Vale do Silício e sistematizado pelo grupo de pesquisa liderado por Henry Etzkowitz, da Universidade de Stanford.

No contexto do desenvolvimento regional a partir da inovação e de desenvolvimento de tecnologias, a perspectiva do modelo da Trílice Hélice, de Etzkowitz, aponta para a cooperação entre universidades, empresas e governo, e na delimitação do papel de cada um dos atores nesse processo (LAIN et al., 2012). Lain (2013, p. 18), assinala que o Modelo da Trílice Hélice Etzkowitz (2008, 2011) “[...] incorpora as relações entre a universidade, a indústria e o governo, onde a esfera institucional é capaz de atuar em múltiplas funções, sem prejudicar seu papel tradicional”.

Assim, as universidades desempenham um importante papel na sociedade quebequense,

1 Administradora. Doutora em Desenvolvimento Regional. | Currículo: lattes.cnpq.br/1973793275338247 | E-mail: elisabethdrumm@urcamp.edu.br

2 Administrador. | Currículo: lattes.cnpq.br/1400082332107582 | E-mail: jesusguilherme2008@gmail.com

3 Administradora. Mestre em Administração. Coordenadora da Consultoria Jr. da Urcamp. | Currículo: lattes.cnpq.br/3567361341405871 | E-mail: ritajorge@urcamp.edu.br

no que se refere, principalmente às possibilidades de um estudante cursar integralmente todas as fases do sistema educacional. Os empreendedores buscam a especialização nas universidades para posteriormente criarem seus negócios inovadores.

Apesar de, atualmente, o tipo mais científico de colaboração entre as universidades e as empresas ser o menos comum, percebe-se que as novas empresas, oriundas de universitários estão quebrando este paradigma e se aproximando cada vez mais dos laboratórios de pesquisa universitários (LAIN, 2013).

A atuação das instituições de ensino superior na Região da Campanha, tais como: o Centro Universitário da Região da Campanha (Urcamp), o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSul) e a Universidade Federal do Pampa (Unipampa). Sendo o foco deste estudo, um estudo de caso realizado na Urcamp, foi aprofundada a análise na participação dessa instituição em relação a organização de eventos em torno do empreendedorismo e da inovação.

Em condições definidas como normais, ou seja, sem os limites impostos pelos desafios da pandemia Covid-19, a região da Campanha⁴ tem evidenciado resultados aquém da expectativa, em relação ao desenvolvimento tecnológico e inovador, considerando os resultados das regiões contempladas com recursos para públicos destinados à implementação de ambiente de tecnologia e de inovação. Principalmente, no que se refere a realização de eventos associados com a geração de ideias e de possíveis empreendimentos de base tecnológica.

Esse desafio, em processo de construção social, durante a pandemia deflagrada em 2020, deparou-se com condições de segurança sanitária, muito diferentes daquelas já experimentados anteriormente, pelo setor de eventos.

Esta pesquisa, qualitativo e exploratório, consistiu em um estudo de múltiplos casos (YIN, 2001), realizado junto ao Centro Universitário da Região da Campanha. O objetivo foi o de analisar os resultados de eventos de mobilização, solução de problemas e criação de empreendimentos antes e durante a pandemia Covid-19.

Os objetos de estudo foram: 1) o Startup Utech-I Academic, realizado nos dias 29 e 30 de outubro de 2019, na modalidade presencial; 2) o Hackathon 2k20, realizado nos dias 28 e 29 de outubro de 2020, durante a pandemia Covid19, na modalidade remota/virtual.

A coleta de dados foi baseada nos documentos gerados pelos programas. Análise dos dados feita pela Triangulação de Métodos (MINAYO, 2010), baseada na combinação ou no cruzamento de diferentes pontos de vistas.

Na modalidade presencial, no *Startup Utech-I Academic*, participaram 38 acadêmicos de 11 cursos de graduação da Urcamp. Participaram 11 mentores (07 internos, docentes ou técnicos administrativo da instituição e 4 externos). Na modalidade remota, no Hackathon 2k20, houve a inscrição de 183 acadêmicos, sendo que finalizaram o programa cinco grupos, com o envolvimento de 29 acadêmicos. A seguir a apresentação descritiva dos eventos.

⁴ Região formada pelos seguintes municípios: Aceguá, Bagé, Caçapava do Sul, Candiota, Dom Pedrito e Hulha Negra, na metade sul do Rio Grande do Sul, sendo que os municípios de Aceguá, Bagé e Dom Pedrito fazem fronteira com o Uruguai.

I Startup Utech-I Academic

A Inova Consultoria Jr Urcamp, criada em 2004, com caráter multidisciplinar, vem com uma nova proposta, ressignificada para o momento atual da Urcamp e do contexto regional. Com a proposta INOVA, definida pela gestão 2019/2020, a Consultoria buscava trabalhar com ideias inovadoras, propondo ações que visam o desenvolvimento da empresa júnior e da instituição.

Assim, em 2019, surgiu o I STARTUP UTECH-I ACADEMIC, programa de aceleração, que visa o desenvolvimento de Startups dentro do meio acadêmico, com foco no desenvolvimento regional. O evento objetivou disseminar o empreendedorismo e a inovação no meio acadêmico, com o intuito de criar Startups que venham desenvolver a região, gerando postos de trabalho e renda. Reuniu mentores, a Inova Consultoria Jr. Urcamp e a comunidade acadêmica com o objetivo de fomentar o envolvimento dos alunos dos diversos cursos da instituição, na solução de desafios.

A ação Desenvolvimento Regional Sustentável (DRS) visou criar mecanismos de sustentabilidade aos projetos de desenvolvimento econômico, que sejam economicamente viáveis, socialmente justos, e ambientalmente corretos. A questão problema foi “Como desenvolver a região em que vivemos, através de ideias inovadoras?”. A partir dessa questão foram propostos quatro desafios: 1) Geração de Postos de Trabalho e Renda; 2) Atração de novos investimentos; 3) Abertura, estruturação e expansão de negócios, e; 4) Fortalecimento dos empreendimentos coletivos.

Foi aberta a inscrição de no máximo 40 acadêmicos, considerando a estrutura necessária para abrigar e atender as suas necessidades de acomodação, alimentação, higiene e segurança, nas instalações da URCAMP. Houve a inscrição de 38 acadêmicos de 9 cursos de graduação da Urcamp.

Os inscritos foram divididos aleatoriamente em 09 grupos, todos os grupos formados por equipes multidisciplinares, que tinham que escolher ao menos um desafio para resolver durante as 24 horas de imersão.

Durante a imersão os envolvidos participaram de 3 atividades de troca de conhecimentos: 1) Mundo Vuca; 2) *Design Thinking*; 3) MPV e sobre como apresentar um *Pitch*. Além disso, participaram de um *Pré-Pitch* com os mentores com a finalidade de se prepararem para o *Pitch* Final.

O resultado foi a premiação do segundo, com o valor de R\$ 1.000,00, e do primeiro colocado, com R\$ 2.000,00, pela Sicredi, empresa parceira do evento. Além disso, cada grupo recebeu uma premiação de R\$ 300,00, pela iniciativa de ter participado do I Utech-I Academic e ter vivenciado a experiência com R\$ 300,00, também patrocinado pela Sicredi.

É possível ressaltar que no *I Startup Utech-I Academic* houve grande predominância do público feminino, o que demonstra que na Região da Campanha as mulheres veem conquistando um maior espaço no meio do empreendedorismo e da inovação. Esse fato, que se difere do estudo de Felizola e Gomes (2017), há uma indicação de que o público feminino pode ser predominante em Startups que venham a ser desenvolvidas nesta região.

A Consultoria Jr, enquanto espaço acadêmico, torna-se um agente de interlocução entre a academia e as empresas. Portanto, por meio da interação, entre governo, empresas/indústria e universidades (incluída a Consultoria Jr.), oportuniza a formação da inovação, pois: “(1) desenvolve interações entre

esferas institucionais relativamente independentes; (2) forma “três espaços de Hélice Tríplice”: espaço de conhecimento, espaço de consenso e espaço de inovação” (ETZKOWITZ e ZHOU, 2017, p. 45).

Assim, a partir desta experiência, a Consultoria Jr, enquanto espaço acadêmico, torna-se um agente de interlocução entre a academia e as empresas. Portanto, por meio da interação, entre governo, empresas/indústria e universidades (incluída a Consultoria Jr.), oportuniza a formação da inovação.

Hackathon 2k20

Em 2020, enfrentando ainda os efeitos da pandemia, o colegiado dos cursos de Administração e Ciências Contábeis, juntamente com a Coordenação Geral do Congrega Urcamp, defrontou-se com a possibilidade ou não de dar continuidade ao esforço empreendido pela Inova Consultoria Júnior, em 2019. Diante dos desafios apresentados, tanto aos docentes quanto aos discentes, para atender ao compromisso institucional de dar continuidade ao ensino na condição remota, sem qualquer prejuízo aos acadêmicos, foi iniciada a construção do Hackathon 2k20, totalmente virtual.

A forma de realização foi por meio de imersão para a criação de soluções inovadoras para promover o desenvolvimento da região da Campanha Gaúcha, considerando as seguintes áreas: Agronegócios; Saúde e Bem-estar animal; Agricultura/pecuária familiar; Saúde e Bem-estar; Economia Criativa; Comércio varejista; Hotelaria e Gastronomia.

Na modalidade remota, no Hackathon 2k20, houve a inscrição de 183 acadêmicos, uma vez que não havia o limite de inscritos, em função da necessidade de acomodação, uma vez que o evento foi virtual.

Finalizaram o programa 5 grupos, com o envolvimento de 29 acadêmicos, que se reuniram de forma virtual por meio do acesso do material de apoio e orientação no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle, em um evento criado especificamente para esta finalidade. A escolha dos integrantes do grupo foi aleatória, por meio da ferramenta de formação grupos do Moodle.

As reuniões com mentores e equipe organizadora foram realizadas no Google Meet. A comunicação interna de cada grupo, com mentores e equipe organizadora foram realizadas pelo whatsapp.

A programação iniciou as 19 horas do dia 28 de outubro e encerrou as 24 horas, com a entrega das tarefas, totalizando 30 horas. No primeiro dia, o foco foi a realização das minipalestras (U Talks *i*), de no máximo 20 minutos, no Youtube, sobre problematização e inovação, MVP (*Minimum Viable Product*) e como preparar um *Pitch*. As minipalestras foram abertas a todos os interessados, mesmo os que não se inscreveram no Hackathon 2k20.

Na U Talk *i* - Problemas e inovação, objetivo foi o de estimular a solução de problemas da sociedade e a busca por soluções inovadoras. A proposta justificou-se pela necessidade de ampliar o protagonismo no sentido de buscar problemas que oportunizem o desenvolvimento de soluções criativas e inovadoras.

Na sequência, na U TALK *i* – MVP, foi trabalhada a testagem do produto/serviço, usabilidade, aceitação no mercado, entre outros pontos, que definem o problema que o projeto se propõe a resolver.

O objetivo foi oportunizar o acesso a uma ferramenta de análise de soluções pensadas para problemas.

Na última minipalestra, a U TALK *i – Pitch*, foi tratado sobre como realizar um *pitch*, de forma objetiva, direta e curta, com o propósito de vender a solução para um problema real, para um possível investidor. Nesse sentido, o objetivo foi o de preparar futuros empreendedores para acessar recursos de investidores que utilizem a técnica como requisito de seleção.

Após cada U Talk *i*, os grupos participavam da reunião de apresentação da tarefa a ser desenvolvidas, conforme Quadro 1. Desta forma, a partir das reflexões dos palestrantes era apresentada a forma como deveria ser feita a realização.

Quadro 1: Tarefas desenvolvidas durante o Hackathon 2k20.

Tarefa 1	Tarefa 2	Tarefa 3
Escolha da área de interesse Definição da questão problema Resposta às 3 questões Encaminhamento de uma sondagem	Alternativas de solução para o problema Escolha da melhor alternativa	Validar alternativas Definir nome Vídeo de apresentação de 1 minuto (máximo)

Fonte: Projeto do Hackathon 2k20.

Na sequência, os grupos contatavam os mentores organizados em salas de acordo com as áreas de interesse dos grupos: 2 grupos na área da Saúde e Bem-estar e nas áreas de Educação, Agronegócios e Saúde e Bem-estar animal, 1 grupo em cada. A mentoria para Vergara (2010) (*apud* BELO, ACCIOLY, 2015, p. 187), “[...] é a ação de influenciar, aconselhar, ouvir, ajudar a clarificar ideias e a fazer escolhas, guiar. Mentor é aquele que o auxilia a aprender alguma coisa que você, sozinho não poderia aprender ou, pelo menos, teria dificuldade”. Portanto, para acompanhar o andamento das atividades, os mentores estavam disponíveis em durante 1 hora, na parte da manhã e da tarde, no dia 29 de outubro.

Na sequência, a avaliação foi realizada com base nos seguintes critérios: Mérito Inovação e Diferenciação; Potencial escalabilidade; Modelo de Negócios; Pitch; Equipe; Avaliação Geral. Cada grupo recebeu retorno com comentários, recomendações e observações. Não houve ranqueamento dos grupos ou qualquer classificação.

Conclusão

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise sobre a *I Startup Utech-I Academic* e o Hackathon 2K20. Ambos se caracterizam como sendo programas de fomento ao empreendedorismo universitário e regional. O primeiro realizado na forma presencial e o segundo, dadas as condições restritivas da pandemia Covid-19, foi realizado na forma virtual.

Mesmo em diferentes formas de realização, ambos os programas oportunizaram aos participantes das imersões uma experiência, desenvolvimento de trabalhos em equipes multidisciplinares e o encontro do perfil empreendedor de cada participante. Observou-se a sua importância para o desenvolvimento da sociedade, por meio da inovação, pois oportunizou a reflexão sobre problemas reais com potencial para a criação de futuros empreendimentos.

Nesse sentido, destaca-se a importância de instituições de ensino promoverem eventos que estimulem a implementação de ambientes de inovação e de empreendedorismo, bem como a existência de políticas públicas que visam o estímulo da inovação. Aos mentores cabe o difícil papel de contribuir na tradução dos problemas em oportunidades reais.

Enquanto limitações, observa-se que, na condição presencial o número de inscritos foi determinado de acordo com a capacidade de acomodação dos acadêmicos em função das instalações da Urcamp e da possibilidade de atendimento presencial dos mentores. Esse limite não foi necessário observar na modalidade remota.

No entanto, apesar no número de 183 inscritos, finalizaram 29 acadêmicos. Esse resultado, ainda assim, é positivo e evidencia que os limites impostos pela pandemia podem ser superados quando o objetivo é reunir interesses em prol da transformação de problemas em oportunidades reais.

Como proposta de futuros estudos, sugere-se ampliar as reflexões acerca dos resultados práticos, ou seja, quantas das propostas apresentadas avançaram e se transformaram em empreendimentos.

Referências

BELO, Andrea Christina Cavalcanti; ACCIOLY, Sérgio. A mentoria como influência de pessoas no ambiente organizacional. **Ciências humanas e sociais**. Maceió v. 3 n.1, p. 185-200, Novembro, 2015.

ETZKOWITZ, Henry; ZHOU, Chunyan. **Hélice Tríplice: inovação e empreendedorismo universidade-indústria-governo**. Estud. Av. vol.31 no.90 São Paulo May/Aug. 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v31n90/0103-4014-ea-31-90-0023.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

FELIZOLA, Matheus Pereira Mattos, GOMES, Iracema Machado de Aragão. **O Perfil dos Empreendedores Das Startups Sergipanas** – O Caso do Caju Valley. 8th International Symposium on Technological Innovation. Aracaju/SE – 20 a 22/09/ 2017. Vol. 8/n.1/ p.094-110. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/320983735_O_PERFIL_DOS_EMPREENDEDORES_DAS_STARTUPS_SERGIPANAS_-_O_CASO_DO_CAJU_VALLEY>. Acesso em: 22 nov. 2019

LAIN, G. C. *et al.* **The Actors of Innovation in the Province of Quebec**, Canadá. 2012.

LAIN, G. C. **Os atores de inovação no Québec: um estudo exploratório** / Gabriela Cristina Lain. – 2013. 163. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Administração, 2013. Orientador: Prof. Dr. Eric Charles Henri Dorion.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Introdução. In: MINAYO, M. C. S.; ASSIS, S. G.; SOUZA, E. R. (Org.). **Avaliação por triangulação de métodos: Abordagem de Programas Sociais**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2010.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

