
Administração Central



REGULAMENTO

Versão 1.0 – MARÇO/2023

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 - 7.1.02.04 - 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 2023.

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/hackathon2023).

2.2 – Cronograma

Etapa 1: Divulgação do Evento e Lives

- **Workshop Hackathon Acadêmico e suas oportunidades**

Data: 14/03/2023 – **Horário:** 14h00

Local: YouTube – <https://youtu.be/a9NDURZFQY8>

- **Divulgação Oficial do Hackathon Acadêmico no 1º Fórum de Desenvolvimento Humano e Mundo do Trabalho do Centro Paula Souza**

Data: 23/03/2023 - **Horário:** 14h00

Local: YouTube – <https://youtu.be/Waw8FobdwtY>

- **Workshop APEX Oracle para desenvolvimento de aplicações NOCODE**

Data: 13/04/2023 - **Horário:** 10h30

Local: YouTube – <https://youtu.be/F2CYBGAxuwc>

Administração Central

Etapa 2: Inscrições - de 20/03 até 30/04/2023

Os alunos deverão realizar a inscrição no período de 20/03 até 30/04, em link que será disponibilizado na página do evento (www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2023)

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**

Etapa 3: Mentorias - de 03/05 até 05/05/2023

Todas as equipes terão a oportunidade de passar por mentorias com profissionais especialistas convidados pela organização do evento, através da plataforma Discord. Estas mentorias têm como objetivo analisar as propostas e orientar as equipes para fortalecimento dos projetos e oportunidade de conhecer mais sobre o perfil profissional dos mentores.

Etapa 4: Realização do evento na unidade - até 10/05/2023

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 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).

- 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 5: Submissão de todos os projetos participantes - até 10/05/2023

A Equipe deverá submeter o arquivo de acordo com as orientações que estarão disponíveis na página do evento (www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2023):

- Um único Arquivo .pdf (com tamanho máximo de 2MB) contendo a Apresentação do Projeto.
- 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).*
 - Nome da solução
 - Resumo do projeto

Administração Central

- Agenda 2030 ONU (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>): indicar pelo menos um ODS relacionado com a solução proposta para o item 4.
- 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 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.

➤ O(A) Professor(a) Orientador(a) deverá encaminhar por e-mail para robotica@cps.sp.gov.br até dia 12/05/2023, os dados da equipe local vencedora.

➤ Apenas a equipe vencedora participará da próxima etapa do evento.

Etapa 6: Indicação do projeto que representará cada Unidade Escolar na próxima Etapa - até 10/05/2023

➤ A indicação do projeto vencedor da unidade deverá ser feita através do link que será disponibilizado na página do evento (www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2023) até o dia 12/05/2023

Etapa 7: Avaliações dos Projetos indicados por cada Unidade Escolar - de 13/05 até 25/05/2023

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 8: Divulgação dos Finalistas - dia 31/05/2023 às 17h00

A relação das equipes finalistas, será divulgada em live e disponibilizada uma lista no site da Robótica (www.robotica.cpscetec.com.br/hackathon2023).

Administração Central

Etapa 9: Mentorias - de 05/06 até 07/06/2023

As equipes finalistas terão mentorias com profissionais especialistas. Estas mentorias têm como objetivo analisar as propostas e orientar as equipes para enriquecimento dos projetos e dicas para apresentação final.

Etapa 10: Envio da nova versão do projeto - até 20/06/2023

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

Etapa 11: Avaliação dos projetos Finalistas - de 22/06 até 26/06/2023

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 12: Apresentação Final e Cerimônia de Premiação - dia 29/06/2023

Após realizadas as mentorias, atualizações e avaliações dos projetos, teremos o evento presencial na Oracle do Brasil, 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 intercurtos. 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).

3.1.1 – Identificação dos Líderes

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

Administração Central

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://cutt.ly/9ozXRSf) | ➤ https://www.kapwing.com/ |
| ➤ https://moqups.com/ | ➤ https://www.shotcut.org |
| ➤ https://wireframe.cc/ | ➤ https://trello.com/ |
| ➤ https://www.canva.com/pt_br/ | ➤ https://miro.com/ |
| ➤ https://www.lucidchart.com | ➤ https://jamboard.google.com/ |
| ➤ https://ninjamock.com/ | ➤ https://padlet.com/ |
| ➤ https://pidoco.com/en | |

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: DESENVOLVIMENTO HUMANO E MUNDO DO TRABALHO

A equipe deverá identificar algum problema ou ideia inovadora relacionada ao tema Desenvolvimento Humano e Mundo do Trabalho, 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

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/>.

Administração Central

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 (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 à contribuir com suas expertises, compartilhando e orientando as equipes para que melhorem a ideação, indiquem recursos e caminhos para uma melhor prototipação e até mesmo dicas empreendedoras. A seguir está o link para que Profissionais do Mercado e Professores de Fatec façam parte da equipe de mentores ([FORMULÁRIO](#))

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).

Administração Central

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).

9. CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

9.1 Local e Transmissão

A apresentação final e cerimônia de premiação acontecerá no dia 29 de junho de 2023, às 9h30, na sede da ORACLE, em São Paulo. O evento contará com a transmissão ao vivo da cerimônia de premiação. Além disso, os participantes terão a oportunidade de fazer networking, receber certificados e brindes especiais de parceiros 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 a sede da Oracle, 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.

Comissão Organizadora 2023



Versão 1.0 – 10/03/2023

Apoio e Premiação:

