
Administração Central
Departamento



REGULAMENTO
Versão 1.0 – março/2021

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.

Nesta edição teremos intérprete de libras da AME (<https://www.ame-sp.org.br/libras/>) com tradução simultânea nas transmissões das lives, proporcionando maior acessibilidade ao projeto.

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, 2020 e 2021.

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.

Administração Central
Departamento

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.

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: Divulgação do evento e lives

- **Divulgação Oficial do Hackathon Acadêmico no 2º Fórum de Ação Social e Educação do Centro Paula Souza**
Data: 24/03/2021 – **Horário:** 14h30
Local: YouTube – <https://youtu.be/bO3lpyXCfak>
- **Apresentação do 4º Hackathon Acadêmico**
Data: 25/03/2021 – **Horário:** 10h00
Local: YouTube – https://youtu.be/Ns2mKfq_138

Administração Central
Departamento

- **Live “Hackathon! Motivos para participar!”**
Com Ian Freitas Rochlin – Founder na GameJam+
Data: 27/04/2021 – **Horário:** 10h30
Local: YouTube - <https://youtu.be/ubCtc-yfyCl>

Etapa 2: Inscrições - de 25/03/2021 até 30/06/2021

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

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**

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

Etapa 3: Realização do evento na unidade - até 30/07/2021

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

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.

- 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.

Etapa 4: Submissão dos projetos - até 30/07/2021

O líder de cada Equipe deverá encaminhar o arquivo ao professor mentor, que deverá submeter o arquivo no site da robótica. Deverá ser submetido:

- Um único Arquivo .pdf (com tamanho máximo de 2MB) contendo a Apresentação do Projeto.
- O arquivo deverá conter no mínimo:
 - Dados da Equipe (*Nome completo, E-mail, Curso, Série, Unidade Escolar, Nome e e-mail do Mentor*)

Administração Central
Departamento

- Nome da solução
- ODS relacionada à solução (*ver item 4 deste regulamento*)
- Introdução/Contextualização sobre o projeto
- Nome(s) do(s) Componente(s) do Ensino Médio e do Técnico abordados na 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 3 minutos) – Youtube

- Todos os projetos deverão ser submetidos no site da Robótica para fins de registro e emissão de certificado dos participantes.
- O professor mentor deverá classificar no site da robótica os três primeiros colocados.
- Apenas a equipe vencedora participará da próxima etapa do evento.

Etapa 5: Avaliações dos Projetos Classificados - de 01/08/2021 até 26/08/2021

Uma equipe de avaliadores, formada por professores, coordenadores e parceiros, participarão do processo de avaliação. 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 fase final.

Etapa 6: Divulgação dos Finalistas - dia 27/08/2021 às 11h00

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

Administração Central
Departamento

Etapa 7: Mentoria - de 30/08/2021 até 15/09/2021

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 8: Apresentação Final - dia 16/11/2021 das 13h30 às 16h00

Após realizadas as mentorias e atualização do projeto, 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.

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 do projeto. Será ofertada capacitação para os professores em “**Metodologias e Ferramentas para Hackathon Acadêmico**”. Para participar inscreva-se no Portal do Participante até **31/03/2021** através do link <https://portaldoparticipante.cps.sp.gov.br/Pages/Geral/Evento/?i=23879>.

Administração Central
Departamento

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

3.3 – Dicas

➤ Dicas de ferramentas para desenvolvimento do projeto:

- Power Point
- Oracle APEX (<https://cutt.ly/9ozXRSf>)
- <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/>
- <https://www.kapwing.com/>
- <https://www.shotcut.org>
- <https://trello.com/>
- <https://miro.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.

4. TEMA

O tema do Hackathon Acadêmico visa atender aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda 2030 (<http://www.agenda2030.com.br/>):

- ✓ **ODS 5:** Igualdade de gênero.
- ✓ **ODS 7:** Energia barata e sustentável.
- ✓ **ODS 16:** Promoção de sociedades justas, inclusivas e pacíficas.

As soluções devem obrigatoriamente atender pelo menos um desses objetivos e devem contemplar aplicativos mobile, web e/ou dispositivo microcontrolado.

5. APOIO

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

- Secretaria de Desenvolvimento Social do Estado de São Paulo
- CRT-SP (Conselho Regional dos Técnicos Industriais do Estado de São Paulo)
- Oracle Academy
- Digital House
- Empreenda Salto Grande

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 a proposta do evento com foco nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da agenda 2030 da ONU (ODS 5, ODS 7 e/ou ODS 16). 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. CERTIFICAÇÃO

8.1 – 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

8.2 – 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).

9. CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

No dia **17/11/2021** às **15h00** será realizada a divulgação das equipes vencedoras (1º, 2º e 3º lugar), por meio de transmissão online, com a participação de convidados especiais.

10. 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.

Comissão Organizadora 2021



Versão 1.0 – 16/03/2021

Apoio:

