

## **Relato de experiência sobre lições e desafios aprendidos na realização de eventos universitários: Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE**

*José Gilson de Almeida Teixeira Filho<sup>1</sup>, Simone Dias de Azevedo<sup>2</sup>, Michelle Caroline Ramos Soares<sup>3</sup>*

**Resumo:** *Esse trabalho tem como objetivo relatar as lições aprendidas e desafios na realização do evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE, bem como as experiências com a liderança da atividade de extensão. Para o desenvolvimento do trabalho, foi utilizado a metodologia pesquisa-ação, que é desenvolvida de forma conjunta com a ação analisada em que tanto pesquisadores e participantes da ação, interagi de forma participativa e cooperativa com o processo. Como resultados, o evento possibilitou que os envolvidos desenvolvessem habilidades em relação à organização e gerenciamento de projetos, conhecimento sobre os temas principais que foram abordados no evento e network com o mercado, concluindo que as atividades de extensão trazem benefícios tanto para a relação entre universidade e sociedade quanto para seus agentes de construção.*

**Palavras-chave:** *Programa de educação tutorial. Inovação. Extensão.*

**Área Temática:** *Trabalho.*

### ***Report of experience on lessons and challenges learned in the realization of university events: Bridge to Innovation, turn your idea into technological innovation with UFPE***

**Abstract:** *This work aims to report the lessons learned and challenges in the realization of the Bridge for Innovation event, turn your idea into technological innovation with UFPE, as well as the experiences with the leadership of the extension activity. For the development of the work, we used the research-action methodology, which is developed jointly with the action analyzed in which both researchers and participants of the action, interact in a participatory and cooperative way with the process. As a result, the event enabled those involved to develop skills regarding project organization and management, knowledge about the main topics that were addressed at the event and network with the market, concluding that extension activities bring benefits both to the relationship between university and society and to its construction agents.*

**Keywords:** *Education tutorial program. Innovation. Extension.*

<sup>1</sup> Docente vinculado ao Centro de Ciências Sociais e Aplicadas da Universidade Federal de Pernambuco, coordenador do Innova+Labs, tutor do Programa de Educação Tutorial PET Mentor Aprendiz da ACE Consultoria Júnior CCSA, Mentor do Polo Tecnológico da UFPE, orientador de mestrado e doutorado profissional nos programas de Pós-Graduação do CIn e CCSA.

<sup>2</sup> Docente da Universidade Federal de Pernambuco, coordenadora do MBA em RH, sócia fundadora da Associação Brasileira de Secretariado (SBSEC).

<sup>3</sup> Discente de Secretariado Executivo, Universidade Federal de Pernambuco. Bolsista do Programa de Educação Tutorial PET Mentor Aprendiz CCSA. E-mail: michelle.caroline@ufpe.br.

## ***Relato de experiencia sobre lecciones y desafíos aprendidos en la realización de eventos universitarios: Puente para la Innovación, transforme su idea en innovación tecnológica con la UFPE***

**Resumen:** *Este trabajo tiene como objetivo relatar las lecciones aprendidas y desafíos en la realización del evento Puente para la Innovación, transforme su idea en innovación tecnológica con la UFPE, así como las experiencias con el liderazgo de la actividad de extensión. Para el desarrollo del trabajo, se utilizó la metodología investigación-acción, que se desarrolla de forma conjunta con la acción analizada en la que tanto investigadores como participantes de la acción, interactuaron de forma participativa y cooperativa con el proceso. Como resultados, el evento permitió que los involucrados desarrollaran habilidades en relación a la organización y gestión de proyectos, conocimiento sobre los temas principales que fueron abordados en el evento y network con el mercado, concluyendo que las actividades de extensión traen beneficios tanto para la relación entre universidad y sociedad como para sus agentes de construcción.*

**Palabras clave:** *Programa de educación tutorial. Innovación. Extensión.*

### **INTRODUÇÃO**

Este relato de experiência apresenta as lições aprendidas e desafios vivenciados pelos estudantes universitários envolvidos no projeto de elaboração e realização do evento “Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE”. O evento vem sendo realizado no ambiente universitário há três anos e tem como objetivos incentivar ações inovadoras no ambiente universitário, revelar as principais tecnologias e startups desenvolvidas dentro da UFPE por estudantes, professores e técnicos que geram valor para a sociedade, e agregar pessoas interessadas em compreender o processo de inovação desde a ideia até a criação de produtos tecnológicos como patentes, registros de software, produção científica entre outras possibilidades.

Dos organizadores das últimas edições, contamos com a participação do PET Mentor Aprendiz e do INNOVA+ LABS, ambos situados no CCSA - Centro de Ciências Sociais Aplicadas da UFPE. O PET Mentor Aprendiz é um Programa de Educação Tutorial do MEC - Ministério da Educação, instituído pela Lei nº 11.180, de 23 de setembro de 2005 e, é desenvolvido por grupos de estudantes, com tutoria de um docente, organizados a partir de formações em nível de graduação nas Instituições de Ensino Superior do País, orientados pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão e da educação tutorial (BRASIL, 2010).

O INNOVA+ LABS é um laboratório de inovação, tecnologia e empreendedorismo, credenciado na UFPE, CNPQ e ANP. O laboratório é coordenado pelo Prof. Dr. José Gilson de Almeida Teixeira Filho que também é o atual tutor do PET Mentor Aprendiz. As últimas edições também contaram com o apoio do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação - PROFNIT UFPE.

Os temas explorados pelo evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE seguem a crescente competitividade no cenário econômico, onde a inovação tecnológica se torna cada vez mais indispensável para o desenvolvimento e crescimento das organizações. A Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologias são formas pelas quais essas entidades internalizam o processo de inovação tecnológica em seus produtos e serviços a fim de serem mais competitivas e não se tornarem obsoletas.

Entende-se que Propriedade Intelectual como o direito que pessoas físicas ou jurídicas possuem sobre suas criações intelectuais. A propriedade intelectual corresponde ao direito sobre criações intelectuais, por determinado período, estabelecido de acordo com os preceitos legais. Esse direito exclusivo, advindo da propriedade intelectual, abrange as criações artísticas, literárias, tecnológicas e científicas (ARAÚJO *et al.*, 2010, p.2).

No Brasil, a Lei N° 9.279, de novembro de maio de 1996, engloba direitos e obrigações referentes à Propriedade Industrial. A proteção dos direitos relativos a essa lei, efetua-se através da concessão de patentes de invenção ou modelo de utilidade, registro de marca e desenho industrial, repressão às falsas indicações geográficas e concorrência desleal (BRASIL, 1996).

Sobre Transferência de Tecnologia, entendem que esse processo se dá através ocorrência de cessão ou licença da Propriedade intelectual envolvendo dois ou mais interessados, no qual uma das partes detém a tecnologia, e a outra, necessita adquiri-la por meio de uma transação contratual (ALMEIDA; ROCHA, 2019). As universidades públicas, por exemplo, desenvolvem várias soluções tecnológicas através do seu conhecimento técnico-científico, possuindo até mesmo aplicações produtivas, entretanto, existe grande dificuldade em acessar as empresas. A Lei N° 10. 973/2004, conhecida como Lei da Inovação, dispõe o incentivo à inovação e a pesquisa científica e tecnológica em nosso país (BRASIL, 2004). A normativa permitiu a inserção das instituições públicas em seu processo de inovação, regulando as interações entre as organizações públicas e tecnológicas (ICTs) e empresas (ALMEIDA; ROCHA, 2019).

Na UFPE a Diretoria de Inovação e Empreendedorismo - DINE é o Núcleo de Inovação Tecnológica da UFPE responsável pelas áreas de empreendedorismo, incubação, propriedade intelectual e transferência de tecnologia, bem como articulação e promoção de parcerias estratégicas. A DINE é responsável pelo gerenciamento dos pedidos de patentes, registros de software e marcas solicitadas pelos membros da comunidade universitária, permitindo a aproximação com o Instituto Nacional de Propriedade Intelectual.

## **OBJETIVOS**

Apresentar as lições aprendidas e desafios vivenciados pelos estudantes universitários na organização e liderança do evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa realizada caracterizou-se quanto à abordagem qualitativa e quanto aos procedimentos pesquisa-ação. De acordo com Thiollent (1985, p. 12, apud Baldissera, 2001, p.1) pesquisa-ação é realizada em estreita associação com uma ação em que pesquisadores e participantes da realidade a ser investigada estão envolvidos de modo cooperativo e participativo. A metodologia seguiu utilizando várias ferramentas como *Trello*, *Slack* e *Whatsapp* para gerenciar as atividades de cada integrante e facilitar a comunicação do projeto. Os projetos desenvolvidos pelo PET seguem a metodologia do SCRUM para gestão de projetos.

O *SCRUM* é um *framework* que faz parte das metodologias ágeis e funciona com a definição de objetivos sequências que devem ser concluídos em um período determinado, sendo organizado em ciclos de *sprints* (SUTHERLAND, 2014). Em relação aos métodos utilizados para captar as lições aprendidas e os desafios vivenciados pelos envolvidos na execução do evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE, foram realizadas reuniões de feedbacks coordenadas pelo docente tutor do grupo PET Mentor Aprendiz ao final do evento, a fim de captar tais informações.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o período de 23 a 25 de novembro de 2020, ocorreu a segunda edição do evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE, no formato online e gratuito, sendo que cada dia foi abordado um tema distinto. Sobre a participação do evento, o público realizou as inscrições através da plataforma Even3, optando pelo formato gratuito ou como colaborador social. Para essa opção de inscrição, o participante colaborou com o valor de no mínimo vinte reais, onde 50% da arrecadação seria destinada aos projetos sociais desenvolvidos pelo grupo, que atua junto a organizações não governamentais e diversas comunidades promovendo projetos e ações sociais.

Para a divulgação do evento, foram utilizadas as mídias digitais, como *Instagram*, *Facebook*, *YouTube*, além da Assessoria de Comunicação da UFPE - ASCOM e através de e-mail de marketing para os principais centros da UFPE e outras Instituições de Ensino. O PROFNIT também colaborou com o processo de divulgação do evento através das suas redes de contato e atuação. No total essa edição contabilizou uma carga horária total de 9 horas.

Conforme mencionado acima, o evento foi realizado em três dias, sendo estruturas em painéis digitais. No primeiro dia do evento tema como tema inovação, havendo quatro painéis, sendo eles: Painel de abertura: onde houve a participação dos representantes coordenação do Programa PET Mentor Aprendiz, do Programa de Pós-Graduação em *pitch* Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia - PROFNIT, da Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação - PROPESQUI, da Diretoria do Centro de Ciências Sociais Aplicadas - CCSA, da Fundação de Apoio do Desenvolvimento da Universidade Federal de Pernambuco - FADE, e do Magnífico Reitor Prof. Dr. Alfredo Gomes.

Painel Inovação, onde convidados expuseram o que é Inovação, como as organizações públicas e privadas podem adotar em seus processos. Painel Inventores e Pesquisadores da UFPE, onde os convidados falaram sobre o processo de pesquisa dentro da Universidade, *Startups* e Patentes. No último painel do primeiro dia, houve o das startups falando sobre a criação, desafios e serviços oferecido por elas.

O segundo dia de evento teve como tema Propriedade Intelectual. O Painel *Pitch Startup* Inovadora, que apresentou a Aurora - Robô Esterilizador Inteligente para COVID-19 e a *Startup Vend Mach*. O Painel Propriedade Intelectual teve participação da Diretoria de Inovação e Empreendedorismo - DINE, Docente de

outras Instituições de Ensino, Advogados, Consultor e Especialista em Marcas, Patentes e Direitos Autorais. O último painel, Poder das Patentes, teve a presença de Docentes e Pesquisadores da UFPE, discutindo sobre os impactos de registro de patente para as empresas.

O último dia da programação tratou sobre Transferência de Tecnologia. O Painel *Pitch Startup Inovadora UFPE*, com representação de Startups incubadas na UFPE, falando sobre processo de trabalho, serviços que oferecem, além do impacto social dos seus negócios. Painel Transferência Tecnologia contou com a representação da Diretoria de Inovação e Empreendedorismo - DINE, da Presidência do Núcleo de Estudos e Pesquisas do Norte e Nordeste – NEPEN e do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação - PROFNIT. E da FADE, debatendo sobre as interações universitárias e empresas e os benefícios para sociedade. Os dois últimos painéis houve palestra do Professor e Pesquisador Abel Guilhermino do CIn/UFPE, falando sobre as experiências em Transferência de Tecnologia. E o Advogado Pedro Spencer, onde apresentou estudo sobre a EMBRAPPII.

Participar da organização e liderança de atividades de extensão como eventos universitários, possibilitam que os envolvidos aprendam lições e enfrentem desafios únicos ao decorrer da sua jornada. Tais fatores, permitem que os indivíduos desenvolvam mais conhecimento e obtenham experiências que vão além do campo teórico, colocando em prática o que foi aprendido através de ensinamentos e pesquisas. Durante a execução do evento, o maior desafio enfrentado por todos, foi a adequação das atividades que antes eram realizadas no formato presencial para o remoto, devido a pandemia da Covid-19. Assim como os demais setores da sociedade, os envolvidos tiveram que aprender utilizar ferramentas e aderir equipamentos tecnológicos, tais fatores geraram impedimentos no desenvolvimento das atividades.

Outro desafio que podemos elencar foi em relação ao processo de comunicação com os parceiros, convidados e público-alvo. Todo o processo ocorreu através das vias digitais, desde o primeiro contato até o pós-evento. Diferente do que ocorreu na edição anterior, a captação de parceiros e convites dos palestrantes ocorreu exclusivamente de forma digital. Apesar da facilidade que a tecnologia nos dá para esse processo, desenvolver uma atividade puramente remota causa um pouco de imprevisibilidade em relação ao retorno dessas respostas.

Além da comunicação externa, também foi necessário que houvesse um esforço da equipe de realização para manter a comunicação interna fluida e sem ruídos. Para isso, foram adotadas plataformas de comunicação organizacional como o *Slack*, para estruturar a comunicação, foram feitas reuniões semanais através do *Google Meet*, para realizar alinhamento e feedbacks. Além disso, para organizar as atividades e atribuições dos envolvidos foi utilizado o *Trello*, que é uma plataforma digital que permite o gerenciamento do projeto, seguindo a premissa da metodologia *SCRUM*.

Através dos desafios enfrentados na organização do projeto, foram apreendidas algumas lições que englobam o aspecto geral e individual. Para desenvolver um projeto dessa magnitude é essencial uma comunicação assídua entre todos os envolvidos, qualquer há falha ou ruído nesse processo, ocorre o impedimento e a

continuidade da informação, conseqüentemente comprometendo a execução e qualidade da tarefa. Outra lição apreendida foi a necessidade de se aperfeiçoar, principalmente no que tange as tecnologias da informação. Para desenvolver o evento foi essencial que os indivíduos aprendessem manusear as ferramentas tecnológicas, buscando treinamento e conhecimento técnico. E por fim, o impacto e as contribuições que as atividades de extensão trazem para universidade de sociedade.

A Extensão Universitária possui papel importante no que se diz respeito às contribuições que pode trazer frente à sociedade. É preciso, por parte da Universidade, apresentar concepção do que a extensão tem em relação a comunidade em geral. Colocar em prática aquilo que foi aprendido em sala de aula e desenvolvê-lo fora dela. A partir do momento em que há esse contato entre o aprendiz e a sociedade beneficiada por ele, acontece por parte dos dois lados, benefícios.

Esses conhecimentos compartilhados, permitem o desenvolvimento no indivíduo numa perspectiva global. O desenvolvimento do evento Ponte para Inovação, transforme sua ideia em inovação tecnológica com a UFPE, permitiu esse desenvolvimento. Os integrantes puderam colocar em prática os pilares do ensino, da pesquisa e extensão, e a sociedade pode ser beneficiar com os conhecimentos transmitidos pelo evento, criando uma ponte de conhecimento. (RODRIGUES; PRATA; BATALHA, 2013, p.142).

## **CONCLUSÕES**

Diante do que foi exposto, conclui-se que atividades de caráter de extensão possibilitam o relacionamento entre a academia e a sociedade. O evento Ponte para Inovação através da sua temática possibilitou que as pessoas tivessem um conhecimento mais aprofundado sobre a inovação e seus processos. Além disso, apresentou à sociedade, uma gama de conhecimento técnico-científico, desenvolvido pela universidade no seu campo tecnológico no que diz respeito à Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia.

## **FONTES DE FINANCIAMENTO**

Para realização dessa atividade os autores membros do Programa Educação Tutorial recebem bolsas de iniciação científica. Tais bolsas são concedidas pela SESu/MEC e pagas pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento Estudantil (FNDE).

