

Uma prática de Inovação Aberta para bibliotecas em prol da sociedade: Hackathon da FEBAB

Priscila Machado Borges Sena

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre, Brasil

Jorge Moisés Kroll do Prado

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, Florianópolis, Brasil

CASO DE ESTUDIO

Resumo

Objetivo. Neste artigo o objetivo norteador consistiu em descrever a concepção e consolidação da 1ª edição do Hackathon da FEBAB, realizado no formato virtual em 30 abril de 2022, como uma proposta para o fomento, impulsionamento e sustentabilidade de inovações em bibliotecas.

Método. Caracteriza-se como um estudo de caso de possíveis contribuições para a Biblioteconomia e áreas correlatas basilares para outras unidades de informação além das bibliotecas, como: arquivos, museus, centros de documentação, centros de informação, centros de memória, entre outras.

Resultados. Os resultados foram descritos a partir das oito etapas estabelecidas na concepção 1ª edição do Hackathon da FEBAB para sua concretização em versão remota: Composição da Comissão Organizadora; Definição do desafio norteador (*Como potencializar as bibliotecas enquanto terceiro lugar para fortalecimento das comunidades?*); Obtenção de patrocínio para a premiação; Estabelecimento do Regulamento; Convocação de pessoas para colaborar como avaliadoras, mentoras e apoio; Definição da metodologia a ser adotada para a dinâmica de crocificação; Estabelecimento do cronograma do hackathon para inscrições, treinamentos, realização, avaliação, feedback das pessoas participantes, e envio de certificados e; Seleção das ferramentas tecnológicas a serem utilizadas para o site, inscrição, organização documental e interação entre as pessoas participantes. O evento contou com 47 inscrições e a participação efetiva de 19 pessoas, oriundas das regiões nordeste, sul e sudeste. A faixa etária predominante foi de 31 a 35 anos. A área de formação predominante foi a Biblioteconomia, o que se explica até mesmo pelo desafio lançado voltado para bibliotecas. As 19 pessoas participantes foram distribuídas em 4 equipes de desenvolvimento de projetos.

Conclusões. A Biblioteconomia tem a praxe de colocar-se como uma ciência interdisciplinar por razões históricas, pela influência do mercado de trabalho e pelo discurso levado pelas escolas de formação, mas nem sempre isso se concretiza de fato. O hackathon, por sua essência, é um evento que promove a multidisciplinaridade em razão das funções para desenvolvimento dos projetos e que, ao fim, se encerra como interdisciplinar. Representa uma oportunidade de conectar pessoas e ideias que futuramente não se limitam ao espaço de duração do evento. Contribui com a inovação aberta, trazendo mais visibilidade, efetividade e viabilidade para produtos, serviços e profissionais da informação. Na possibilidade de deixar o ambiente acadêmico, ele ainda coopera com o desenvolvimento da sociedade envolvida com a temática do desafio proposto.

Palavras-chave:

Biblioteca; Biblioteconomia; hackathon; Hackathon da FEBAB; Inovação Aberta; terceiro lugar.

FEBAB Hackathon: an Open Innovation practice for libraries in favor of society

Abstract

Objective. In this article, the guiding objective was to describe the conception and consolidation of the 1st edition of the FEBAB Hackathon, held remotely on April 30, 2022, as a proposal to promote, boost and sustain innovations in libraries.

Method. It is characterized as a case study with valuable contributions to Library Science and related areas that are fundamental to other information units besides libraries, such as archives, museums, documentation centers, information centers, memory centers, among others.

Results. The results were described based on the eight stages established in the design of the first edition of the FEBAB Hackathon for its remote version: Composition of the Organizing Committee; Definition of the guiding challenge (*How can libraries be empowered as a third place to strengthen communities?*); Obtaining sponsorship for the awards; Establishing the

Rules of Procedure; Calling on people to collaborate as evaluators, mentors and support; Defining the methodology to be adopted for the co-creation dynamics; Establishing the hackathon schedule for registration, training, implementation, evaluation, feedback from participants, and sending certificates and; Selecting the technological tools to be used for the website, registration, document organization and interaction between participants. The event had 47 registrations and the actual participation of 19 people from the northeast, south and southeast. The predominant age group was 31 to 35. The predominant area of training was Library Science, which is explained by the fact that the challenge was aimed at libraries. The 19 participants were divided into 4 project development teams.

Conclusions. The Library Science has a habit of positioning itself as an interdisciplinary science for historical reasons, due to the influence of the job market and the discourse put forward by training schools, but this doesn't always materialize. The hackathon, in essence, is an event that promotes multidisciplinary due to the roles involved in developing the projects and which, in the end, is interdisciplinary. It represents an opportunity to connect people and ideas that in the future will not be limited to the duration of the event. It contributes to open innovation, bringing more visibility, effectiveness and viability to products, services, and information professionals. By leaving the academic environment, it also contributes to the development of the society involved in the proposed challenge.

Keywords:

Library; Library Science; hackathon; FEBAB Hackathon; Open Innovation; third place.

FEBAB Hackathon: una práctica de Innovación Abierta para las bibliotecas en favor de la sociedad

Resumen

Objetivo. En este artículo, el objetivo rector fue describir la concepción y consolidación de la 1ª edición del Hackathon FEBAB, realizado a distancia el 30 de abril de 2022, como una propuesta para promover, impulsar y sostener las innovaciones en las bibliotecas.

Método. Se caracteriza por ser un estudio de caso con valiosos aportes a la Bibliotecología y áreas afines que son fundamentales para otras unidades de información además de las bibliotecas, como archivos, museos, centros de documentación, centros de información, centros de memoria, entre otros.

Resultados. Los resultados se describieron a partir de las ocho etapas establecidas en el diseño de la primera edición del Hackathon FEBAB para su versión a distancia: Composición del Comité Organizador; Definición del desafío orientador (¿Cómo potenciar las bibliotecas como tercer lugar para el fortalecimiento de las comunidades?); Obtención de patrocinio para la premiación; Establecimiento del Reglamento; Convocatoria a personas para colaborar como evaluadores, mentores y apoyo; Definición de la metodología a adoptar para la dinámica de co-creación; Establecimiento del cronograma del hackathon para inscripción, capacitación, implementación, evaluación, retroalimentación de los participantes y envío de certificados y; Selección de las herramientas tecnológicas a utilizar para el sitio web, inscripción, organización de documentos e interacción entre los participantes. El evento contó con 47 inscripciones y la participación real de 19 personas del noreste, sur y sureste. El grupo de edad predominante fue de 31 a 35 años. El área de formación predominante fue Biblioteconomía, lo que se explica por el hecho de que el desafío estaba dirigido a las bibliotecas. Los 19 participantes se dividieron en 4 equipos de desarrollo de proyectos.

