
Administração Central



REGULAMENTO

Versão 1.0 – MARÇO/2024

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 - 4.2.01.10 - Gestão e Suporte de Eventos - Robótica Paula Souza**, prevendo a realização de um evento, visando colocar em práticas os conceitos aplicados em workshops e capacitações para professores ofertadas no período de 2018 até 2024.

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

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.

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 de um projeto para participação no 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/hackathon2024).

2.2 – Cronograma

Etapa 1: Workshop Metodologias e Oportunidades em Hackathons

Data: 09/04/2024 – **Horário:** 10h00

Local: YouTube – <https://youtu.be/v1lra63VEkc>

Apresentação do evento, regulamento, ferramentas e tecnologias aplicadas para o desenvolvimento das atividades e participação da Unidade no evento.

Etapa 2: Inscrições

Os alunos deverão realizar a inscrição até 30/04, acessando este formulário <https://x.gd/ir1U>

Para o cadastro das equipes serão necessários os seguintes dados:

- Nome da Unidade Escolar
- Dados da Equipe: **Nome da Equipe**
- Dados dos(as) Integrantes: **Nome Completo e E-mail**
- Dados do(a) Professor(a) Orientador(a): **Nome Completo e E-mail**

Administração Central

Etapa 3: Mentorias

Profissionais de diversas áreas participarão como voluntários, realizando mentorias para as equipes, com objetivo de trocar ideias, analisar as propostas e orientar as equipes para fortalecimento dos projetos e oportunidade de conhecer mais sobre o perfil profissional dos mentores.

As mentorias serão realizadas na plataforma Discord nos dias 02/05 (quinta) e 03/05 (sexta), das 9h00 às 11h30, das 13h30 às 17h00 e das 19h00 às 20h30.

No Discord, as equipes indicarão o estágio em que estão, para quando solicitarem as mentorias, os profissionais (mentores) já consigam contribuir de forma mais efetiva com as equipes:

- **Estágio 0** – Precisa de ajuda para começar o projeto.
- **Estágio 1** – Ideia em andamento e precisa de ajuda para validação da ideia.
- **Estágio 2** – Projeto em andamento e precisa de orientações para o desenvolvimento e pesquisa.
- **Estágio 3** - Protótipo em andamento e precisa de ajuda com dicas de ferramentas e validação do protótipo.
- **Estágio 4** – Pitch em andamento e precisa de ajuda na comunicação do projeto e validação do vídeo.
- **Estágio 5** – Projeto finalizado, ou seja, não precisa mais de mentorias e deve submeter o projeto.

Etapa 4: Realização do evento na unidade

Será necessário realizar a etapa eliminatória na Unidade, ou seja, todas as equipes participantes, devem ser avaliadas pela equipe de avaliadores formada pela própria Unidade.

Os professores devem divulgar as regras e organizar as equipes de alunos em suas respectivas Unidades Escolares.

Cada equipe poderá ser formada por alunos de cursos e séries diferentes e indicar 1 (um) docente como Orientador(a).

- 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, convidar profissionais de mercado, familiares dos alunos e/ou até mesmo alunos para votarem nos projetos desenvolvidos.

Etapa 5: Submissão de todos os projetos participantes

A Equipe deverá submeter o projeto até dia 13/05, através do link <https://x.gd/Ry71>, de acordo com as orientações a seguir:

- Um único Arquivo .pdf (com tamanho máximo de 5MB) contendo a Apresentação do Projeto.

Administração Central

- O arquivo deverá conter no mínimo:
 - Dados da Equipe: *Nome da Equipe, Nome completo dos alunos, E-mail, Curso, Série, Unidade Escolar, Nome e E-mail do(a) Orientador(a).*
 - Título do Projeto
 - Resumo do projeto
 - Agenda 2030 ONU (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>): indicar pelo menos um ODS relacionado com a solução proposta.
 - Nome(s) do(s) Componente(s) do Ensino Médio e do Técnico abordados na solução proposta
 - Introdução
 - Objetivo
 - Justificativa
 - Se já existe alguma solução similar, qual é o diferencial da solução proposta?
 - Protótipo do produto, link do site e/ou QRCode do protótipo do aplicativo
 - Link do Pitch (**vídeo com no máximo 3 minutos**) – **Youtube**

- Todos os projetos deverão ser submetidos para fins de registro e emissão de certificado aos participantes.

- Apenas a equipe vencedora da Unidade participará da próxima etapa do evento.

Etapa 6: Indicação do projeto que representará cada Unidade Escolar

- A indicação do projeto vencedor da unidade deverá ser feita pelo(a) Professor(a) Orientador(a) da equipe vencedora. através do link <https://x.gd/JmIZu> até o dia 17/05.

Etapa 7: Avaliações dos Projetos indicados por cada Unidade Escolar

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, participarão do processo de avaliação, no período de 20/05 até 29/05. Como critérios de avaliação, serão utilizados os seguintes itens:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> Problemática | <input type="radio"/> Inovação |
| <input type="radio"/> Objetivo | <input type="radio"/> Design |
| <input type="radio"/> Justificativa | <input type="radio"/> Viabilidade |
| <input type="radio"/> Solução | <input type="radio"/> Usabilidade (aplicativo/sistema web/produto) |
| <input type="radio"/> Relevância | |

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

Os 09 (nove) primeiros projetos mais bem avaliados, participarão da etapa final.

Administração Central

Etapa 8: Divulgação dos Finalistas

No dia 03/06/2024 às 11h30, realizaremos uma live para divulgação das 9 equipes finalistas. Todas as informações estarão disponíveis na página oficial do evento em www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2024.

Etapa 9: Mentorias para os Finalistas

As equipes finalistas terão a oportunidade de realizar novas mentorias com profissionais especialistas, com o objetivo validar e melhorar ainda mais o projeto, para uma nova submissão e assim se preparem para a apresentação final. Essas mentorias serão realizadas na plataforma Discord, nos dias 06/06 e 07/06 das 10h00 às 11h30 e das 13h30 às 15h30.

Etapa 10: Envio da nova versão do projeto

Após as mentorias, as equipes finalistas deverão enviar a versão final do projeto para o e-mail robotica@cps.sp.gov.br até o dia 21/06.

Etapa 11: Avaliação dos projetos Finalistas

Uma equipe de especialistas avaliará os projetos finalistas após as melhorias sugeridas pela equipe de mentores.

Etapa 12: Apresentação Final e Cerimônia de Premiação

Após realizadas as mentorias, atualizações e avaliações dos projetos, as equipes finalistas participarão do evento presencial, Oracle Academy Brasil Summit 2024, em São Paulo.

2.3 – Engajamento

Para a realização do Hackathon na Unidade Escolar, todos os professores, auxiliares docentes e funcionários administrativos podem participar, e quanto mais engajados, maior será o engajamento dos alunos.

3. ORGANIZAÇÃO

O Hackathon Acadêmico deverá ocorrer na unidade escolar do(a) docente, 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 módulo/série do curso, podendo ainda ser formado por alunos dos diferentes cursos, de acordo com as características da unidade.

É recomendado que pelo menos 1 (um) integrante da equipe possua habilidades e competências para o desenvolvimento da solução proposta (Protótipo de aplicativo mobile, web e/ou produto).

Administração Central

3.1.1 – Identificação dos Líderes

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

3.2 – Orientações

O(A) Professor(a) Orientador(a) deverá passar as orientações necessárias para a equipe e incentivar o desenvolvimento do projeto. Além disso, as equipes devem se reunir e planejar da melhor forma possível, a organização desta atividade de forma presencial e/ou online.

3.3 – Dicas

➤ Dicas de ferramentas para desenvolvimento do projeto:

- Power Point
- <https://www.figma.com/wireframe-tool/>
- **Oracle APEX (<https://x.gd/S48Ws>)**
- <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.kapwing.com/>
- <https://www.shotcut.org>
- <https://trello.com/>
- <https://miro.com/>
- <https://jamboard.google.com/>
- <https://padlet.com/>
- <https://www.tinkercad.com/>
- <https://wokwi.com/>

3.4 – Das Atividades e Prazos

3.4.1 - Não serão aceitas inscrições de equipes após o prazo de inscrição.

3.4.2 - Não serão aceitos projetos submetidos após o prazo determinado.

3.4.3 - Os projetos que não atenderem ao regulamento serão desclassificados.

3.5 – Categoria Especial: APEX - Oracle Academy

3.5.1 APEX é uma plataforma gratuita LOW CODE da Oracle, que proporciona projetar e desenvolver aplicativos com ferramentas intuitivas sem a necessidade de programar, ou seja, apenas arrastando e soltando componentes, ou até mesmo importando uma planilha.

