



PROJETO
INTEGRADOR
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

HACKATHON

EDITAL DE CHAMADA 2019.1 / 2019.2

2019

REGULAMENTO DO PROJETO INTEGRADOR - HACKATHON

EDITAL DE CHAMADA 2019.1 / 2019.2

Esta chamada é promovida pelo Departamento de Informática – FANAT – UERN. Trata-se de um edital de chamada para o desenvolvimento de projetos integradores. Estes projetos devem ser desenvolvidos pelos alunos do Curso de Ciência da Computação. Estes projetos devem ter um planejamento integrado, e um constante alinhamento entre os membros (docentes e alunos) de cada equipe.

Desta forma, tem-se como objetivo, relacionar e trabalhar de forma integrada, flexível, interdisciplinar e contextualizada a teoria e a prática, propiciando uma visão sistêmica do processo formativo referente ao curso, independente do período atual do aluno, abordando uma determinada temática.

1. OBJETIVO DA CHAMADA

1.1 A presente chamada tem por objetivo buscar soluções para problemas reais, com potencial econômico e inovador para o tema: “**Cidades Inteligentes**”, considerando os seguintes tópicos:

- a) Mobilidade Urbana;
- b) Turismo;
- c) Limpeza Urbana;
- d) Segurança;
- e) Meio Ambiente;
- f) Serviços Públicos;
- g) Outros temas relacionados.

1.1. Os participantes poderão apresentar propostas de soluções inovadoras, através de produtos computacionais, como sistemas web, desktop, ou aplicativos para dispositivos móveis, desenvolvidos através, da integração dos conteúdos relacionados com as disciplinas ofertadas nos semestres 2019.1 / 2019.2.

2. PARTICIPANTES

Esta chamada é voltada a todos os alunos do curso de Ciência da Computação do Departamento de Informática do Campus Central.

3. DINÂMICA

3.1. Do Proponente e equipe:

3.1.1. O coordenador de cada equipe deverá realizar a inscrição através do link <https://forms.gle/6WEycwkXNe6md5YE9>, durante a **SEMANA DE INTEGRAÇÃO**, que será finalizada no dia **05 de julho de 2019**.

3.1.2. O Formulário de inscrição será preenchido e contemplará os seguintes campos:

- a) Nome da Equipe;
- b) Tema escolhido (Assunto);
- c) Coordenador (Aluno) e Tutor (Professor);
- d) Integrantes (Nome, Período, Matrícula);
- e) Descrição da proposta (Título, objetivos, problemática, possíveis soluções);
- f) e-mail dos participantes;
- g) Conta cadastrada (coordenador) no <https://about.gitlab.com/>.

3.1.3. A equipe deverá ser composta de **03 a 05 alunos**. A composição deve conter alunos de pelo menos **3 períodos** diferentes. Um aluno não poderá fazer parte de mais de uma equipe.

3.1.4 Os alunos em fase de conclusão de curso (Matriculados na Disciplina de Trabalho de Diplomação) não poderão ser inscritos como membros de qualquer equipe.

3.1.5 Cada equipe será acompanhada por 1 (um) mentor (que deverá ser um professor do Departamento de Informática). Cada professor poderá ser mentor em até DUAS (02) equipes apenas;

3.1.6 Nesta edição 2019.1 – 2019.2, todos os componentes curriculares, ministrados por professores do Departamento de Informática, deverão integrar, OBRIGATORIAMENTE, a nota obtida nesta chamada como parte da avaliação referente a Unidade III.

3.1.7 O peso do conceito obtido nesta chamada, deve ser equivalente (mínimo) a **50%** da nota da Unidade III. Fica facultado ao professor, utilizar, ou mesmo condicionar um peso superior ao estipulado nas avaliações de seus respectivos componentes curriculares.

3.1.8. A avaliação de cada projeto será da forma:

1. Entrega da documentação e protótipos da solução. Estes artefatos devem contemplar, a apresentação das funcionalidades, das telas para navegação, das regras, dos benefícios e demais característica da solução;
2. Envio do código fonte do projeto para a plataforma <https://about.gitlab.com/>;
3. Apresentação no formato “pitch” ao longo do semestre, em datas especificadas neste edital;
4. As etapas de apresentação (Quadro II e III), devem contemplar as melhorias observadas pela banca nas etapas anteriores;

4. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

4.1 Das atividades previstas no edital:

4.1.1. As etapas a seguir devem ser respeitadas por cada equipe. A não apresentação em cada etapa poderá ocasionar a desclassificação da referida equipe.

QUADRO I - Cronograma das etapas de divulgação, inscrição e seleção do Edital:

Fase	Data
Publicação do Edital	27/06/2019
Inscrições e submissão da proposta de projeto	Até 05/07/2019
Publicação das inscrições e projetos validados	Até 08/07/2019

QUADRO II (2019.1) - Cronograma das etapas de acompanhamento, entregáveis e premiação das propostas selecionadas:

Fase	Data
Semana da Integração	01 à 05 de Julho de 2019
Etapa 1. Entrega (documentação definida na Semana de Integração) e Apresentação da Proposta (<i>Pitch</i>) (Etapa Inicial)	05/07/2019
Etapa 2. Apresentação e Entrega da documentação (Anexo 03 - Inicial) e do Protótipo – Etapa Parcial.	14/08/2019
Etapa 3. Apresentação dos Projetos e Entrega do Projeto (Anexo 03 - Atualizada) conforme modelo no edital.	Até 25/09/2019
Resultado do Projeto Integrador 2019.1	Até 27/09/2019

QUADRO III (2019.2) - Cronograma das etapas de acompanhamento, entregáveis e premiação das propostas selecionadas:

Fase	Data
Etapa 4. Apresentação do Protótipo (Anexo 03 - Atualizada) para análise.	04/12/2019
Etapa 5. Avaliação Continuada da Solução	29/01/2020

Etapa Final. Apresentação dos Projetos e Entrega da Versão Final do Projeto (Anexo 03 – Final) conforme modelo no edital.	Até 12/03/2020
Resultado final do Projeto Integrador 2019.2	14/03/2020

5. AVALIAÇÃO

5.1 Dos critérios utilizados na avaliação:

5.1.1. Os critérios utilizados para a avaliação de cada projeto são apresentados no QUADRO IV:

QUADRO IV - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E RESPECTIVOS PONTOS:

CRITÉRIO	PONTOS
1. Aderência - Enquadrar e classificar o Projeto apresentado ao desafio escolhido integrando os componentes curriculares ofertados no semestre 2018.2 do Curso de Ciência da Computação.	0,00 a 2,00
2. Objeto do Projeto: Apresentação clara e detalhada do Produto, Processo ou Serviço. A apresentação deverá contemplar características técnicas, os diferenciais e vantagens perante concorrentes ou substitutos (quando for o caso), e os benefícios oferecidos aos usuários/compradores/consumidores.	0,00 a 1,00
3. Inovação: Avaliar a capacidade de criar soluções diferentes das existentes atualmente em um determinado contexto, utilizando recombinações de recursos e conhecimentos existentes ou novos recursos e conhecimentos, gerando resultados melhorados.	0,00 a 2,00
4. Impacto: Dimensionar de forma objetiva e específica como e quanto o objeto do Projeto pode melhorar a qualidade de vida do grupo social; afetar positiva ou negativamente o meio ambiente; contribuir para a melhoria da renda ou do montante de capital circulando.	0,00 a 1,00
5. Viabilidade Técnica - instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do da proposta e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento. Além disso, espera-se que a proposta descreva as características da equipe necessária para sua execução (quantidade e perfil).	0,00 a 1,00
6. Processo Criativo , que é a capacidade de perceber oportunidades, juntar diferentes conhecimentos para projetar soluções para situações-problema.	0,00 a 1,00

<p>7. Modelo de negócio: Descrição clara e objetiva dos parceiros-chave; dos Recursos-chave; Atividades-chave; Estrutura de Custos; Descrição clara e objetiva da proposta de valor a ser entregue aos clientes; expectativa de ciclo de vida do produto; Formas de relacionamento com os clientes; Canais de distribuição e comercialização; Segmentos de clientes; Formas de cobrança.</p>	<p>0,00 a 1,00</p>
<p>8. Gestão e Estratégia: Avaliam-se as capacidades de planejar, organizar, liderar e controlar as atividades do trabalho na busca pela utilização eficiente dos recursos e maximização dos resultados.</p>	<p>0,00 a 1,00</p>

5.2 Etapas Avaliativas

5.2.1 Avaliação Inicial

5.2.1.1 Os itens a seguir devem ser entregues na Etapa de avaliação inicial (Quadro II):

- a) Entrega da proposta de projeto (Anexo 01 – Versão Inicial);
- b) Apresentação da proposta (10 minutos) para uma banca examinadora;

5.2.2 Avaliações Parciais

5.2.2.1 As avaliações parciais (Etapas 2 – 5) (Quadros II e III) englobam os seguintes itens que deverão ser rigorosamente cumpridos e serão objeto de avaliação por parte do comitê técnico:

- a) Entrega da proposta de projeto (Anexo 03 - RTA – Relatório Técnico do Software – Versão Atualizada)
- b) Entrega do protótipo referente a solução proposta;
- c) Código fonte e documentação disponível <https://about.gitlab.com/> (vinculado a conta do coordenador da equipe)
- d) Apresentação da proposta (10 minutos) para uma banca examinadora;

5.2.3. O comitê técnico da chamada determinará a aceitação da proposta do projeto publicará o(s) motivo(s) em caso de não aceitação.

5.2.4. Após a publicação das equipes classificadas, haverá um prazo para recursos, onde a(s) equipe(s) não classificada(s) poderá(ão) enviar justificativas ou correções para os motivos de não aceitação, utilizando o formulário do Anexo 02.

5.2.5 Os recursos devem ser enviados por e-mail para o endereço eletrônico projetointegrador@uern.br, partindo do endereço do coordenador da equipe informado no ato da inscrição, conforme cronograma de datas deste Edital.

5.2.6 Avaliação Final (Apresentação dos Projetos e Entrega de Documentos - Eliminatória e Classificatória)

5.2.7 Cada equipe deverá apresentar sua solução da seguinte forma:

- a) Apresentação em uma feira de negócios;
- b) Versão executável com a implementação de 100% da proposta (quando for o caso).
- c) Todos os arquivos que compreendem o código fonte, devidamente documentados, bem como todo material relacionado a solução desenvolvida.
- d) Versão final da proposta de projeto (Anexo 03 – Versão Final) enviada por e-mail, pelo coordenador da equipe para o projetointegrador@uern.br até a data prevista no edital;

5.3 Serão eliminadas as propostas que obtiverem nota média ponderada inferior a **5,00** ou nota **0,00** em qualquer um dos critérios.

5.4 A classificação geral deste edital, em relação as propostas submetidas, obedecerá a classificação resultante da aplicação do Quadro III sobre a etapa “Avaliação Final”.

5.5 Serão adotados os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

- a) 1º critério: Maior pontuação na dimensão “1. Aderência à temática”;
- b) 2º critério: Maior pontuação na dimensão “3. Inovação e criatividade”;
- c) 3º critério: Maior pontuação na dimensão “4. Impacto”;
- d) 4º critério: Maior pontuação na dimensão “5. Viabilidade técnica”;
- f) 5º critério: Maior pontuação na dimensão “2. Projeto”.

5.4 As bancas examinadoras serão compostas por professores do Departamento de Informática que ocasionalmente não estejam sendo mentores em equipes inscritas neste edital. Caso necessário, haverá a convocação de membros externos ao Departamento de Informática para compor as respectivas bancas examinadoras.

6. PROPOSTAS VENCEDORAS E PREMIAÇÃO

6.1 A todos os participantes será entregue um ***certificado de participação no Projeto Integrador, contemplando 40 horas de atividades complementares.***

6.1 Às equipes das soluções vencedoras, conforme os itens acima, serão entregues certificados de vencedores, a título de reconhecimento.

7. DESCLASSIFICAÇÃO

7.1 Para fins desta Chamada serão desclassificadas as propostas e/ou a participação do Proponente e equipe os casos em que:

- a) O formulário não esteja inteiramente preenchido e/ou com dados inverídicos, inconsistentes ou incompletos;

- b) A proposta enviada não cumpra com os critérios indicados nesta Chamada;
- c) A proposta tenha sido enviada fora do prazo estipulado nesta Chamada;
- d) O Proponente não compareça ao Hackathon nas datas previstas no edital.

- e) Forem constatadas infrações a direitos de terceiros, inclusive aqueles de propriedade intelectual na proposta ou em qualquer outro material gerado pelo Proponente com relação a esta Chamada;
- f) O Proponente ou quaisquer dos membros da equipe praticarem atos de fraude ou que de alguma forma viole qualquer das disposições deste Edital;
- g) Os componentes das equipes desclassificadas receberão nota ZERO de acordo com a orientação de cada professor em suas respectivas disciplinas.

7.2 Da decisão de desclassificação **não caberá recurso** e/ou questionamento de qualquer natureza.

8. CONSIDERAÇÕES GERAIS E CASOS OMISSOS

8.1 Questões relativas à presente Chamada devem ser encaminhadas por meio do e-mail: projetointegrador@uema.com ou para di@uern.br.

8.2 O ato de participar desta Chamada implica conhecimento e concordância, por parte do Participante, da íntegra das disposições contidas nesta Chamada, não podendo o Participante abster-se do seu conhecimento.

8.3 Alterações de prazos, locais, horários, e demais situações não previstas neste edital, podem ser deliberadas mediante reunião departamental.

Mossoró, 27 de junho de 2019.



Prof. Dr. Rommel Wladimir de Lima
Chefe do Departamento de Informática – DI - FANAT



Prof. Dr. Isaac de Lima Oliveira Filho
Coordenador do Projeto Integrador

ANEXO 01

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE

FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA - EDITAL PROJETO INTEGRADOR –
HACKATHON 2019.1 - 2019.2

PROPOSTA DO PROJETO

() Versão inicial () Versão final

NOME DA EQUIPE:

1. Metodologia de execução/Cronograma:

Crie uma tabela contendo todas as atividades que serão desenvolvidas e as datas de execução para todas elas.

2. Justificativa de aderência da proposta ao tema escolhido:

Justifique porque a proposta de projeto de enquadra no tema escolhido.

3. Descreva o objeto do projeto (proposta).

Apresente de maneira clara e detalhada o produto, processo ou serviço proposto.

4. Quais são as possíveis inovações da proposta e o grau de impacto deste projeto na UERN.

Descreva quais são as ações inovadoras utilizadas no processo de desenvolvimento, como também qual seria o grupo de indivíduos ou setores beneficiados com a utilização da solução proposta.

5. Descreva a viabilidade técnica da proposta.

Apresente aqui os possíveis instrumentos necessários para o desenvolvimento e utilização da solução proposta.

6. Detalhe as atividades propostas e possíveis resultados.

Apresente detalhadamente as atividades que pretendem ser desenvolvidas, os possíveis resultados e os produtos finais de cada etapa do processo de desenvolvimento da solução proposta.

ANEXO 02

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE

FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA - EDITAL PROJETO INTEGRADOR –
HACKATHON 2019.1 - 2019.2**

FORMULÁRIO PARA RECURSOS

NOME DA EQUIPE:

Justificativa(s) ou correção(ões) realizada(s):

Lista de anexos do recurso:

ANEXO 03

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE

FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA - EDITAL PROJETO INTEGRADOR – HACKATHON

2019.1 - 2019.2

RTA – Relatório Técnico do Software

() Versão inicial () Versão atualizada () Versão final

NOME DA EQUIPE:

1 Nome do Projeto

Nome do aplicativo.

2 Função Principal

Descreva em apenas um parágrafo as principais funções do aplicativo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto. (Máximo de 1000 caracteres).

3 Detalhamento do Aplicativo/ Software

Descreva todas as funções pretendidas para o aplicativo, ilustrando a maneira como deve ser utilizado e o seu potencial de aderência com relação à área temática escolhida. Devem ser descritos todos os seus conteúdos e os componentes de sua arquitetura. Se necessário utilize imagens, tabelas e fluxogramas.

4 Arquitetura da Informação

Apresente um diagrama que informe a segmentação dos conteúdos do aplicativo, sejam eles páginas ou estados, a sua hierarquia de acessos, os seus atalhos principais e os rótulos empregados para a sua navegação.

5 Interface de usuário

Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do aplicativo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os conteúdos de cada página ou estado. Inclua imagens das estruturas da interface (wireframes) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do aplicativo.

6 Estilo e referências

Nesta seção, inclua imagens de referências de outros aplicativos que ilustrem a abordagem pretendida para os seus elementos gráficos do aplicativo de maneira que tenham coerência interna em termos de cores, tipografia, organização espacial e outros elementos gráficos.

7 Ideias adicionais e observações

Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no aplicativo, ou outras observações quanto ao projeto.