

---

Administração Central



## REGULAMENTO

### Versão 1.0 – MARÇO/2022

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 - 4.2.01.03 - 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 no período de 2018 até 2022.

##### 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 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/hackathon2022](http://www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2022)).

### 2.2 – Cronograma

#### Etapa 1: Divulgação do evento e lives

- **Divulgação Oficial do Hackathon Acadêmico no 3º Fórum de Ação Social e Educação do Centro Paula Souza**  
Data: 24/03/2022 – Horário: 14h  
Local: YouTube – <https://youtu.be/IHHnDrnAqF8>
- **Apresentação do 5º Hackathon Acadêmico**  
Data: 05/04/2022 – Horário: 11h00  
Local: YouTube – <https://youtu.be/CFyJU27EUYI>

---

## Administração Central

### Etapa 2: Inscrições - de 24/03/2022 até 30/05/2022

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

Caso não consiga realizar o cadastro, enviar um e-mail com nome completo, CPF e Unidade Escolar para [robotica@cps.sp.gov.br](mailto:robotica@cps.sp.gov.br), solicitando o cadastro 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**

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

### Etapa 3: Realização do evento na unidade - até 30/08/2022

Será necessário realizar a etapa eliminatória na Unidade, ou seja, todas as equipes participarão e serão avaliadas pela equipe de avaliadores formada pela própria Unidade.

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 Orientador(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 da unidade e indicação do projeto que representará cada Unidade Escolar na próxima Etapa - até 30/08/2022

O líder de cada Equipe deverá encaminhar o arquivo para o(a) professor(a) orientador(a), 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*)
  - Nome da solução

---

### Administração Central

- 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, avaliação e emissão de certificado aos participantes.
- O(A) Professor(a) Orientador(a) 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 indicados por cada Unidade Escolar - de 31/08/2022 até 05/10/2022**

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 12/10/2022 às 15h30**

A relação das equipes finalistas, será disponibilizada no site da Robótica ([www.robotica.cpscetec.com.br](http://www.robotica.cpscetec.com.br)).

#### **Etapa 7: Mentorias - de 14/10/2022 até 05/11/2022**

As equipes finalistas participarão de encontros virtuais com mentores especialistas. Estas mentorias têm como objetivo analisar as propostas e orientar as equipes para fortalecimento nos projetos e dicas para apresentação final.

---

## Administração Central

### **Etapa 8: Envio da nova versão do projeto - até 20/11/2022**

As equipes finalistas que passaram pelas mentorias, deverão enviar a versão final do projeto para o e-mail [robotica@cps.sp.gov.br](mailto:robotica@cps.sp.gov.br).

### **Etapa 9: Avaliação dos projetos Finalistas - de 22/11/2022 até 03/12/2022**

Uma equipe de especialistas irá avaliar os projetos finalistas após as melhorias sugeridas pela equipe de mentores, e na apresentação final esses projetos serão classificados pelos especialistas da banca.

### **Etapa 10: Apresentação Final - dia 06/12/2022 das 13h30 às 16h00**

Após realizadas as mentorias e atualizações dos projetos, 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(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 (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(A) Professor(a) Orientador(a) será o(a) Mentor(a) 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**”

---

## Administração Central

**Acadêmico**". Para participar inscreva-se no Portal do Participante até **16/04/2022** através do link <https://portaldoparticipante.cps.sp.gov.br/Pages/Geral/Evento/?i=26273>.

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   | ➤ <a href="https://www.figma.com/wireframe-tool/">https://www.figma.com/wireframe-tool/</a> |
| ➤ Oracle APEX ( <a href="https://cutt.ly/9ozXRSf">https://cutt.ly/9ozXRSf</a> ) | ➤ <a href="https://www.kapwing.com/">https://www.kapwing.com/</a>                           |
| ➤ <a href="https://moqups.com/">https://moqups.com/</a>                         | ➤ <a href="https://www.shotcut.org">https://www.shotcut.org</a>                             |
| ➤ <a href="https://wireframe.cc/">https://wireframe.cc/</a>                     | ➤ <a href="https://trello.com/">https://trello.com/</a>                                     |
| ➤ <a href="https://www.canva.com/pt_br/">https://www.canva.com/pt_br/</a>       | ➤ <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a>   |
| ➤ <a href="https://www.lucidchart.com">https://www.lucidchart.com</a>           | ➤ <a href="https://jamboard.google.com/">https://jamboard.google.com/</a>                   |
| ➤ <a href="https://ninjamock.com/">https://ninjamock.com/</a>                   | ➤ <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>                                     |
| ➤ <a href="https://pidoco.com/en">https://pidoco.com/en</a>                     |   |

### 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 8 - Emprego Decente e Crescimento Econômico**

\* **ODS 10 - Redução das Desigualdades**

\* **ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis**

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 do Brasil](#)
- [Fundação Grupo Volkswagen](#)

---

## Administração Central

- [Mamute Eletrônica](#)
- [Digital House](#)
- [Mergulho Sustentável](#)

### 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 8, ODS 10 e/ou ODS 11). 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.

---

## Administração Central

### 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, 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 **07/12/2022** às **13h30** 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 apoiadores envolvidos, bem como ajustes a este regulamento quando necessário.

### Comissão Organizadora 2022



Versão 1.0 – 28/03/2022

#### Apoio:

