

Administração Central
Departamento



HACKATHON
ROBÓTICA PAULA SOUZA

REGULAMENTO
Versão 2.0 - Setembro/2019

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 - 9.1.03.02 - Gestão e Suporte de Eventos - Robótica Paula Souza**, prevendo a realização de um evento, visando colocar em práticas os conceitos aplicados em capacitações para professores ofertadas em 2018 e 2019.

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.

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

Administração Central
Departamento

alunos/professores, deverão superar desafios, cujo aprendizado proporcionará um diferencial de mercado. E tudo isso pode ser realizado de forma divertida.

1.2 - Objetivo

Estimular os professores e alunos das Unidades Escolares (Etecs), na construção de projetos baseados em desafios, utilizando metodologias ativas, sendo aplicadas 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, bem como realizar outros eventos deste tipo de acordo com as necessidades e planejamento de cada Unidade Escolar.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 – Material de apoio

Serão disponibilizados materiais de apoio aos participantes no site da Robótica Paula Souza (www.robotica.cpscetec.com.br).

2.2 – Cronograma

Etapa 1: Inscrições dos professores: 01/08/2019 até 30/08/2019

Professores devem se inscrever em formulário específico, disponível no endereço <http://www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon.php>. Não existe limite de inscrições por Unidade Escolar.

Etapa 2: Reunião em 10/09/2019 (terça-feira) das 10h00 às 12h00 – Local: ONLINE

Todos os professores inscritos e demais professores convidados poderão participar dessa reunião, para apresentação e esclarecimentos do tema que será abordado no Evento.

Etapa 3: Divulgação, Organização das Equipes e Início de Desenvolvimento do projeto: de 11/09/2019 (quarta-feira) até 20/09/2019 (sexta-feira)

Os professores deverão divulgar as regras e organizar as equipes de alunos em suas respectivas Unidades Escolares. O professor mentor deverá realizar a inscrição das equipes no site da Robótica (www.robotica.cpscetec.com.br) acessando a **Área do Professor**.

Cada equipe deverá ser formada por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes, sendo que a equipe poderá ser formada por alunos de cursos e séries diferentes e indicar 1 (um(a)) Professor(a) como Mentor(a), sendo este o responsável pelo cadastro da Equipe no sistema.

**Administração Central
Departamento**

Para cadastro serão necessários:

- Dados da Unidade Escolar: **Código**
- Dados da Equipe: **Nome da Equipe**
- Dados dos Alunos: **Nome Completo, Data de Nascimento, Curso, Série/Módulo e E-mail**

Etapa 4: Submissão dos Projetos: de 21/09/2019 (sábado) até 30/09/2019 (segunda-feira)

O líder de cada Equipe deverá entregar ao Mentor o arquivo do projeto, para que o mesmo possa realizar a postagem no site da Robótica.

Deverá ser submetido:

- Um único Arquivo .pdf (*com tamanho máximo de 2MB*) contendo a Apresentação do Projeto e na última página deste o link do Pitch (YouTube) – (entre 3 e 5 minutos)
- Uma avaliação interna deverá ser realizada na Unidade Escolar, com objetivo de identificar o melhor projeto para representar a escola.
- Para a seleção dos responsáveis pela avaliação interna, sugerimos montar uma banca formada por professores de diversas áreas, profissionais de mercado e/ou até mesmo alunos para votarem nos projetos desenvolvidos.
- Todos os projetos deverão ser submetidos no site da Robótica.
- Feita a seleção da equipe, o mentor deverá indicar no site da Robótica a equipe vencedora.

Etapa 5: Avaliações dos Projetos: de 01/10/2019 (terça-feira) até 15/10/2019 (terça-feira)

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, estarão participando do processo de avaliação. Como critérios de avaliação, serão utilizados os seguintes itens:

- Criatividade
- Design
- Inovação
- Usabilidade
- Relevância

Estes critérios podem ser utilizados como avaliação pelas Unidades Escolares, para identificar o projeto vencedor.

Etapa 6: Divulgação dos vencedores: 16/10/2019 (quinta-feira) as 13h00

A relação das equipes vencedoras, será disponibilizada no site da Robótica (www.robotica.cpsctec.com.br).

Etapa 7: Premiação: 05/11/2019 (terça-feira) das 10h00 às 15h00

As 10 primeiras equipes colocadas serão convidadas para participar deste encontro que será realizado na Administração Central do Centro Paula Souza, na cidade de São Paulo. No encontro as equipes deverão realizar a apresentação do projeto para uma banca de especialistas e na sequência será realizada uma cerimônia de premiação com a entrega das medalhas.

Administração Central
Departamento

Etapa 8: Desenvolvimento Real da Proposta após o Evento

Após todas as equipes terem apresentado as propostas e validadas com seus Mentores, incentivamos que estas soluções não fiquem apenas no “papel”. Muitos alunos possuem competências e habilidades para aprender e produzir seus próprios aplicativos, porém sabemos que existem alunos que já possuem esses requisitos para o desenvolvimento dos mesmos.

Dessa forma, incentivamos as equipes para buscarem parceria de alunos dos cursos relacionados a Informática, seja da própria ou outra unidade escolar, para que o projeto seja concretizado, realizando a publicação do aplicativo nas lojas virtuais de forma gratuita para que todas as escolas possam ter a oportunidade de utilizar de forma gratuita.

Alguns benefícios podemos elencar com esta iniciativa:

- ✓ Aprendizado de Trabalho em Equipe
- ✓ Interdisciplinaridade
- ✓ Experiência com desenvolvimento de produtos digitais
- ✓ Busca de parcerias para o desenvolvimento
- ✓ Contribuição alternativa para o processo de ensino-aprendizagem
- ✓ Visibilidade para todos os envolvidos.

2.3 – Aplicação

Para a realização do Hackathon na Unidade Escolar, todos os professores, além daqueles que se inscreveram, podem participar, visto a possibilidade de todos os professores poderem contribuir como mentores e auxiliar na dinâmica do evento.

3. ORGANIZAÇÃO

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

3.1 – Formação das Equipes

As equipes devem ser formadas com no **mínimo 03 (três) e no máximo 5 (cinco) 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/módulo do curso, podendo ainda ser formado por alunos dos diferentes cursos, de acordo com as características da unidade.

3.1.1 – Identificação dos Líderes

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

**Administração Central
Departamento**

3.2 – Unidade Escolar representante

Cada unidade que participar, poderá classificar a equipe vencedora, sendo consideradas Unidades, todas as escolas, inclusive unidades descentralizadas. Por exemplo, se em uma cidade temos a Unidade Sede e mais 3 Unidades Descentralizadas, cada uma pode participar de forma independente e indicar o seu projeto vencedor.

3.2 – Orientações

O Professor Orientador será o Mentor da equipe, onde deverá passar as orientações necessárias para a equipe desenvolver o projeto.

Além disso, os professores devem se reunir e planejar da melhor forma possível, a organização desta atividade na Unidade Escolar, tendo como sugestões:

- Definir alguns horários e datas, durante a semana, para que todos os participantes possam se integrar e receber as orientações de uma única vez;
- Definir alguns horários e datas, pós ou pré-aula, para que todos possam se integrar e receber as orientações;
- Cada professor entrar em sala de aula em um determinado dia, passar as orientações, e posteriormente os alunos já formam as equipes, para agendar em outro dia que toda a escola esteja focada no desenvolvimento dos projetos, estando os professores disponíveis para orientações.
- Utilizar a própria aula para estimular a participação, pois neste tipo de atividade, muitos critérios podem ser analisados pelos professores, como Comportamento, Trabalho em equipe, Destreza, Criatividade, entre outros.
- **A Apresentação deverá conter:**
 - Dados da Equipe (Nome completo, E-mail, Curso, Série, Unidade Escolar, Nome e e-mail do Mentor)
 - Nome do Aplicativo
 - Introdução/Contextualização sobre o projeto
 - Nome(s) do(s) Componente(s) do Ensino Médio abordados pela solução
 - Objetivo (o que vai ser feito?)
 - Justificativa (motivo pelo qual foi proposta esta solução?)
 - Se já existe algum Aplicativo similar, qual é o diferencial da solução proposta?
 - Protótipos das telas do aplicativo
 - Link do Pitch (Vídeo)
- **Dicas de ferramentas para desenvolvimento do protótipo:**
 - Ferramentas do próprio Power Point
 - <https://moqups.com/>
 - <https://wireframe.cc/>
 - https://www.canva.com/pt_br/
 - <https://www.lucidchart.com>
 - <https://ninjamock.com/>
 - <https://pidoco.com/en>
 - <https://www.figma.com/wireframe-tool/>

Administração Central Departamento

3.3 – Das atividade e Prazos

Não serão aceitas inscrições de equipes após o prazo de encerramento. Portanto recomendamos não deixar para última hora.

4. TEMA

O tema do Hackathon Acadêmico atende ao Objetivo 4 (Educação de Qualidade) da Agenda 2030 (<http://www.agenda2030.com.br/>), abordando: **Soluções Tecnológicas para auxílio em Sala de Aula, no processo de Ensino-Aprendizagem em componentes do Ensino Médio.**

5. PARCEIROS

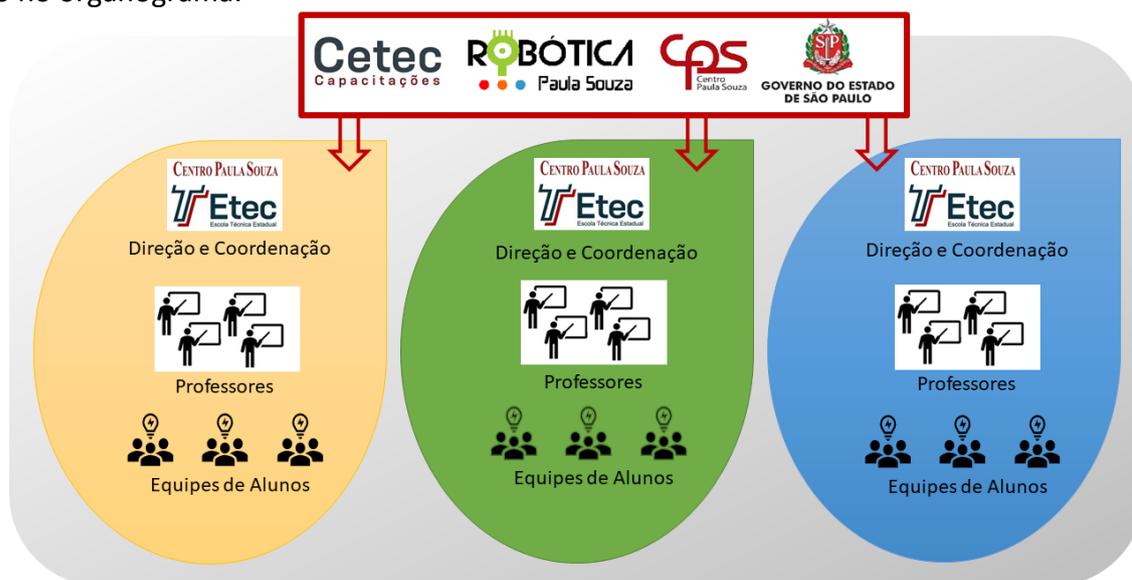
As empresas Oracle (<https://academy.oracle.com/>), Matera (<https://www.matera.com/>), Dextra (<https://dextra.com.br/pt/>) e ifood (<https://www.ifood.com.br>), estarão nos apoiando nas ações deste evento, no que compete a avaliação dos projetos e cerimônia de premiação.

6. TREINAMENTO (OUTROS)

Os alunos e professores 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/>.

7. FUNÇÕES

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



Administração Central
Departamento

Organização: Responsável por elaborar e estruturar a atividade, orientar e incentivar as Unidades Escolares, organizar a equipe de avaliadores, definição das regras de avaliação, agenda e calendário, disponibilizar ambiente virtual para postagem dos projetos.

Direção e Coordenação: Apoiar, incentivar e articular a atividade na Unidade Escola, pois sabemos que em qualquer instituição, tudo flui melhor se a Equipe Diretiva estiver engajada nas ações.

Professores: Serão responsáveis pela articulação do evento na Escola, realizando a divulgação, orientações das etapas, organização das equipes, estimular que as equipes sejam formadas por alunos de diferentes áreas/cursos/séries, com objetivo de troca de experiências e fortalecer a integração entre os alunos e professores da Escola.

Alunos: Abusar de muita criatividade, disponibilidade, habilidades e competências para construção de uma proposta de solução digital (aplicativo), que possa ser utilizada como ferramenta de apoio em sala de aula em componente(s) do Ensino Médio. Sendo assim, conversar com os professores, pode fazer toda a diferença na pesquisa sobre as possíveis soluções.

8. ETAPAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação se dará em 3 fases, sendo que a primeira será realizada na própria Unidade Escolar, a segunda fase por professores, coordenadores especialistas de forma online e a terceira de forma presencial com professores especialistas e profissionais convidados.

Fase 1: As Unidades Escolares devem identificar até o dia 30/09/2019 a equipe vencedora.

Os instrumentos de avaliação são:

- ✓ Pitch (entre 3 e 5 minutos)
- ✓ Apresentação do projeto (*ppt ou pdf*) (*Tamanho máximo: 2MB*)

Fase 2: Todos os projetos selecionados para representar as respectivas Unidades Escolares, serão avaliados por professores, coordenadores especialistas e profissionais convidados.

Fase 3: Encontro presencial com as 10 primeiras equipes colocadas, que deverão realizar a apresentação para uma banca de especialistas.

- ✓ Apresentação do projeto (*ppt ou pdf*) de 3 a 5 minutos
- ✓ 5 minutos de arguição pela Banca

9. CERTIFICAÇÃO

9.1 – Professores

Apenas os professores mentores serão certificados pela participação no evento, além de certificação extra para aqueles que optarem pela capacitação on-line (Mooc – Canvas).

Administração Central
Departamento

9.2 – Alunos

Serão certificados em função da participação, todos os alunos cadastrados no sistema, bem como postagem do projeto, além de certificação extra para aqueles que optarem pela capacitação on-line (Mooc – Canvas).

10. CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

As 10 equipes melhores colocadas, serão convidadas para uma cerimônia de premiação, no dia 05/11/2019 (terça-feira) das 10h às 15h, na Administração Central do Centro Paula Souza em São Paulo, onde estarão realizando a apresentação dos projetos, com acompanhamento de profissionais de diversas áreas, proporcionando uma experiência especial para todos os participantes. As equipes deverão se organizar inclusive referente aos custos com deslocamento (transporte). A agenda do dia será divulgada após a classificação das equipes.

11. COMISSÃO

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

Prof. Carlos Eduardo Ribeiro

Coordenação de Projetos – Informática
CETEC Capacitações

Prof. Tiago Jesus de Souza

Coordenação de Projetos – Informática
CETEC Capacitações

Versão 2.0 – 19/09/2019



Apoio:

