

**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
do Rio de Janeiro – *Campus* Rio de Janeiro**



**HACKATHON: “DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES
INOVADORAS PARA O CAMPUS RIO DE JANEIRO
DO IFRJ A PARTIR DOS OBJETIVOS DE
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL 6 E 14 DA ONU
RELATIVOS A SANEAMENTO E ÁGUA” DA 1ª
SEMANA VIRTUAL DE ARTE, CULTURA,
EXTENSÃO, PESQUISA E INOVAÇÃO**

Editais internos N.º 03/2020

Rio de Janeiro, outubro de 2020

EDITAL INTERNO N° 03/2020

Edital do Hackathon com o tema: “Desenvolvimento de soluções inovadoras para o *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 6 e 14 da ONU relativos a saneamento e água, da 1ª Semana Virtual de Arte, Cultura, Extensão, Pesquisa e Inovação,”

A Direção Geral do *Campus* Rio de Janeiro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, no uso de suas atribuições legais e conforme Portaria 0772/DGP/Reitoria de 18 de maio de 2018 torna público o presente Edital contendo as normas referentes à participação no Hackathon, que ocorrerá durante a 1ª Semana Virtual De Arte, Cultura, Extensão, Pesquisa e Inovação do *Campus* Rio De Janeiro do IFRJ, entre os dias 16 e 19 de novembro de 2020.

1. DISPOSIÇÕES INICIAIS

Hackathon é um termo proveniente da língua inglesa que, em geral, reúne desenvolvedores ligados às áreas de tecnologias, com objetivo de criar soluções inovadoras para algum problema específico. O significado deste termo ganhou sentido mais amplo no meio de inovação, sendo atualmente empregado para eventos que exploram a criatividade e a inovação dos participantes para desenvolvimento de soluções inovadoras, em qualquer área.

1.1. O presente edital tem como finalidade regulamentar o Hackathon IFRJ/RJ com o tema “Desenvolvimento de soluções inovadoras para o *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 6 e 14 da ONU relativos a saneamento e água” que ocorrerá durante a 1ª Semana Virtual De Arte, Cultura, Extensão, Pesquisa E Inovação do *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ.

1.1.1. De acordo com a Organização das Nações Unidas (ONU), o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de número 6, relacionado à água potável e saneamento, visa garantir a disponibilidade e a gestão sustentável da água potável e do saneamento para todos (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/6>).

1.1.2. De acordo com a Organização Nações Unidas (ONU), o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de número 14, relacionado à vida na água, visa conservar e usar de forma sustentável os oceanos, mares e os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/14>).

1.2. As vagas para participantes contemplarão o corpo discente do *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ, desde que não façam parte da Comissão organizadora da 1ª SACEPI.

1.3. O evento será realizado nos dias 16, 17, 18 e 19 de novembro de 2020, de forma inteiramente virtual e gratuita, através das plataformas Google Classroom, no qual as atividades serão postadas pela Organização do evento e entregues por parte dos participantes, e Google Meet, no qual serão realizadas as reuniões com os mentores.

2. OBJETIVOS

2.1. Fortalecer o vínculo entre a comunidade e o *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ a partir do incentivo ao desenvolvimento de um olhar cuidadoso para com o *Campus*.

2.2. Tornar o *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ mais sustentável, através da criação de projetos com base nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 6 e 14 da Organização das Nações Unidas (ONU);

2.3. Promover o desenvolvimento social e pessoal dos participantes através da aquisição de conhecimentos técnicos e interpessoais, além do pensamento crítico em relação à importância da sustentabilidade e do meio ambiente;

2.4. Conectar estudantes de diferentes níveis de ensino do *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ a partir do trabalho em equipe e possibilitar a troca de conhecimentos e experiências entre os componentes dos grupos;

2.5. Incentivar e valorizar a criação de projetos inovadores e autorais que tornem o *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ mais sustentável;

2.6. Promover o aprimoramento da estrutura do *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ, proporcionando a melhoria do bem-estar da comunidade interna.

3. INSCRIÇÃO DOS PARTICIPANTES

3.1. São elegíveis como participantes discentes do *Campus* Rio de Janeiro do IFRJ, dos diferentes níveis de ensino, com matrícula ativa.

3.1.1. Não são elegíveis como participantes, todos que não se adequam às condições citadas anteriormente e os membros da Comissão Organizadora da 1ª SACEPI.

3.2. As inscrições ocorrerão através de formulários eletrônicos e serão realizadas em três diferentes modalidades:

3.2.1. Inscrição de equipes completas com 5 participantes: Nessa modalidade grupos já completos poderão se inscrever. Caso haja desistência de algum participante, durante o período de inscrição e montagem de equipe, a equipe deverá informar à Comissão Organizadora e a mesma quantidade de membros desistentes poderá ser sorteada dentro das inscrições individuais para completar a respectiva equipe;

3.2.2. Inscrição de equipes com 2 a 4 participantes. Nesse caso poderá ser sorteada a quantidade de membros que faltam para completar uma equipe de 5 pessoas, a partir das inscrições individuais;

3.2.3. Inscrição individual. Os participantes que optarem por essa modalidade de inscrição serão sorteados para completar equipes já pré-montadas ou equipes novas, até a formação de equipes de 5 pessoas.

3.3. Os links para os formulários de inscrição estarão disponíveis na página: <https://portal.ifrj.edu.br/sacepi/editais-e-formularios>

3.4. As informações necessárias para o processo de inscrição, bem como os prazos, estão dispostas no Anexo I e Anexo II deste edital.