Conclusiones. La Biblioteconomía tiene la costumbre de posicionarse como una ciencia interdisciplinar por razones históricas, por la influencia del mercado laboral y por el discurso planteado por las escuelas de formación, pero esto no siempre se materializa. El hackathon, en esencia, es un evento que promueve la multidisciplinariedad debido a los roles implicados en el desarrollo de los proyectos y que, al final, es interdisciplinar. Representa una oportunidad para conectar personas e ideas que en el futuro no se limitará a la duración del evento. Contribuye a la innovación abierta, aportando más visibilidad, eficacia y viabilidad a los productos, servicios y profesionales de la información. Al salir del ámbito académico, también contribuye al desarrollo de la sociedad implicada en el reto propuesto.

Palabras clave:

Biblioteca; Bibliotecología; hackathon; Hackathon FEBAB; Innovación abierta; tercer puesto.

1 Introdução

Em 2020 o mundo se viu tomado por uma pandemia implacável, a da Covid-19 ocasionada pelo novo coronavírus. De repente, a sociedade foi completamente submetida a se reinventar diante das recomendações emitidas pela Organização Mundial de Saúde (OMS) (World Health Organization, 2020).

Entre as inúmeras recomendações, o distanciamento físico talvez tenha sido o mais sentido, pois infelizmente a maioria das instituições, principalmente públicas, não estavam preparadas estruturalmente para desempenharem trabalho virtual. Então, de forma forçada esta modalidade de trabalho e o *home office* viraram rotina. Inclusive para as instituições de informação, cultura, arte e memória, em específico para as bibliotecas.

Nessa perspectiva, tornou-se latente a precariedade das bibliotecas brasileiras em praticamente todas as suas tipologias, porém talvez as que apresentaram situações mais críticas foram as bibliotecas escolares (municipais e estaduais), públicas e comunitárias. Sem profissionais com graduação em Biblioteconomia, sem infraestrutura física e tecnológica, essas instituições ficaram debilitadas e colocaram em evidência o descaso do poder público no que tange a real democratização do acesso e uso a informação, conhecimento e tecnologia. Corroborando para o aumento do número de bibliotecas públicas fechadas permanentemente (Carrança, 2022).

Esse pano de fundo que perdurou três anos até o fim, em maio de 2023, do estado de Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) da pandemia de Covid-19 (Peixoto, 2023), suscitou o anseio de diferentes movimentos sociais sobre o que fazer para dirimir tanta desigualdade, imersa em um contexto de perdas irreparáveis de vidas. Entre as organizações que têm lutado em prol da sociedade por meio das bibliotecas está a Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições (FEBAB), na sua gestão de “2020-2023 – Bibliotecas por um Mundo Melhor”, e a atual “2023-2026 – Bibliotecas Fortes: Sociedade Democrática” (FEBAB, 2024a).

Desde 1959 a FEBAB tem por missão trabalhar por mais e melhores bibliotecas no país e pela formação continuada dos profissionais. Além dos cursos livres, diretamente relacionados a essa iniciativa, o aprendizado ao longo de vida também se estabelece por publicações (como livros, tratados, traduções, manifestos e os periódicos científicos que edita), por eventos (como o Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação e transmissões ao vivo via internet) e por outras dinâmicas mais emergentes.

Como mais uma ação para o fortalecimento das bibliotecas em prol da sociedade, emergiu a proposta da realização de um primeiro Hackathon da FEBAB, ao considerar segundo Davis (2016), que esse tipo de evento possibilita oportunidades ideais para bibliotecas e profissionais de Biblioteconomia promoverem novos serviços e ferramentas tecnológicas. Além de se tratar de um evento social, em que os participantes formam equipes e trabalham juntos em um projeto dentro de um determinado limite de tempo. A concretização da ação proposta se norteou pelo esforço coletivo de estabelecer e responder a um desafio benéfico para o fomento de inovações em e por bibliotecas, a partir da prática de Inovação Aberta.

A Inovação Aberta tem a ver com o aproveitamento das ideias, conhecimentos e tecnologias disponíveis no contexto externo (Chesbrough, 2003). Assim, trata-se da relação com ideias já defendidas em teorias sólidas, agregando uma proposta nova no direcionamento de projetos inovadores (Cândido, 2017; Severo, Cândido, Sena, 2023). Logo, abarca um conjunto de práticas com a finalidade de aprimorar o desenvolvimento dos produtos, ofertar serviços melhorados ao público, acrescer a eficiência e reforçar o valor agregado (Sena et al., 2019). Um hackathon pode ser considerado como prática de Inovação Aberta por se tratar de uma maratona de programação que ocorre por meio de dinâmicas de cocriação.

Especificamente em relação a bibliotecas, hackathons podem impulsionar o exercício do *crowdsourcing* de forma ágil. Uma vez que este funciona como uma forma de produção de informação com a colaboração coletiva, aproveitando os saberes das pessoas na construção de conhecimentos e inovações (Lu, Gracioso, Amaral, 2018; Sena et al., 2019). São ótimos exemplos de instrução estratégica de ensino que une aspectos práticos, contextuais e sociais da mentalidade pedagógica contemporânea em uma experiência envolvente (Gama et al., 2018).

Ante o exposto, neste artigo se objetiva descrever a concepção e consolidação da 1ª edição do Hackathon da FEBAB, realizado no formato virtual em 30 abril de 2022, como uma proposta para o fomento, impulsionamento e sustentabilidade de inovações em bibliotecas. Desse modo, caracteriza-se como um estudo de caso com contribuições que podem ser valiosas para a Biblioteconomia e áreas correlatas basilares para outras unidades

de informação além das bibliotecas, como: arquivos, museus, centros de documentação, centros de informação, centros de memória, entre outras.

2 Concepção do Hackathon da FEBAB

Fundada em 1959 a FEBAB é uma sociedade civil sem fins lucrativos, formada por entidades-membro – associações de bibliotecários e cientistas da informação, instituições filiadas e pelos órgãos: deliberativos – Assembleia Geral e Conselho Diretor; executivo – Diretoria Executiva; de fiscalização – Conselho Fiscal; de assessoria – Comissões Brasileiras e Assessorias Especiais. Com a missão de defender e incentivar o desenvolvimento da profissão tem entre seus objetivos, o desenvolvimento de atividades que promovam as bibliotecas e o apoio a projetos na área, visando o aprimoramento dessas instituições e de profissionais de Biblioteconomia (FEBAB, 2024b).

Deste modo, com o intuito de promover as bibliotecas e apoiar projetos que as democratizem tecnologicamente se propôs a realização do primeiro hackathon pela FEBAB, por intermédio de sua escola. De acordo com Davis (2016), um hackathon se torna uma excelente oportunidade de networking e prática de colaboração em atividades desempenhadas por equipes construídas durante o evento. Uma chance de aprender novas habilidades e aplicar as existentes.

Hackathons também podem ser conceituados como atividades ou competições amigáveis, usadas por programadores de software e outros especialistas em assuntos específicos para desenvolver soluções para um desafio específico em um curto período previamente determinado (Mehta, Shah, 2022; Brambilla, Wegner, Schaedler, 2022). São eventos que se centram na resolução de uma problemática específica, a partir do compartilhamento de ideias, desenvolvimento, teste e aplicação de protótipos e sua conversão em produtos e serviços destinados ao mercado Franco et al. (Franco et al., 2022; Brambilla, Wegner, Schaedler, 2022).

Verifica-se que os hackathons podem absorver o espírito das bibliotecas, uma vez que comunidade, inovação e divulgação estão no cerne do trabalho das bibliotecas. Um hackathon pode ser uma oportunidade fantástica para incentivar o uso de ferramentas e informações que as bibliotecas criaram e coletaram (Heller, 2012; Davis, 2016). Objetivamente, eles são dedicados a levantar soluções em torno de um desafio.

Logo, pode-se compreender um hackathon para bibliotecas como um dispositivo de desenvolvimento de soluções a questões originadas pelas comunidades, a partir da interação e colaboração entre profissionais de diferentes áreas com competências que lhes permitam a aplicação da inovação, ciência e tecnologia em prol da sociedade por intermédio das bibliotecas.

Anualmente, são realizadas atividades por escolas de Biblioteconomia e entidades de classe em torno do dia 12 de março, dia do bibliotecário. A data foi instituída há 44 anos pelo Decreto n. 86.631 e escolhida por ser a data de nascimento de Manuel Bastos Tigre, bibliotecário, publicitário, jornalista, compositor e poeta (Brasil, 1980). Em 2022, ainda diante do contexto da pandemia e em virtude do grande volume informacional de transmissões on-line, a FEBAB optou por realizar uma atividade dinamizadora como o hackathon em formato virtual.

Porém, a configuração de hackathon virtual é totalmente distinta dos tradicionais hackathons presenciais (físicos), pois resulta em práticas modificadas. Primeiro, o hackathon virtual tem apenas um ambiente (local) virtual. Ele não tem os "lubrificantes sociais" de salas de reunião, comida e bebidas, software e auxílios relacionados à tarefa que os ajudam a formar suas equipes e a desenvolver as novas, porém temporárias, normas de colaboração. Os hackers do hackathon virtual participam em seus espaços íntimos como escritórios domésticos e quartos. Em segundo lugar, a escolha dos colaboradores é diferente e maior, e muitos deles são estranhos. Isso difere das hackathons físicas em que as equipes foram formadas e os membros se conhecem antes da competição (Wang et al., 2021). Essa diferença tornou a 1ª edição do Hackathon da FEBAB ainda mais desafiadora.

Visto alguns conceitos, impactos positivos e desafios para a realização de um hackathon virtual, é válido destacar que organizar um envolve muitos componentes e requer projeto de gestão eficaz (Bogdanov; Isaac-Menard, 2016). Nesse sentido, na próxima seção detalham-se os caminhos para a consolidação da 1ª edição do Hackathon da FEBAB.

3 Caminhos para a consolidação do Hackathon da FEBAB

Como estudo de caso, a descrição realizada neste artigo constitui uma análise detalhada de uma situação específica, a qual por meio de um estudo minucioso se torna possível adquirir conhecimentos sobre o fenômeno “hackathon”, utilizado como possível prática de inovação aberta para bibliotecas e demais unidades de informação. De acordo com Yin (2015), estudo de caso é uma investigação empírica que averigua um fenômeno atual (o “caso”) em seu contexto, que pode ocorrer em um ou mais casos específicos. A 1ª edição do Hackathon da FEBAB se configura somente como um caso. Para análise deste, realizou-se levantamento bibliográfico e documental não sistematizado de materiais que subsidiassem amparo à exposição do caso.

O Hackathon da FEBAB foi concebido a partir da apresentação do seu projeto em 05 de abril de 2021 à Diretoria da Federação. No projeto constavam o objetivo geral: Fomentar soluções tecnológicas para bibliotecas públicas e escolares com a aplicação de um hackathon pela FEBAB. E específicos: a) Identificar outras experiências de hackathon realizadas nos âmbitos de instituições de informação, cultura, arte e memória; b) Estabelecer etapas de aplicação e avaliação do hackathon aplicado pela FEBAB e; c) Obter soluções tecnológicas para bibliotecas públicas e escolares. A aceitação da Diretoria foi unânime, porém a realização do evento só se tornou possível um ano depois, em 30 de abril de 2022.

Quanto ao objetivo “a” do projeto, verificou-se em janeiro de 2021, a organização de poucos eventos similares ao que se propunha pela FEBAB, não foi encontrado nenhum, especificamente organizado por uma associação da área de Biblioteconomia. Contudo, utilizou-se como base o guia GLAM Hack-in-a-box: a short guide for helping you organize a GLAM hackathon da Digital Public Library of America (DPLA, 2014) e o BiblioHack LAB (Associação Casa da Árvore, 2021).

Em relação ao objetivo “b”, as etapas foram estabelecidas conforme Quadro 1:

Quadro 1: Etapas de aplicação e avaliação do hackathon da FEBAB

Etapa	Descrição
1	Composição da Comissão Organizadora.
2	Definição do desafio norteador.
3	Obtenção de patrocínio para a premiação.
4	Estabelecimento do Regulamento.
5	Convocação de pessoas para colaborar como avaliadoras, mentoras e apoio.
6	Definição da metodologia a ser adotada para a dinâmica de crocristação.
7	Estabelecimento do cronograma do hackathon para inscrições, treinamentos, realização, avaliação, feedback das pessoas participantes, e envio de certificados.
8	Seleção das ferramentas tecnológicas a serem utilizadas para o site, inscrição, organização documental e interação entre as pessoas participantes.

Fonte: Autores (2023)

Quanto ao objetivo “c”, este se alcançaria a partir da submissão e apresentação das ações propostas com a realização da 1ª edição do Hackathon da FEBAB, presentes na próxima seção de resultados.

4 Resultados da 1ª edição do Hackathon da FEBAB

Os resultados nesta seção começam a ser descritos a partir do Quadro 2. O atendimento ao objetivo c) Obter soluções tecnológicas para bibliotecas públicas e escolares, é descrito mais ao final da seção. Ressalta-se que as etapas foram moldadas para uma versão virtual de hackathon.

Quadro 2: Etapas da realização do hackathon da FEBAB

Etapa	Descrição	Detalhamento do cumprimento
1	Composição da Comissão Organizadora.	A comissão organizadora foi constituída por membros da Diretoria Executiva (Gestão 2020-2023): Presidente, Vice-Presidenta e Diretora de Formação Política e Profissional.
2	Definição do desafio norteador.	Como potencializar as bibliotecas enquanto terceiro lugar para fortalecimento das comunidades?
3	Obtenção de patrocínio para a premiação.	Gale patrocinou o evento com o valor de R\$ 3.000,00.
4	Estabelecimento do Regulamento.	O Regulamento foi estabelecimento com 13 pontos especificados: 1 Do Código de Conduta e Propriedade Intelectual 2 Do Objetivo 3 Das Datas e do Local 4 Das Inscrições 5 Da Participação 6 Da Programação 7 Da Submissão de Projetos 8 Dos Critérios de Avaliação 9 Das Etapas de Avaliação 10 Da Premiação 11 Das Pessoas Avaliadoras 12 Da Comunicação 13 Das Considerações Finais
5	Convocação de pessoas para colaborar como avaliadoras, mentoras e apoio.	12 pessoas atuaram como mentoras. 2 pessoas atuaram como apoio. 7 pessoas atuaram como avaliadoras.
6	Definição da metodologia a ser adotada para a dinâmica de cocriação.	A metodologia adotada foi sugerida por uma das pessoas mentoras e adaptada. Recebeu o título de Jornada do Protagonismo, inspirado em Jornada do Herói de Joseph Campbell.
7	Estabelecimento do cronograma do hackathon para inscrições, treinamentos, realização, avaliação, feedback das pessoas participantes, e envio de certificados.	Inscrições do público participante: de 04 a 28/04/2022 Treinamentos da equipe organizadora/apoio: 28 e 29/04/2022 Realização em: 30/04/2022 Avaliação em: 30/04/2022 Feedback das pessoas participantes: 30/04 a 05/05/2022 Envio dos certificados: Entre 01 e 30/05/2022
8	Seleção das ferramentas tecnológicas a serem utilizadas para o site, inscrição, organização documental e interação entre as pessoas participantes.	SurveyMonkey Google Meet Zoom YouTube E-mail da Escola Febab WhatsApp

Fonte: Autores (2023)

A seguir são detalhadas cada uma das etapas com vistas a cooperar com a organização de hackathons, disseminando-os como alternativa inovadora de realização de eventos e aplicação da inovação aberta.

A **primeira etapa** trata-se da comissão organizadora. No caso da experiência descrita, constituiu-se por membros da Diretoria Executiva da FEBAB, gestão 2020-2023; porém ela pode ser concebida não somente por membros de uma mesma organização, desde que tenham um objetivo em comum com a realização do hackathon. Equipes de diferentes organizações inclusive podem ter a capacidade de ampliar o alcance da iniciativa, além de poder torná-la com maior capacidade inovadora.

A **segunda etapa** é a definição do desafio norteador. É importante dedicar certo tempo a ele, pois há dois aspectos a se considerar: o primeiro que reflita uma contribuição significativa para a área e o segundo que textualmente seja bem redigido e factível de ser alcançado. Embora não seja incomum encontrar desafios um pouco mais idealistas (ex.: como acabar com a fome no planeta?), ater-se a propostas mais próximas da comunidade alvo do hackathon pode aperfeiçoar a avaliação das propostas, ser mais convidativo e com mais plausibilidade de prototipação.

Para o hackathon da FEBAB, o desafio foi como potencializar as bibliotecas enquanto terceiro lugar para fortalecimento das comunidades, com vistas a gerar valor de forma que a relação seja mais relevante e sustentável, disponibilizando serviços que atendam suas diversas necessidades informacionais. Há pouco mais de 30 anos, o sociólogo Ray Oldenburg cunhou o termo “terceiro lugar”, espaços engajados pela interação e pelas conversas entre pessoas com diferentes origens sociais e econômicas. Estes espaços têm a capacidade de fortalecer o tecido social, pois são abertos ao senso de comunidade e de democracia (Oldenburg, 1999).

Mais recentemente, outro sociólogo, Eric Klinenberg (2018a) apresenta uma ideia semelhante à de Oldenburg que é a de infraestruturas sociais, que são justamente estes terceiros lugares com a capacidade de modelar como as pessoas interagem. Em 2018b o autor defende que as bibliotecas têm o potencial de não somente ofertar serviços e produtos, mas serem espaços para companheirismo e acolhimento.

Lançar um desafio como esse estaria alinhado ao propósito de formação continuada da FEBAB, pois ampliaria a visão de muitos profissionais e estudantes sobre o próprio espaço das bibliotecas. E para a sociedade como um todo, disseminaria que as bibliotecas são ambientes de acolhimento, democráticos, um ponto de encontro para fortalecimento das comunidades em que se inserem.

