

Administração Central
Departamento



HACKATHON
ROBÓTICA PAULA SOUZA

REGULAMENTO

Versão 4.0 - Junho/2020

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 - 9.1.03.01 - 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, 2019 e 2020.

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

Administração Central
Departamento

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.cpsctec.com.br).

2.2 – Cronograma

Etapa 1: Divulgação Oficial do Hackathon Acadêmico no 1º Fórum de Ação Social e Educação do Centro Paula Souza: 11/03/2020 (quarta-feira) – Local: Centro Paula Souza

Este evento será gravado e disponibilizado o link no site da Robótica.

Etapa 2: Inscrições e Submissão dos Projetos: de 11/03/2020 até 30/08/2020

O professor mentor deverá realizar a inscrição das equipes no site da Robótica (www.robotica.cpsctec.com.br) acessando o menu **Sistemas** → **Login**. Caso não seja cadastrado, basta se cadastrar acessando **Sistema**

Não existe limite de inscrições por Unidade Escolar.

O líder de cada Equipe deverá entregar ao Mentor, um arquivo do projeto, para que seja submetido no site da Robótica.

Deverá ser submetido:

- Um único Arquivo .pdf (com tamanho máximo de 2MB) contendo a Apresentação do Projeto, inclusive imagens do aplicativo/site/produto e na última página deste arquivo o link do Pitch (YouTube/Microsoft Stream) – (entre 3 e 5 minutos)
- Todos os projetos deverão ser submetidos no site da Robótica, inclusive para fins de certificação.

Etapa 3: Realização e Submissão dos Projetos: de 11/03/2020 até 30/08/2020

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.

**Administração Central
Departamento**

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) docente como Mentor(a), sendo este o responsável pelo cadastro da Equipe no sistema.

Para cadastro das equipes serão necessários os seguintes dados:

- 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**
- Submissão da Apresentação do Projeto (arquivo **.pdf**) **

**ver [Manual do Professor Hackathon.pdf](#)

Etapa 4: Avaliações dos Projetos: de 01/09/2020 até 30/09/2020

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

- Problemática
- Objetivo
- Justificativa
- Solução
- Relevância
- Inovação
- Design
- Viabilidade
- Usabilidade (aplicativo/sistema web/produto)

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

Etapa 5: Divulgação dos Finalistas: 02/10/2020 às 13h00

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

Etapa 6: Mentoria: de 03 à 30/10/2020

As equipes finalistas participarão de encontros com mentores especialistas, em encontros que serão organizados online. Esta mentoria têm como objetivo analisar as propostas e orientar as equipes para fortalecimento nos projetos e dicas para apresentação final.

Etapa 7: Apresentação Final: 18/11/2020

Após realizadas as mentorias, teremos o evento com transmissão online para uma banca de Especialistas convidados do Centro Paula Souza e parceiros. Os links das apresentações serão divulgados posteriormente.

Administração Central
Departamento

2.3 – Engajamento

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

3. ORGANIZAÇÃO

O Hackathon Acadêmico deverá ocorrer na unidade escolar do professor (de forma remota), 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.

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

3.1.1 – Identificação dos Líderes

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

3.2 – Orientações

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

Além disso, as equipes devem se reunir e planejar da melhor forma possível, a organização desta atividade de forma online.

- A Apresentação deverá conter no mínimo:
 - 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 proposta
 - Objetivo (o que foi feito?)
 - Justificativa (por que decidiram desenvolver esta solução?)
 - Se já existe alguma solução similar, qual é o diferencial da solução proposta?
 - Protótipo do produto, link do site e/ou QRCode do aplicativo
 - Link do Pitch (vídeo com no máximo 5 minutos) – Youtube/Microsoft Stream

- Dicas de ferramentas para desenvolvimento do protótipo:
 - ✓ Power Point
 - ✓ Oracle APEX (<https://cutt.ly/9ozXRSf>)
 - ✓ <https://moqups.com/>

Administração Central
Departamento

- ✓ <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/>
- Várias organizações do segmento estarão participando e inclusive com possibilidade de apoio nas melhores soluções.
- ✓ Litro de Luz
 - ✓ Causa Empreendedora
 - ✓ Sacola Tropical - <http://www.facebook.com/sacolatropical>
 - ✓ Banco de Alimentos
 - ✓ Artemisia
 - ✓ Colab
 - ✓ Sociedade Viva

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 “RESPONSABILIDADE SOCIAL”, visa atender aos seguintes Objetivos de Desenvolvimentos Sustentáveis da Agenda 2030 (<http://www.agenda2030.com.br/>):

- ✓ **ODS 1:** Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.
- ✓ **ODS 2:** Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar, melhorar a nutrição, e promover a agricultura sustentável.
- ✓ **ODS 3:** Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.
- ✓ **ODS 6:** Garantir disponibilidade e manejo sustentável da água e saneamento para todos.

As soluções para atender pelo menos um desses objetivos, devem contemplar aplicativos mobile, web e/ou produtos.

5. PARCEIROS

A empresa Oracle (<https://academy.oracle.com/>) apoiará nas ações deste evento, mentoria, avaliação dos projetos e cerimônia de premiação.

A empresa Dextra (<https://dextra.com.br/>) apoiará com premiação, mentoria e na avaliação dos projetos.

Administração Central
Departamento

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.

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 ao tema “Responsabilidade Social” com foco nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da agenda 2030 da ONU (ODS 1, ODS 2, ODS 3 e/ou ODS 6). Sendo assim, conversar com os professores, pode fazer toda a diferença na pesquisa sobre as possíveis soluções.

Parceiros: 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.

8. ETAPAS DE AVALIAÇÃO

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

Fase 1: Os professores deverão submeter os projetos de suas respectivas equipes até o dia 30/08/2020.

Administração Central
Departamento

Fase 2: Mentoria com especialistas em encontros online, com as 9 (nove) equipes mais bem colocadas, com objetivo de refinar e aprimorar o projeto para a apresentação final, com relação no período de 03 até 30/10/2020.

Fase 3: Encontro virtual com as 09 (nove) equipes finalistas, onde realizarão a apresentação para uma banca de especialistas.

- ✓ Apresentação do projeto 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).

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. PREMIAÇÃO

No dia 19/11/2020 as 13h00 realizaremos a divulgação das equipes vencedoras (1º, 2º e 3º lugar), por meio de transmissão online, com a participação de convidados especiais e as premiações serão encaminhadas por correio, devido as precauções por conta da pandemia.

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 4.0 – 18/06/2020

Apoio:

