

---

Administração Central  
Departamento



HACKATHON  
ROBÓTICA PAULA SOUZA

REGULAMENTO  
Versão 2.0 - Agosto/2018

O Hackathon é um evento que reúne pessoas de diferentes áreas (programadores, designers, gestores e outros profissionais) ligados ao desenvolvimento de software ou modelos de negócios, cujo objetivo é prototipar/desenvolver uma ideia/modelo e que atenda a um fim específico, e preferencialmente inovador, podendo durar dias ou semanas.

Nesse tipo de evento, os participantes têm a oportunidade de mostrar seus valores, conhecer outros profissionais da área, fazer Networking, participar de um projeto colaborativo em um ambiente específico.

O sucesso vem do desafio, nem todos vencem, mas deixam suas marcas. Além da diversão.

## 1. Projeto

---

O Hackathon Acadêmico refere-se as atividades do projeto **SIPEP - 4.3.01.03- Gestão do Laboratório de Robótica - Paula Souza** e **SIPEP - 1.2.01.15 - Formação de Professores para Hackathon Acadêmico**, prevendo as etapas de preparação (capacitação dos professores), acompanhando (professores e alunos) e execução (professores e alunos), coordenados pelos Profs. Carlos Ribeiro e Tiago Souza.

### 1.1 – Introdução

O Hackathon trata-se de uma maratona, com objetivo de explorar, desvendar e discutir novas ideias no processo de desenvolvimento de projetos com o uso de diferentes metodologias, e por tratar-se de um evento aberto, o Hackathon viabiliza a transparência de suas atividades e divulgação de novos produtos gerados.

Neste tipo de evento “*respira-se*” tecnologia e quanto mais heterogênea a equipe, mais criativos e inovadores serão os projetos desenvolvidos, portanto é o momento para envolver diferentes áreas, assim gerando um processo inovador, além de permitir um networking com diferentes profissionais.

---

**Administração Central**  
**Departamento**

Atividades como esta reforçam a importância do trabalho em equipe, que por muitas vezes resulta em um produto/negócio pronto e viável com total aproximação com o mercado. E para isso os alunos (professores), deverão superar desafios, cujo aprendizado proporcionará um diferencial de mercado. E tudo isso pode ser realizado de forma divertida, pois acontece de forma “gamificada”.

### 1.2 - Objetivo

Capacitar os professores das unidades acadêmicas (Etecs), nas metodologias utilizadas para o desenvolvimento do Hackathon, bem como entender e identificar todas as etapas deste tipo de evento.

### 1.3 - Justificativa

Permitir que professores e alunos das Etecs, tenham a “*expertise*” necessária para participar de Hackathons promovidos por empresas de diversas áreas, onde se faz uso de tecnologia.

## 2. Capacitação

---

O projeto prevê a capacitação dos professores do Eixo de Informação e Comunicação e Gestão de Negócios, considerando mais de um professor por unidade (sem limites), a qual será realizada na modalidade EaD, com duração de 80hs, divididas em:

- ✓ 40hs de capacitação;
- ✓ 20hs para o desenvolvimento do Hackathon Acadêmico na unidade escolar;
- ✓ 20hs para avaliações das propostas das outras unidades;

### 2.1 – Organização

A capacitação será realizada na plataforma moodle ([moodle.cpsctec.cps.sp.gov.br](http://moodle.cpsctec.cps.sp.gov.br)) do Centro Paula Souza e compreende:

- ✓ **Modalidade:** EaD
- ✓ **Carga Horária:** 80hs
- ✓ **Período:** 27/08/2018 – 28/10/2018

### 2.2 – Cronograma

#### **Semana 01 (27/08 até 02/09/2018)**

<b>Professor</b>	- Ambientação na plataforma do Curso no Moodle - Introdução sobre Hackathon - Empresas que realizam Hackathons - Motivos para participar de Hackathons
------------------	---

**Administração Central  
Departamento**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O que são metodologias?</li> <li>- Design Thinking</li> </ul>
--	--

**Semana 02 (03/09 até 09/09/2018)**

<b>Professor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canvas</li> <li>- Apresentação do Hackathon Acadêmico aos alunos</li> <li>- Organizar as equipes</li> <li>- Divulgação aos alunos da Capacitação em Canvas (GEEAD – Mooc)</li> </ul>
<b>Alunos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar-se em equipes</li> <li>- Definição do líder</li> <li>- Capacitação Mooc-Canvas</li> </ul>

**Semana 03 (10/09 até 16/09/2018)**

<b>Professor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapa de Empatia</li> <li>- Gold Circle</li> <li>- Apresentação/disponibilização do material aos alunos: Design Thinking/Canvas/Mapa de Empatia e Gold Circle aos alunos</li> </ul>
<b>Alunos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar-se em equipes</li> <li>- Definição dos líderes</li> <li>- Orientações (Design Thinking/Canvas/Mapa de Empatia e Gold Circle)</li> <li>- Capacitação Mooc-Canvas</li> </ul>

**Semana 04 (17/09 até 23/09/2018)**

<b>Professor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como elaborar um vídeo (30 segundos) para apresentação do projeto?</li> <li>- Ferramenta(s) para desenvolvimento de protótipos</li> <li>- Proposta do Hackathon Acadêmico</li> <li>- Apresentação/disponibilização do material aos alunos: Elaboração de Vídeo e Tema do Hackathon Acadêmico</li> <li>- Plataforma do Hackathon – Shawee</li> </ul>
<b>Alunos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientações (elaboração de vídeo)</li> <li>- Interpretação do tema do Hackathon</li> </ul>

**Semana 05 (24/09 até 30/09/2018)**

<b>Professor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma do Hackathon – Shawee</li> <li>- Cadastrar os alunos da unidade</li> <li>- Orientação e acompanhamento dos projetos</li> </ul>
<b>Alunos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma e Desenvolvimento do Projeto</li> </ul>

**Administração Central  
Departamento**

**Semana 06 (01/10 até 07/10/2018)**

<b>Professor</b>	- Orientação e acompanhamento dos projetos
<b>Alunos</b>	- Plataforma e Desenvolvimento do Projeto

**Semana 07 (08/10 até 14/10/2018)**

<b>Professor</b>	- Orientação e acompanhamento dos projetos
<b>Alunos</b>	- Plataforma e Desenvolvimento do Projeto

**Semana 08 (15/10 até 19/10/2018)**

<b>Professor</b>	- Avaliação dos projetos
------------------	--------------------------

**Semana 09 (20/10 até 28/10/2018)**

<b>Professor</b>	- Avaliação dos projetos
------------------	--------------------------

**Semana 10 (29/10/2018 até 04/11/2018)**

<b>CETEC</b>	- Fechamento das ações pela CETEC Capacitações - Classificação Final
--------------	---

## 2.2 – Aplicação

Considera a realização do Hackathon na unidade acadêmica, o qual poderá ser realizado juntamente com outros professores que fazem parte desta capacitação.

Professores da unidade poderão ser convidados para participar/auxiliar o processo (plataforma), mas não serão certificados.

## 3. Organização

O Hackathon Acadêmico deverá ocorrer na unidade escolar do professor levando em consideração:

### 3.1 – Formação das Equipes

As equipes poderão ser formadas no **mínimo 09 (nove) e no máximo 12 (doze) alunos**, levando em consideração a formação interclasses e/ou intercurso. Considera-se interclasses a formação dos grupos com os alunos do 1º, 2º e 3º série do curso, podendo ainda ser formado por alunos dos diferentes cursos ou eixo (Informação e Comunicação e Gestão de Negócios), de acordo com as características da unidade.

#### 3.1.1 – Identificação dos Líderes

**Administração Central**  
**Departamento**

Cada equipe deverá ser representada por 01 (um) líder.

### 3.2 – Orientação

O professor cursista será o mediador do material (capacitação) com os alunos da unidade (diretamente com o líder do grupo).

### 3.3 – Das atividade e Prazos

Os prazos da capacitação estão diretamente relacionados com a aplicação do Hackathon Acadêmico na unidade, portanto, entende-se que durante a capacitação as ações deverão ser refletidas em sala de aula com os grupos de trabalho.

## 4. Tema

O(s) tema(s) do Hackathon Acadêmico será(ão) apresentado(s) pela Equipe de especialistas da CETEC Capacitações envolvendo temas relacionados a **ODS** (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável), os quais serão divididos pelas regionais. Para maiores informações sobre as ODS, acesso o site (<http://www.ods.cnm.org.br/agenda-2030>).



Fonte: <http://www.ods.cnm.org.br/agenda-2030>

---

**Administração Central**  
**Departamento**

## 5. Parceiro

---

A empresa SHAWEE (<https://shawee.io/>), atuará como parceira neste projeto, a qual permitirá através de sua plataforma a gestão e controle das atividades, bem como material de apoio para desenvolvimento do mesmo.



Fonte: <https://shawee.io/>

Esta parceria é o resultado do projeto **SIPEP 7.1.03.16 - Projeto Hackathon Acadêmico - Parceria Shawee**, coordenado pelo Prof. Monteiro.

## 6. Treinamento (outros)

---

### 6.1 - Alunos

Os alunos poderão contar com capacitação on-line de “**Canvas**” oferecido pelo GEEAD, não obrigatório para o evento, com duração de 8hs na modalidade de ensino a distância, oferecido na plataforma moodle no endereço (<http://mooc.cps.sp.gov.br/>).

O treinamento (Mooc-Canvas) é facultativo aos professores, visto que o material outrora disponibilizado é contemplado nesta capacitação.

### 6.2 – Jornada Hacker (Professores e Alunos)

Na plataforma do Shawee-Hackathon (<https://shawee.io/>), serão disponibilizados materiais complementares relacionados ao Universo Hack.

## 7. Apoio

---

O projeto terá o apoio da Agência de Inovação e Empreendedorismo Inova Paula Souza, através dos agentes de inovação, os quais estarão atuando como mentores das unidades de acordo com as suas regionais de atuação.

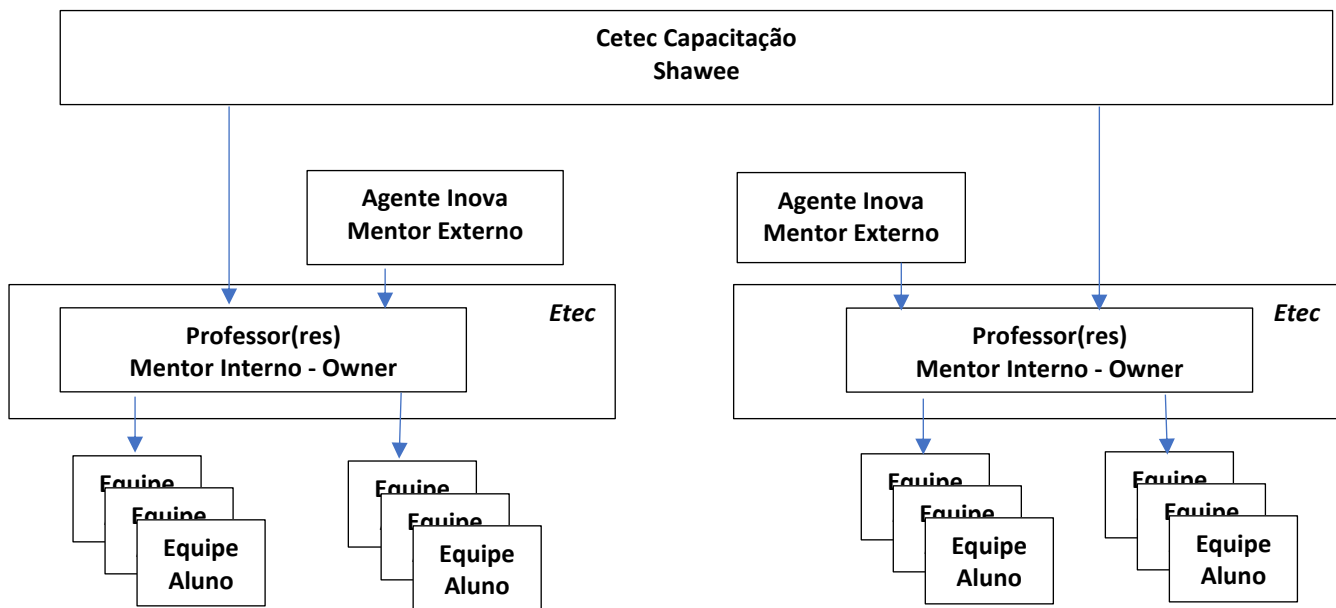


Fonte: <http://www.inovapaulasouza.cps.sp.gov.br>

**Administração Central**  
Departamento

## 8. Funções

O Hackathon Acadêmico, será organizado dentro de uma estrutura de responsabilidades conforme defina no organograma.



## 9. Avaliação

Os projetos propostos pelos grupos serão avaliados pelos professores durante a capacitação. Essa sistemática se faz necessário para que professor cursista entenda o processo de desenvolvimento (organização, concepção e avaliação) em ambiente controlado.

Os instrumentos de avaliação serão organizados em um **Pitch Deck**, composto pelos seguintes documentos:

- ✓ Canvas
- ✓ Elevator Pitch
- ✓ Mapa de Empatia (Mapa de Personas)

“O conceito é bem simples. Um Pitch Deck é uma apresentação que mostra um panorama geral do projeto, são documentos simples e muito sintéticos. O Pitch Deck consegue dar uma breve ideia de como funciona o seu projeto, como ele está indo, o que ele pretende alcançar e como você vai fazer isso.”



---

**Administração Central**  
**Departamento**

### 9.1 Avaliação Interna

Na plataforma durante o processo da Hackathon, teremos dois outros processos de avaliação:

**Mapa de Calor (Heat Map):** é um mapa que permite saber com quais elementos os usuários de um site interagem. Quanto mais quente for a cor da área no mapa, mais interações existem. E quanto mais fria for a cor, menos interações existem.

**Avaliação 360º:** também conhecida como feedback 360º, é uma ferramenta de avaliação de desempenho que permite a avaliação do aluno com relação ao seu mentor (interno e externo)

## 10. Certificação

---

### 10.1 – Professores

Os professores cursistas com aproveitamento mínimo de 75% nas atividades da capacitação, bem como a execução do Hackathon Acadêmico e avaliação dos projetos, serão certificados em 80hs pela CETEC Capacitações

### 10.2 – Alunos

Serão certificados em função da participação do evento pela equipe de projetos além de certificação extra para aqueles que optarem pela capacitação on-line (Mooc – Canvas).

## 11. Evento

---

As equipes vencedoras de cada regional, serão convidadas para o evento de encerramento patrocinado pelo INOVA Paula Souza, o qual será realizado em São Paulo (capital) **em local/data e horários à definir.**

## 12. Comissão

---

A equipe de especialistas da CETEC Capacitações compõe a comissão de organização e responsável pela execução e avaliação do projeto junto com os pares envolvidos, bem como ajustes a este regulamento quando necessário.





**GOVERNO DO ESTADO  
DE SÃO PAULO**

---

**Administração Central  
Departamento**

---

***Prof. Carlos Eduardo Ribeiro***

Coordenação de Projetos – Informática  
CETEC Capacitações

---

***Prof. Tiago Jesus de Souza***

Coordenação de Projetos – Informática  
CETEC Capacitações

---

***Prof. Gislayno F. Monteiro Silva***

Coordenação de Projetos – Gestão e Negócios  
CETEC Capacitações

---

***Profa. Juliana Planck Vaz***

Inova Paula Souza

**Versão 2.0 – 17/08/2018**