A **terceira etapa** é de ordem mais operacional, reflete na recompensa que o evento irá entregar. Esta pode vir de fundos próprios ou de parcerias, como foi o caso da FEBAB que contou com o patrocínio da Gale.

A **quarta etapa** também demanda um certo tempo e cuidado, pois trata-se do Regulamento. Na experiência da FEBAB, nos dedicamos a aspectos legais (como propriedade intelectual e direitos autorais), morais (código de conduta, anti-assédio) e operacionais (desde datas até pessoas avaliadoras, fluxos de trabalhos, avaliação, entre outros).

A FEBAB compreende que as atividades de formação continuada não se estabelecem somente por cursos, mas também pelos seus eventos. Por isso, no momento em que se convidou as pessoas (quinta etapa) para atuarem como mentoras e avaliadoras, havia a preocupação de que estas também pudessem ensinar, de certo modo. A mentoria durante o hackathon diz respeito ao acompanhamento indireto por pessoas especializadas em determinadas temáticas que envolvem a concepção do projeto. É indireto porque este acompanhamento não é contínuo, os mentores transitavam entre os diferentes grupos colocando-se à disposição para orientações pontuais. Deste perfil, 12 pessoas atuaram como mentoras nas áreas de: Análise Inovativa, Análise de Projeto, Desenvolvimento Web, User Experience (Experiência de Usuário), Marketing, Tecnologia de Informação.

Já as pessoas avaliadoras, que foram 7 pessoas, apresentavam expertises de: Análise de Projeto, Análise Inovativa, Comunicação e editoração científica. Ressalta-se que, as áreas de atuação não é o mesmo que dizer área de formação, isso porque pessoas com formações distintas podem atuar, por exemplo, como analistas de projetos.

Os cinco critérios para avaliação dos projetos consistiram em:

- a. **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
- b. **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

- c. **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto;
- d. **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;
- e. **Impacto na comunidade:** O quão a proposta de solução tem potencial de fortalecer a biblioteca enquanto um terceiro lugar que fortaleça a comunidade atendida.

A **sexta etapa** foi o alinhamento da metodologia que seria adotada para a condução do hackathon. Como os profissionais já tiveram outras experiências anteriores nesse tipo de evento, é normal que ocorram adaptações conforme a área do conhecimento, prática profissional ou cultura organizacional. Por sugestão de uma das pessoas mentoras, a metodologia utilizada como inspiração foi a Jornada do Herói de Joseph Campbell. Esta metodologia está presente em diferentes áreas (como Psicologia, Administração, Cinema, Educação, Literatura e Filosofia) e não é utilizada sempre com o mesmo propósito. Campbell (2007), que foi um mitólogo, acreditava que as narrativas eram cíclicas e regiam todos os elementos mitológicos. Toda história, indiferente da época ou lugar, transitava por três estágios: Separação, Iniciação e Retorno. É a partir deles que o autor estabelece uma espécie de roteiro que determina os caminhos pelos quais o herói deverá transitar até chegar ao êxito (Rosa; Marques, 2018).

A partir das adaptações condizentes ao propósito da FEBAB, criou-se a Jornada do Protagonismo. Ver Figura 1.

Figura 1: Representação visual dos passos da Jornada do Protagonismo



Fonte: Sena e Prado (2023)

A penúltima etapa, a **sétima**, determinou o cronograma do hackathon. Trata-se de algo bastante particular à realidade da área com a qual será trabalhada, a equipe organizadora e até mesmo fatores externos que podem ser imprevisíveis. Podemos estabelecer o cronograma em três fases: inscrições, desenvolvimento dos projetos e avaliação dos projetos.

Optamos por trabalhar com um prazo de pouco mais de 20 dias para as inscrições. Poderiam participar profissionais e estudantes, não especificamente da Biblioteconomia ou Ciência da Informação, mas desde que tivesse conhecimento ou experiência em um ou mais dos seguintes itens:

- a. Biblioteconomia – ter formação e/ou atuar ou ter atuado em uma biblioteca.
- b. Desenvolvimento – ter formação e/ou atuar ou ter atuado com desenvolvimento de sistemas tecnológicos.
- c. Negócio – ter formação e/ou atuar ou ter atuado com negócios.
- d. Marketing – ter formação e/ou atuar ou ter atuado em Marketing.
- e. UX/Designer – ter formação e/ou atuar ou ter atuado com UX/Designer.

Os dados submetidos durante a inscrição já fizeram parte da primeira avaliação, visto a necessidade de validação pela equipe organizadora. Em alguns outros casos de hackathons é comum encontrar inscrições por grupos compostos por pessoas que tenham os perfis desejados a cada função.

Enquanto ocorria o processo de inscrição, houve os treinamentos com a equipe mentora e de apoio nos dias 28 e 29/04/2022.

No dia de realização prática do evento, 30/04/2022 das 8h30 às 17h, desenvolveram-se os projetos. Nesse período ocorreu a formação de equipes (buscando sempre contemplar todos os perfis em cada uma), a explicação de cada função para a concepção do projeto (Ver Figura 2), uma palestra abordando a temática de Inovação Aberta com a professora e Pesquisadora Ana Clara Cândido (Cândido, 2022) e os preparos finais para a conclusão do projeto.

Figura 2: Funções dentro da equipe de desenvolvimento dos projetos para a 1ª edição do Hackathon da FEBAB

FUNÇÃO	CARACTERÍSTICA	AÇÃO
Biblioteconomia	Ter formação e/ou atuar ou ter atuado em uma biblioteca.	É a pessoa que irá trazer a dinâmica da biblioteca .
Desenvolvimento	Ter formação e/ou atuar ou ter atuado com desenvolvimento de sistemas tecnológicos.	É a pessoa que desenvolverá o protótipo da solução.
Negócio	Ter formação e/ou atuar ou ter atuado com negócios.	É a pessoa que buscará a sustentabilidade da solução, em termos financeiros, recursos humanos e parcerias estratégicas.
Marketing	Ter formação e/ou atuar ou ter atuado em Marketing.	É a pessoa que desenvolverá estratégias de marketing e divulgação da proposta.
UX/Designer	ter formação e/ou atuar ou ter atuado com UX/Designer.	É a pessoa que conduzirá a pesquisa de usuário , prototipagem e outros processos para garantir o máximo de usabilidade, utilidade e acessibilidade na experiência do usuário.

Fonte: Autores (2023)

Também se realizou a avaliação dos projetos. Além da premiação principal de R\$ 3.000,00 para a equipe classificada em **primeiro lugar**, as demais equipes também receberam prêmios: **segundo lugar** - inscrições para o 29º Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação (CBBB 2022), **terceiro lugar** - exemplares do livro Expect more: melhores bibliotecas para um mundo complexo e, **quarto lugar** - Kit de Advocacy da FEBAB. A cerimônia de encerramento com a entrega desses prêmios foi transmitida ao vivo e encontra-se disponível no canal da FEBAB no YouTube (FEBAB, 2022a), bem como a playlist com todos os vídeos e transmissões da 1ª edição do Hackathon da FEBAB (FEBAB, 2022b).

O envio de certificados às pessoas das equipes de organização, mentoria e apoio foram enviados na semana posterior ao evento. O envio às pessoas participantes foi realizado a partir das respostas destas ao formulário de feedback do Hackathon da FEBAB. Os eixos avaliados foram: mentoria, banca avaliadora e organização da FEBAB.

Por fim, a última etapa, **oitava**, tratou da seleção das ferramentas tecnológicas a serem utilizadas para o site, inscrição, organização documental e interação entre as pessoas participantes. Para as inscrições foi utilizado o **SurveyMonkey**, para os treinamentos da equipe mentora/apoio o **Google Meet**, para a realização do evento o **Zoom** e, para a transmissão o **YouTube**. O **e-mail** da Escola Febab foi usado para convocações, avisos e mensagens formais. Utilizou-se o **WhatsApp** para a troca de mensagens mais operacionais a partir da criação de grupos específicos. Ademais, o **Google Drive** foi usado para a organização documental do evento.

O evento contou com 47 inscrições e a participação efetiva de 19 pessoas, oriundas das regiões nordeste, sul e sudeste. A faixa etária predominante foi de 31 a 35 anos. A área de formação predominante foi a Biblioteconomia, o que se explica até mesmo pelo desafio lançado voltado para bibliotecas.

As 19 pessoas participantes foram distribuídas em 4 equipes de desenvolvimento de projetos (Ver Figura 3).

Classificada em 1º lugar, a **BIBLIO HUB** propôs um aplicativo para oferecer ao usuário conteúdos sociais e culturais de acesso rápido, e direcionamento para atividades em bibliotecas de sua região. Uma proposta

criativa e interessante, sua aplicabilidade pode trazer uma nova visão para a relação dos usuários com a biblioteca universitária, levando a novas formas dessa instituição divulgar e disseminar seus serviços.

Em 2º lugar, a **CAB - Comunidade de Aprendizagem na Biblioteca** propôs um aplicativo com o propósito de atrair a comunidade para as Bibliotecas, antecipando as necessidades dos usuários e compreendendo melhor a comunidade em que estão inseridos. Uma proposta que apresentou criatividade ao focar na ampliação da escuta da comunidade e com isso desenhar e/ou avaliar novos serviços. Embora tenha sido pensado para as bibliotecas públicas, é possível atender outras tipologias de bibliotecas.

Classificada em 3º lugar, a **Verifica Brasil** propôs uma ferramenta on-line para verificação de conteúdo falso veiculado na internet por meio de link, imagem ou texto; disponibilidade de chatbot para aplicação em aplicativos de mensagens instantâneas para verificação de conteúdo falso; agenda semanal de eventos na biblioteca sobre processo eleitoral, função dos cargos a serem eleitos, histórico dos partidos e dos candidatos e; espaço na ferramenta para que os usuários possam colocar suas dúvidas e dificuldades para serem debatidos nos eventos na biblioteca. Trouxe um tema que é atual e urgente no contexto em que vivemos. Abordou um assunto desafiador e que ainda carece de soluções. Abre um campo em que as bibliotecas devem atuar, não apenas combatendo as fake news, mas criando oportunidades de disseminar informação confiável à comunidade.

Figura 3: Projetos desenvolvidos para a 1ª edição do Hackathon da FEBAB



Fonte: Autores (2023)

Em 4º lugar, a BiblioTech propôs um Programa de Inovação Aberta em Bibliotecas Públicas, visando potencializar o desenvolvimento de novas aplicações digitais com a participação popular e fomentar a troca de conhecimentos com os usuários da Biblioteca em parceria com a Incubadora do SEBRAE. Mostrou-se uma proposta criativa e relevante, trazendo como ponto principal a parceria público-privada entre bibliotecas públicas e outras organizações, visando o atendimento a demandas de suas comunidades.

O detalhamento das oito etapas que concretizaram a 1ª edição do Hackathon da FEBAB confirma a realização deste tipo de evento como prática de Inovação Aberta, logo total alinhamento ao exposto por Ana Clara Cândido (2022) na palestra de abertura. Isso porque se visualizou desde a concepção à concretização:

- a. Desenvolvimento de metodologia
- b. Desenvolvimento de habilidades e técnicas entre participantes
- c. Insights coletivos para o desenvolvimento dos projetos propostos
- d. Cocriação para implementação de projetos
- e. Combinação de conhecimentos diferentes a partir de pessoas diversas

f. Fomento da cultura de inovação.

Em consonância com os elementos para a Inovação Aberta e suas práticas em bibliotecas, listados por Sena et al. (2019). Dos elementos, o registro, disseminação, acesso e uso da informação e do conhecimento envolvidos no processo administrativo contribuem imprescindivelmente para a elaboração e replicação de boas práticas de Inovação Aberta em bibliotecas. Das práticas, as mais presentes foram as dinâmicas de cocriação, o compartilhamento de dados e infraestruturas (físicas) com disponibilização de coworking e fab labs. O crowdsourcing embora tenha constado nos resultados da pesquisa (Sena et al., 2019), ainda requeria maior popularização. Na linha da popularização, agregamos o Hackathon da FEBAB com uma prática de Inovação Aberta a ser difundida para a comunidade Bibliotecária, áreas correlatas e sociedade em geral.