3.5.2 – Equipes que desenvolverem protótipos de soluções usando APEX, serão avaliadas por uma equipe de especialistas da Oracle.

3.5.3 – Os 3 (três) melhores projetos, também participarão da Etapa Final e Cerimônia de Premiação.

3.5.4 – Para ter acesso, o(a) Professor(a) Orientador(a) precisa ser membro do Oracle Academy (<https://cutt.ly/zC5vAon>), e seguir as instruções na plataforma em “Oracle Academy APEX”, para incluir seus alunos e assim terem acesso à plataforma gratuitamente.

3.5.5 – As equipes que usarem esta plataforma concorrerão, também nesta categoria.

3.5.6 – Alguns vídeos sobre a plataforma APEX:

Administração Central

- Introdução ao APEX: Plataforma de Desenvolvimento LOW CODE da Oracle - <https://youtu.be/F2CYBGAxuwc>
- Construindo protótipos com APEX - <https://youtu.be/A8ync5XnTBo>

4. TEMA: DESENVOLVIMENTO HUMANO PARA UMA ESCOLA PLURAL E DEMOCRÁTICA

A equipe deverá identificar algum problema, identificar alguma oportunidade, criar algo inovador para atendimento ao tema do evento **Desenvolvimento Humano para uma Escola Plural e Democrática**, propondo uma solução que envolva o uso de tecnologia, através do desenvolvimento de um protótipo (aplicativos mobile, web e/ou maquete com dispositivo microcontrolado).

5. APOIO

Temos o apoio destas empresas, que participarão em atividades durante o evento:

- Oracle do Brasil
- Mamute Eletrônica
- Embarcadero do Brasil

Obs.: Demais empresas estão convidadas para participar apoiando o evento, com equipe de colaboradores realizando mentorias, avaliações de projetos e premiação para nossos alunos. Entre em contato manifestando o interesse através do e-mail robotica@cps.sp.gov.br.

6. TREINAMENTO (OUTROS)

Os alunos e professores podem 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 descrito a seguir:

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.

Administração Central

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 sendo aplicativo, web e/ou produto, que possa ser utilizado como ferramenta de apoio para atender a proposta do evento (Desenvolvimento Humano e Mundo do Trabalho). Sendo assim, conversar com os professores, pode fazer toda a diferença na pesquisa sobre as possíveis soluções.

Apoiadores: Empresas e colaboradores que apoiam as iniciativas proporcionadas pelo projeto e que acreditam na melhoria contínua no processo de ensino aprendizagem, relacionado diretamente com o crescimento profissional e pessoal de todos os envolvidos.

Mentores: São profissionais voluntários dispostos a contribuir com suas expertises, compartilhando e orientando as equipes para que melhorem a ideiação, indiquem recursos e caminhos para uma melhor prototipação e até mesmo dicas empreendedoras. A seguir está o link para que Profissionais do Mercado, Professores de Fatec, Agentes de Inovação e alunos de Fatec com experiência em projetos, façam parte da equipe de mentores: <https://x.gd/QHttC>.

8. CERTIFICADOS

8.1 – Professores

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

8.2 – Alunos

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

8.3 – Mentores

Serão certificados em função da participação, todos os profissionais voluntários inscritos e que efetivamente realizaram as mentorias na plataforma Discord, exceto Agentes de Inovação do CPS.

Administração Central

9. CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

9.1 Local e Transmissão

A apresentação final e cerimônia de premiação acontecerá no dia 18 de julho de 2024, no evento ORACLE ACADEMY BRASIL SUMMIT 2024, em São Paulo. O evento contará com a transmissão ao vivo da cerimônia de premiação.

Os participantes estarão em contato com profissionais do mercado, especialistas em tecnologias e empresas, com oportunidade de networking, além de receber certificados e premiações especiais de apoiadores do evento.

9.2 Transporte das Equipes Finalistas

As equipes finalistas com apoio de toda comunidade escolar, deverão durante o evento, planejar e viabilizar a captação de recursos para o transporte da equipe (máximo 6 pessoas) até o evento em São Paulo. Dicas: Pleitear junto às empresas parcerias da escola, prefeituras, APM, ações com a comunidade e/ou outras iniciativas. A logomarca da empresa poderá ser enviada para a organização do evento, para exposição como apoiadora na página do evento e materiais de divulgação.

10. COMISSÃO

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

São Paulo, 20/03/2024

Comissão Organizadora 2024



Apoio:





Administração Central