

REGULAMENTO DO 1º HACKATHON – IFMAKER GRAVATAÍ

1. Do objetivo

1.1 O evento 1º Hackathon – IFMaker Gravataí, promovido pelo Laboratório de Prototipagem IFMaker Gravataí, tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (como: Projeto de Software; Projeto de Hardware; Soluções em internet das coisas (IoT); Projeto Maker), bem como fomentar projetos de inovação social para problemas que impactam o presente e o futuro da população do município de Gravataí/RS.

2. Das datas e do local

2.1 O 1º Hackathon – IFMaker Gravataí acontecerá entre os dias 08 e 12 de novembro de 2021 de forma totalmente remota (vide programação detalhada no item 5).

2.2 O evento fará parte da 1ª Semana da Cultura Maker promovida pelo Laboratório de Prototipagem IFMaker Gravataí.

3. Das equipes

3.1 A participação será por equipes, as quais deverão ser formadas por, no mínimo 3 (três), e no máximo, 5 (cinco) integrantes cada.

3.2 Poderão participar das equipes estudantes do IF Sul - Câmpus Gravataí, de qualquer nível e modalidade, desde que devidamente matriculados na instituição.

3.3 Cada equipe deverá ter 1 (um) estudante responsável.

3.4 Os membros da equipe poderão ser de anos/semestres diferentes, porém **OBRIGATORIAMENTE** deverão estar matriculados no **MESMO TURNO**.

3.5 Cada equipe terá um professor mentor, indicado pela equipe organizadora, o qual será responsável pela avaliação e aprovação do pré-projeto.

3.6 No ato da inscrição o estudante responsável pela equipe deverá atribuir um nome à mesma.

3.7 No ato da inscrição a equipe deverá escolher uma trilha em que deseja propor uma solução inovadora. As opções de escolha de trilhas são:

- Trilha 1: Cuidados com meio ambiente (recursos hídricos e eficiência energética)
- Trilha 2: Mobilidade Urbana
- Trilha 3: Saúde e bem-estar público

3.8 Os integrantes das equipes deverão, obrigatoriamente, participar da programação da 1ª Semana da Cultura Maker (vide programação detalhada no item 5).

3.9 Os integrantes das equipes serão inseridos em uma disciplina no moodle, onde será organizada toda a dinâmica da competição.

4. Da inscrição

4.1 O período de inscrições será de 25 de Outubro a 03 de Novembro de 2021.

4.2 A inscrição deverá ser realizada pelo estudante responsável pela equipe por meio do endereço eletrônico: <https://forms.gle/785eXjeDzRrUAKHQ6>.

4.3 As vagas serão limitadas a 10 equipes, encerrando-se o período de inscrições caso este limite seja atingido.

5. Cronograma de atividades

08 de Novembro - Dia 1 (segunda-feira)	
18:00	Início da competição durante a live de abertura da 1ª Semana da Cultura Maker – IFMaker Gravataí
09 de Novembro - Dia 2 (terça-feira)	
10h às 11h	Apresentação de pré-projeto para o mentor (Equipes do turno da tarde)
15h às 16h	Apresentação de pré-projeto para o mentor (Equipes do turno da manhã e noite)
18h às 19h	Palestra: Implementação de espaços de fabricação digital acadêmicos e criativos
10 de Novembro - Dia 3 (quarta-feira)	
-	Desenvolvimento do projeto
18h às 19h	Palestra: Robocharq: Da cultura maker à robótica educacional
11 de Novembro - Dia 4 (quinta-feira)	
-	Desenvolvimento do projeto
18h às 19h	Palestra: Desenvolvimento de jogos: Uma carreira promissora em um grande mercado
12 de Novembro - Dia 5 (sexta-feira)	
Até as 15h	Envio do material para avaliação (Vídeo e Slides)
18h às 19h	Apresentação, durante a live de encerramento do evento, dos vídeos dos três melhores projetos.

6. Da apresentação do pré-projeto

6.1. No primeiro dia de competição (segunda-feira, 08 de novembro de 2021), as equipes deverão se organizar no contraturno das aulas para, remotamente, discutir o pré-projeto que será apresentado ao seu professor mentor.

6.2 No segundo dia de competição (terça-feira, 09 de novembro de 2021), as equipes deverão apresentar e discutir a sua ideia de projeto junto ao seu professor mentor. O evento será organizado no turno oposto das aulas, de forma remota via Meet, em salas pré-definidas e respeitando os horários a seguir:

- Turno da manhã - 10h às 11h.
- Turno da tarde - 15h às 16h.

6.3 Para esta etapa, NÃO será obrigatória a confecção de materiais para apresentação (como slides), a apresentação poderá ser oral. A equipe definirá a dinâmica.

6.4 Nos casos em que o pré-projeto não for aprovado pelo professor mentor, as equipes poderão readequá-lo ou discutir um novo projeto, conforme orientação do professor mentor.

6.5 A equipe que não apresentar o pré-projeto na data/hora pré-estabelecida no cronograma de atividades, ou, em caso de necessidade, não readequar o pré-projeto conforme orientação do professor mentor, automaticamente estará desclassificada.

7. Das entregas e apresentação da solução

7.1. As equipes participantes deverão entregar um vídeo (com duração de no máximo 3 minutos) e uma apresentação em PDF com a defesa da sua solução **até as 15h do dia 12 de novembro 2021**. O local para upload do material será indicado aos responsáveis de equipes por meio de aviso na disciplina do moodle citada no item 3.9.

- **Video Pitch***: vídeo com duração de no mínimo 2 e no máximo 3 minutos, na estrutura de um Pitch, reforçando o problema, solução e tecnologia utilizada.

*O **pitch** é uma breve apresentação com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) pelo seu projeto. Assim, deve conter apenas as informações essenciais e diferenciadas.

- **Apresentação**: no formato de slides, com estrutura de Pitch; será obrigatório utilizar formato **.pdf** e contendo de 7 slides com as seguintes informações:
 - Slide 1 - Capa (nome do projeto, equipe e integrantes)
 - Slide 2 - Problema
 - Slide 3 - Solução proposta
 - Slide 4 - Tecnologias utilizadas
 - Slide 5 - Impacto social
 - Slide 6 - Estimativas Gerais de Custo
 - Slide 7 - Viabilidade de Execução Futura

7.2 As informações contidas em cada um dos tópicos deverão ser objetivas, não ultrapassando a quantidade de 1 (um) slide.

7.3 O modelo de slides será disponibilizado pela equipe organizadora na disciplina do moodle citada no item 3.9.

7.4 O não envio do material para avaliação resultará na desclassificação da equipe.

8. Dos critérios de avaliação

8.1 Os vídeos e apresentações (item 6.1) serão encaminhados para uma banca multidisciplinar, convidada pela comissão organizadora, a qual escolherá os três melhores projetos. A dinâmica de avaliação ocorrerá das **16h às 17h** do dia 12 de novembro de 2021.

8.2 Os três melhores projetos terão seus vídeos apresentados na “live de encerramento do evento” que ocorrerá das 18h às 19h do dia 12 de Novembro de 2021.

8.3 Para a referida avaliação serão utilizados os seguintes critérios:

- I. Criatividade, inovação e originalidade da solução proposta;
- II. Potencial de impacto social;
- III. Viabilidade de execução real da solução desenvolvida;
- IV. Apresentação do PITCH (Slides e Vídeo).

8.4 Cada competência será pontuada em uma escala de 1 a 5, por cada membro da banca sendo que a média de todas essas pontuações será o resultado da pontuação da equipe. Em caso de empate, caberá à equipe de jurados decidir o vencedor.

9. Da premiação

9.1 Ao final do 1º Hackathon – IFMaker Gravataí, de todas as equipes que submeterem seus projetos, respeitando o regulamento, as etapas e os horários determinados, as 3 melhores classificadas na soma total de pontuação dos critérios de avaliação receberão os seguintes prêmios:

1º LUGAR

- Medalhas
- Certificado de menção honrosa;
- 8 (oito) horas de Atividades Complementares;
- Divulgação nas redes sociais e no site institucional;
- Vagas em curso de modelagem e impressão 3D oferecido pelo Laboratório IFMaker Gravataí no ano de 2022.

2º LUGAR e 3º LUGAR

- Medalhas
- Certificado de menção honrosa;
- 6 (seis) horas de Atividades Complementares;
- Divulgação nas redes sociais e no site.

10. Da comunicação

10.1 Em todas as etapas do 1º Hackathon – IFMaker Gravataí, a comissão organizadora se comunicará com os responsáveis pelas equipes participantes por meio de grupo no aplicativo Whatsapp.

10.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações.

11. Das considerações finais

11.1 O 1ª Hackathon – IFMaker Gravataí será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

11.2 Ao se inscreverem no 1ª Hackathon – IFMaker Gravataí, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento.

11.3 Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Gravataí a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de suas mídias de comunicação, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens.

11.4 Os participantes que compõem a equipe se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros.

11.5 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas dos espaços em que ocorrerá a competição, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.6 Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe e a responsabilização obedece ao descrito no item 11.4.

11.7 As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.8 A participação nesta competição sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de sua inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

11.9 Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Gravataí, 22 de outubro de 2021.