5 Considerações finais

Desenvolvemos este artigo com o objetivo de descrever a concepção e consolidação da 1ª edição do Hackathon da FEBAB, realizado no formato virtual em 30 abril de 2022, como uma proposta para o fomento, impulsionamento e sustentabilidade de inovações em bibliotecas. Consideramos a partir da descrição detalhada que o objetivo foi alcançado, e ainda permite insights inovadores para as pessoas docentes, pesquisadoras, técnicas e sociedade civil que voltarem suas atenções para a Biblioteconomia, em especial para as bibliotecas.

Dentre as oportunidades, visualizamos o engajamento multidisciplinar. A Biblioteconomia tem a praxe de colocar-se como uma ciência interdisciplinar por razões históricas, pela influência do mercado de trabalho e pelo discurso levado pelas escolas de formação, mas nem sempre isso se concretiza de fato. O hackathon, por sua essência, é um evento que promove a multidisciplinaridade em razão das funções para desenvolvimento dos projetos e que, ao fim, se encerra como interdisciplinar.

Além desta, o hackathon é uma oportunidade de conectar pessoas e ideias que futuramente não se limitam ao espaço de duração do evento. É comum que parcerias sejam estabelecidas pós-eventos e, em alguns casos, os grupos até se alinham para tornar realidade o projeto com o qual trabalharam. Esta é uma das razões de se indicar as orientações sobre direitos autorais e propriedade intelectual no regulamento.

O hackathon estabelece também a oportunidade em contribuir com a inovação aberta, trazendo mais visibilidade, efetividade e viabilidade para produtos, serviços e profissionais da informação. Na possibilidade de deixar o ambiente acadêmico, ele ainda coopera com o desenvolvimento da sociedade envolvida com a temática do desafio proposto.

Enquanto recomendações, uma delas é estabelecer mais edições do evento para que ele entre na agenda da Biblioteconomia brasileira como uma oportunidade de espaço para inovação. O hackathon pode se relacionar com empresas da área e áreas correlatas, governo, startups, ONGs e outras entidades da classe para trazer benefícios à Biblioteconomia.

A 1ª edição do Hackathon da FEBAB pode ser considerada um êxito por ser uma ação inovadora em si para a Biblioteconomia, e por ter sido realizada em formato virtual. Contudo, o formato que permitiu a participação de pessoas localizadas em cidades diferentes, oriundas de três regiões do Brasil, também pode ser apontado como uma limitação, uma vez que a interação em eventos presenciais é totalmente diferente, com o potencial de propiciar mais aproximação entre as pessoas participantes, organizadoras, mentoras e apoio. Nesse sentido, esperamos que hackathons presenciais também se consolidem.

Agradecimentos

À Adriana Ferrari, Adriana Souza, Ana Carolina Vieira de Oliveira Flores Hurtado, Ana Clara Cândido, Danielly Inomata, Dayanne Araújo, Edgar Bisset Alvarez, Fabiola Aparecida Vizentim, Francisco Tadeu Foz, Gale, Genilson Geraldo, Lígia Sell, Mayara Cabral, Solange Santana e Vicente Santos por terem somado no desenvolvimento e concretização da 1ª edição do Hackathon da FEBAB.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO CASA DA ÁRVORE. **BiblioHack Lab**. 2021. Disponível em: <https://www.bibliolab.com.br/bibliohacklab>. Acesso em: 04 jan. 2024.

BOGDANOV, Stanislav "Stan"; ISAAC-MENARD, Rachel. Hack the library: Organizing Aldelphi University Libraries' first hackathon. **College & Research Libraries News**, v. 77, n. 4, p. 180-183, 2016. Disponível em: <https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/9475/10738>. Acesso em: 04 jan. 2024.

BRAMBILLA, Flávio Régio; WEGNER, Douglas; SCHAEGLER, Cecilia. Hackathons as a strategy for Open Innovation: insights from events in Brazil and Canada. **Brazilian Journal of Management/Revista de Administração da UFSM**, v. 15, n. 4, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reaufsm/a/Hc7YNVWYDtk3qQCb3JGhtRn/>. Acesso em: 11 jan. 2024.

BRASIL. **Decreto n. 84.631, de 09 de abril de 1980**. Instituto a "Semana Nacional do Livro" e o "Dia do Bibliotecário". Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/atos/decretos/1980/d84631.html. Acesso em: 11 jan. 2024.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CÂNDIDO, Ana Clara. Gestão da informação e inovação aberta: oportunidades em ações integradas. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 11, n. 2, 2017. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/6515>. Acesso em: 04 jan. 2024.

CÂNDIDO, Ana Clara. **Hackathon: Inovação Aberta**. [S. l.]: Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições, 2022. 1 vídeo (27 min) Disponível em: <https://youtu.be/jRY5w5WY-ZI?si=kT8zJkUtGslrS7er>. Acesso em: 11 jan. 2024.

CARRANÇA, Thais. Brasil perdeu quase 800 bibliotecas públicas em 5 anos. **BBC News Brasil em São Paulo**. 16 jul. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-62142015>. Acesso em: 11 jan. 2024.

CHESBROUGH, Henry. **Open innovation: the new imperative for creating and profiting from technology**. Boston: Harvard Business School Press, 2003.

DAVIS, Robin Camille. Hackathons for libraries and librarians. **Behavioral & Social Sciences Librarian**, v. 35, n. 2, p. 87-91, 2016. Disponível em: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1083&context=ij_pubs. Acesso em: 04 jan. 2024.

DPLA Community Reps Chad Nelson and Nabil Kashyap. **GLAM hack-inka-box: a short guide for helping you organize a GLAM hackathon**. 07 out. 2014. Disponível em: <https://dp.la/news/dpla-community-reps-produce-hackathon-planning-guide-now-available>. Acesso em: 04 jan. 2024.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÕES E INSTITUIÇÕES (FEBAB). **Cerimônia de Encerramento – 1ª edição do Hackathon da FEBAB**. [S. l.], 2022a. 1 vídeo (51 min). Disponível em: https://www.youtube.com/live/QdUAFroAzeU?si=G1IMR6x9iQkS_GW. Acesso em: 11 jan. 2024.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÕES E INSTITUIÇÕES (FEBAB). **Playlist da 1ª Edição do Hackathon da FEBAB**. [S. l.], 2022b. 5 vídeos. Disponível em: https://youtube.com/playlist?list=PLruKDXkijai3dxZ9Dfa7c_-Db7UR_7oFD&si=6-zbFBjHmHVerLIHz. Acesso em: 11 jan. 2024.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÕES E INSTITUIÇÕES (FEBAB). **Diretoria Executiva**. 2024a. Disponível em: <https://febab.org/sobre/diretoria-executiva/>. Acesso em: 04 jan. 2024.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÕES E INSTITUIÇÕES (FEBAB). **Missão e histórico**. 2024b. Disponível em: <https://febab.org/sobre/missao/>. Acesso em: 04 jan. 2024.

FRANCO, Stefano; PRESENZA, Angelo; PETRUZZELLI, Antonio Messeni. Boosting innovative business ideas through hackathons. The "Hack for Travel" case study. **European Journal of Innovation Management**, v. 25, n. 6, p. 413-431, 2021. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJIM-06-2021-0300/full/pdf>. Acesso em: 04 jan. 2024.

GAMA, Kiev; ALENCAR, Breno; CALEGARIO, Filipe; NEVES, André. A hackathon methodology for undergraduate course projects. In: **2018 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)**. IEEE, 2018. p. 1-9. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8659264/?denied=>. Acesso em: 04 jan. 2024.

HACKATHON. In: WIKIPEDIA: a enciclopédia livre. 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>. Acesso em: 04 jan. 2024.

HELLER, Margaret. Creating quick solutions and having fun: the joy of hackathons. **ACRL TechConnect**, 2012. Disponível em: <https://acrl.org/discussion/creating-quick-solutions-and-having-fun-the-joy-of-hackathons/>. Acesso em: 04 jan. 2024.

KLINENBERG, Eric. **Palaces for the people: how social infrastructure can help fight inequality, polarization, and the decline of civic life**. New York: Crown, 2018a.

KLINENBERG, Eric. To restore civil society, start with the library. **The New York Times**, September 8, 2018b. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/09/08/opinion/sunday/civil-society-library.html>. Acesso em: 11 jan. 2024.

LU, Yi Chieh; GRACIOSO, Luciana de Souza; AMARAL, Roniberto Marato do. Crowdsourcing como recurso de produção do conhecimento e da inovação: uma análise sobre seu uso potencial em bibliotecas universitárias. **XIX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (XIX ENANCIB)**; v. 24, n. 2, 2018.

MEHTA, Neha; BIST, Siddarth Singh; SHAH, Priya. Hackathons: what do engineering educators think about it?. **Higher Education, Skills and Work-Based Learning**, v. 12, n. 5, p. 983-1001, 2022. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/HESWBL-03-2021-0064/full/html?skipTracking=true>. Acesso em: 16 jan. 2024.

OLDENBURG, Ray. **The great good place: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community**. Cambridge, MA: Da Capo Press, 1999.

PEIXOTO, Roberto. Covid não é mais uma emergência sanitária de importância internacional, diz OMS. Saúde, **G1**. 5 maio 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/05/05/covid-nao-e-mais-uma-emergencia-sanitaria-de-importancia-internacional-diz-oms.ghtml>. Acesso em: 04 jan. 2024.

ROSA, Bruno Navarini; MARQUES, José Carlos. A aventura do "Atleta do Século: uma análise do documentário "Isto é Pelé" sob a ótica da jornada do herói, de Joseph Campbell. **Record**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 1-15, jan./jun. 2018. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/Record/article/view/17892>. Acesso em: 16 jan. 2024.

SENA, Priscila Machado Borges; CÂNDIDO, Ana Clara; BLATTMANN, Ursula; GONZÁLEZ, José Antonio Moreiro. Práticas de Inovação aberta para impulsar propuestas novedosas en las bibliotecas. In: WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS, 85, 2019, Athens. **Congresso**. Athens: IFLA WLIC, 2019. p. 1-14. Disponível em: <https://library.ifla.org/id/eprint/2456/>. Acesso em: 04 jan. 2024.

SENA, Priscila; PRADO, Jorge. **Representação visual dos passos da Jornada do Protagonismo utilizada na 1ª edição do Hackathon da FEBAB**. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10637852>.

SEVERO, Franciele Lizardi Costa; CÂNDIDO, Ana Clara; SENA, Priscila Machado Borges. Práticas de Inovação Aberta em bibliotecas: um estudo da produção científica brasileira. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, [S. l.], v. 19, p. 1–25, 2023. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1930>. Acesso em: 04 jan. 2024.

WANG, Shan; YEOH, William; REN, Jie; LEE, Alvin. Learnings and implications of virtual hackathon. **Journal of Computer Information Systems**, v. 62, n. 3, p. 547-559, 2022. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08874417.2020.1864679>. Acesso em: 04 jan. 2024.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Coronavirus disease 2019 (COVID-19): situation report – 51**. 11 de março de 2020. Disponível em: <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200311-sitrep-51-covid-19.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2024.

Dados dos autores

Priscila Machado Borges Sena

Doutora e Mestre em Ciência Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (PGCIN/UFSC). Graduada em Biblioteconomia pela Universidade Federal de Mato Grosso/Rondonópolis (UFMT). É Professora Adjunta do Departamento de Ciências da Informação, na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (DCI/FABICO/UFRGS). Está Pesquisadora no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT); Professora colaboradora no Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGInfo/UDESC) e; Diretora Regional Sul (Gestão 2023-2026) na Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas de Informação e Instituições (FEBAB).

priscila.sena@ufrgs.br

<https://orcid.org/0000-0002-5612-4315>

Jorge Moisés Kroll do Prado

Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Gestão de Unidades de Informação pela Universidade do Estado de Santa Catarina e bacharel em Biblioteconomia pela mesma instituição. Professor substituto do Departamento de Biblioteconomia e colaborador do Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação da UDESC. Presidente (2020-2023, 2023-2026) da Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições (FEBAB) e membro eleito da International Federation of Library Associations IFLA (Divisão da América Latina e Caribe de 2015 a 2023 e Seção Management of Library Associations desde 2020).

jorge.prado@udesc.br

<https://orcid.org/0000-0002-7287-8133>

Received: 2024-01-22

Accepted: 2024-02-05



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 United States License.



This journal is published by the [University Library System](#) of the [University of Pittsburgh](#) as part of its [D-Scribe Digital Publishing Program](#) and is cosponsored by the [University of Pittsburgh Press](#).