



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE INFORMÁTICA

Graduação em Ciência da Computação  
Proposta de Trabalho de Graduação

# **PRÁTICAS QUE CONTRIBUEM NA FORMAÇÃO DE HACKERS AO LONGO DA GRADUAÇÃO EM CURSOS DE COMPUTAÇÃO**

**Aluno:**

Victor Leal Porto de Almeida Arruda - vlpa@cin.ufpe.br

**Orientador:**

Kiev Santos da Gama - kiev@cin.ufpe.br

Recife  
2017

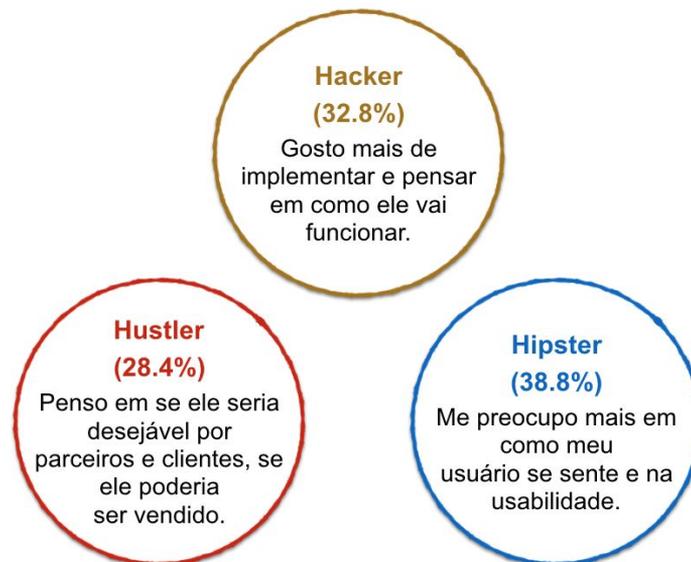
## SUMÁRIO

1 CONTEXTO.....	03
2 OBJETIVOS.....	04
3 CRONOGRAMA.....	05
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	06
5 POSSÍVEIS AVALIADORES.....	07
6 ASSINATURAS.....	08

## CONTEXTO

Ao se analisar o ambiente de equipes de desenvolvimento de projetos de software, pode-se dividir os membros do time em três perfis, conforme definição de Andy Ellwood (2016) [1]: Hacker, são os alunos com um perfil mais técnico, voltado a resolver os problemas de implementação; Hustler, mais focados no negócio, de como tornar o produto viável e Hipster, que pensa na melhor experiência para o usuário. Na pesquisa feita por Thaís Cavalcante (2016) [2], focada em ambiente acadêmico no Centro de Informática da UFPE, a distribuição dos perfis entre os alunos, deu-se da forma apresentada na Figura 1.

Figura 1 - Perfil *Hacker*, *Hipster* e *Hustler* (resposta sobre o que mais gosta de fazer em um projeto)



[2]

No contexto deste trabalho, estamos interessados em saber como o perfil hacker é desenvolvido durante a formação dos alunos. Projetos de empresas de tecnologia, empresas juniores, iniciação científica, startups, hackathons são comuns na vida acadêmica e fazem parte da formação dos alunos com este perfil. Muitas vezes a motivação em participar de atividades deste tipo está relacionada ao aprendizado, como pode ser constatados em estudos sobre hackathons cívicos [3][4], que são competições de programação de curta duração. Conforme estudos realizados sobre as principais motivações para participar de hackathons cívicos mostra que a maioria dos participantes tem como principal objetivo no evento é ter aprendizado.

## OBJETIVOS

Este trabalho de graduação possui como objetivo identificar quais tipos de atividade motivam os hackers a desenvolverem suas habilidades de programação. Sendo assim, o principal propósito é entender as práticas que contribuem na formação de hackers ao longo da graduação em cursos de computação.

Para isso, será feito um estudo envolvendo:

- Uma análise da literatura sobre formação de hackers na academia;
- Entrevistas com alunos da graduação e ex-alunos;
- Um survey envolvendo uma amostra maior de alunos.

O resultado esperado é um conjunto de proposições sobre como seria possível fomentar a formação de hackers no Centro de Informática-UFPE.

## CRONOGRAMA

A Tabela 1 apresenta o cronograma das atividades que serão realizadas durante o desenvolvimento do trabalho de graduação proposto neste documento. Cada quinzena foi representada em uma coluna, compreendendo o período de março de 2017 a junho de 2017. As linhas desta tabela correspondem às atividades fundamentais ao desenvolvimento do projeto, a fim de alcançar os objetivos descritos anteriormente. Sendo assim, as células em destaque representam quais os meses serão dedicadas à realização da atividade correspondente à linha em questão.

	15/mar	1/abril	15/abril	1/maio	15/maio	1/junho	15/junho
Direcionamento do tema							
Estudo bibliográfico							
Entrevistas							
Survey							
Análise e proposições							
Escrita e apresentação							

Tabela 1: Cronograma planejado para o trabalho de graduação proposto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Ellwood, Andy. **The Dream Team: Hipster, Hacker, and Hustler**. Forbes. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/andyellwood/2012/08/22/the-dream-team-hipster-hacker-and-hustler/>>. Acesso em: 4 jan. 2016.
- [2] Cavalcante, Thaís Freire. O ambiente empreendedor na academia: um estudo de caso exploratório. 2015, UFPE, Recife, 2016.
- [3] Gama, Kiev, Crowdsourced Software Development in Civic Apps: Motivations of Civic Hackathons Participants, Proceedings of the 19th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS), 2017.
- [4] Briscoe, Gerard, and Catherine Mulligan. "Digital innovation: The hackathon phenomenon." London: Creativeworks London Work Paper 6 (2014).
- [5] Yin, Robert K. Estudo de caso. Porto Alegre (RS): Bookman, 2010.

## POSSÍVEIS AVALIADORES

Os possíveis avaliadores são:

- Profº Alex Sandro Gomes - [asg@cin.ufpe.br](mailto:asg@cin.ufpe.br)
- Profº Simone Cristiane dos Santos - [scs@cin.ufpe.br](mailto:scs@cin.ufpe.br)

## ASSINATURAS

A aluno e orientador assinam abaixo, comprometendo-se com o desenvolvimento do trabalho exposto neste documento.

---

Kiev Santos da Gama (Orientador)

---

Victor Leal Porto de Almeida Arruda (Aluno)