## **AGRADECIMENTOS**

A autora do trabalho agradece ao FNDE/MEC pela manutenção do PET - Programa de Educação Tutorial (PET) da UFPE denominado PET MENTOR APRENDIZ que tem sede no CCSA - Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Agradecemos a equipe do INNOVA+ Labs e PROFNIT por todo o apoio na organização e por fim agradece aos participantes e palestrantes de todas as edições do evento Ponte para Inovação UFPE.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Márcia Rego Sampaio de; ROCHA, Ângela Machado. Mudanças Realizadas À Transferência de Tecnologia Advindas do Decreto 9283/18 Nos Ambientes de Inovação. *In: V Encontro Nacional de Propriedade Intelectual*, 5., 2019, Florianópolis. Anais. Florianópolis: ENPI. ISSN: 2526-0154. p. 851-858. Disponível em: <http://www.api.org.br/conferences/index.php/ENPI2019/ENPI2019/paper/view/769/403>. Acesso em: 16 Dez. 2021.

ARAÚJO, Elza Fernandes; BARBOSA, Cynthia Mendonça.; QUEIROGA, Elaine dos Santos; ALVES, Flavia Ferreira. Propriedade Intelectual: proteção e gestão estratégica do conhecimento. Scielo Brasil, São Paulo, jun. de 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbz/a/qvhFGsx5DspgdHZkRSv9pf/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 15 Jul. 2021.

BALDISSERA, Adelina. Pesquisa- ação: uma metodologia do “conhecer” e do “saber” coletivo. *Revistas UCPEL*, Pelotas, ago, de 2001. Disponível em: <https://revistas.ucpel.edu.br/rsd/article/view/570/510>. Acesso em: 02 Ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. Portaria n° 976, de 27 de julho de 2010. Diário Oficial da União. Atualizada pela Portaria n° 343/2013 – dispõe sobre o Programa de Educação Tutorial - PET. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/pet#:~:text=O%20PET%20%C3%A9%20desenvolvido%20por,extens%C3%A3o%20e%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20tutrial>. Acesso em: 15 Jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. Resolução n° 36, de 24 de setembro de 2013. Fundo Nacional de Desenvolvimento Estudantil. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/pet/legislacao>. Acesso em: 15 Jul. 2021.

BRASIL. Serviços. Solicitar Transferência e Propriedade Intelectual. 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/servicos/transferencia-de-propriedade-intelectual>. Acesso em: 16 Jul. 2021.

CYSNE, Fátima Portella. Transferência de Tecnologia e Desenvolvimento. *Revista IBICT*, 1995. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/672/681%20transfer%C3%Aancia%20de%20tecnologia>. Acesso em: 15 Jul. 2021.

FUCK; VILHA. Inovação Tecnológica: da definição à ação. *Revista Contemporâneos*. [S. l.], n. 9, nov. 2011. Disponível em: [https://revistacontemporaneos.com.br/n9/dossie/inovacao-tecnologica.pdf&ved=2ahUKEwi-pfWOyPrxAhUYH7kGHTAiD0gQFjABegQIGRAC&usq=AOvVaw1DyVX6Eiqll42AH\\_5JsBgY](https://revistacontemporaneos.com.br/n9/dossie/inovacao-tecnologica.pdf&ved=2ahUKEwi-pfWOyPrxAhUYH7kGHTAiD0gQFjABegQIGRAC&usq=AOvVaw1DyVX6Eiqll42AH_5JsBgY). Acesso em: 15 Jul. 2021.

RODRIGUES, Andreia Lilia Lima; PRATA, Michelle Santana; BATALHA, Taila Beatriz Silva. Contribuição da Extensão para Sociedade. *Aracaju. Caderno de Graduação- Ciências Humanas e Sociais*, 2013, 1, n° 16, p. 141-148. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/cadernohumanas/article/view/494/254>. Acesso em: 16 Dez. 2021.

SUTHERLAND, Jeff. SCRUM: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo; tradução de Natalie Gerhardt. São Paulo: LeYa, 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. Diretoria de Inovação e Empreendedorismo. Manual de Propriedade Intelectual da UFPE. Recife. Disponível em: [https://www.ufpe.br/documents/144018/967739/manual\\_de\\_propriedade\\_intelectual\\_da\\_UFPE.pdf/557340ad-7248-42b6-a75c-e93a373210f1](https://www.ufpe.br/documents/144018/967739/manual_de_propriedade_intelectual_da_UFPE.pdf/557340ad-7248-42b6-a75c-e93a373210f1). Acesso em: 15 Jul. 2021.

Submetido em: 31/08/2021 Aceito em: 17/03/2022.