4. HOMOLOGAÇÃO DOS PARTICIPANTES

4.1. Serão homologadas as inscrições que estejam completas, dentro do número de vagas do edital e que preencham os requisitos citados no item 3.

4.2. Em caso de haver um grande número de inscrições a homologação se dará por ordem de inscrição, priorizando:

- 1º) grupos completos;
- 2º) inscrições individuais.

5. MENTORIA

5.1. As normas para inscrição e homologação de mentores podem ser encontradas no Regulamento de mentores para o Hackathon disponível na página: <https://portal.ifrj.edu.br/sacepi/editais-e-formularios>

5.2. Os mentores devem auxiliar as equipes que apresentarem dúvidas em relação às tarefas diárias e à produção dos materiais finais (resumo, vídeo e relatório), de modo a oferecer orientações que devem ser marcadas com cada equipe para a disseminação do conhecimento técnico e científico de determinado tópico com base no tema do Hackathon.

5.3. O mentor deve estar disponível para as instruções nos horários que este informar no formulário de inscrição, sendo obrigatória a disponibilidade de, no mínimo, um turno durante o Hackathon.

5.4. Aos mentores cabe:

- Sugerir melhorias e adaptações para as ideias dos projetos da equipe;
- Auxiliar na resolução das tarefas diárias e dos materiais finais a partir das pesquisas realizadas pelo grupo;
- Ajudar os participantes com o preenchimento de documentos;

- Indicar referências bibliográficas para as equipes;
- Explicar conceitos que os participantes apresentem dúvida.

5.5. Aos mentores é vedado:

- Sugerir novas ideias de projetos;
- Resolver as tarefas diárias e/ou materiais finais pelas equipes;
- Realizar o preenchimento dos documentos do grupo;
- Realizar pesquisas no lugar dos participantes.

6. ETAPAS DO HACKATHON

6.1. Primeira Fase - Inscrição e formação de grupos: As equipes serão formadas a partir da inscrição como equipe completa, equipe incompleta ou individual. Os casos de desistência, equipes incompletas e participantes individuais serão encaminhados para um sorteio para a formação de equipes de 5 pessoas, segundo as regras descritas no item 3.

6.2. Segunda Fase - Apresentação do problema e disponibilização de material: A questão-problema do Hackathon será apresentada para os participantes e, com base nela, serão disponibilizados materiais base para consulta e realização das tarefas diárias. Todo material será disponibilizado através da plataforma Google Classroom.

6.3. Terceira Fase - Atividades: Os grupos receberão atividades diárias que deverão ser resolvidas com o auxílio do material de apoio disponibilizado na plataforma Google Classroom e devem ser concluídas no mesmo dia e entregues até às 23:59 do dia para acompanhamento do progresso da equipe. As tarefas tem como objetivo auxiliar os participantes na produção do Material para avaliação. As especificações dos materiais de apoio e dos materiais finais que devem ser produzidos pelas equipes serão divulgados posteriormente na plataforma Google Classroom.

6.4. Quarta Fase - Marcação de mentorias: A partir do segundo dia de Hackathon as equipes contarão com o apoio de mentores. As mentorias deverão ser marcadas pelas equipes e confirmadas com os mentores através da plataforma

Google Classroom. Os encontros devem ser realizados através da plataforma Google Meet e serão gravados, ficando o vídeo acessível apenas para a Comissão Organizadora.

6.5. Quinta Fase - Material para avaliação final: No último dia da competição (19/11/2020), os grupos deverão entregar um resumo, um vídeo com duração de 3 a 5 minutos e um relatório final, a fim de apresentar seus projetos à Comissão avaliadora do Hackathon. Os modelos de resumo e relatório final, e as instruções para produção do vídeo serão disponibilizados posteriormente através da plataforma Google Classroom.

7. ATRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES

7.1. Os participantes devem realizar e entregar todas as tarefas diárias solicitadas pela Organização do evento.

7.2. Todos os materiais devem ser originais, podendo haver desclassificação da equipe caso qualquer indício de plágio seja detectado.

7.3. Os participantes são responsáveis por marcar suas respectivas mentorias.

7.4. Condutas desrespeitosas, preconceituosas ou ofensivas serão analisadas pela Comissão Organizadora e passíveis de eliminação do concorrente e/ou sua equipe.

8. AVALIAÇÃO

8.1. A avaliação será realizada por uma Comissão Avaliadora (a ser divulgada posteriormente), convidada pela Comissão Organizadora do evento, formada por profissionais de diferentes áreas.

8.2. O projeto final e os documentos e vídeo produzidos, apresentados ao final do Hackathon, serão avaliados levando em consideração os seguintes critérios:

- Clareza e qualidade da exposição;

- Conhecimento técnico-científico;
- Viabilidade de aplicação;
- Inovação/Criatividade;
- Adequação do tempo de exposição (vídeo) e do número de palavras/páginas (resumo/relatório final).

8.3. O quadro de pontuação referente à avaliação dos projetos e cálculo da nota final está disposto no Anexo III deste edital.

9. PREMIAÇÃO

9.1. Os três grupos que receberem as melhores avaliações por parte da Comissão Avaliadora, seguindo a ordem de pontuação, serão premiados com medalhas, troféus e eventuais prêmios oferecidos por patrocinadores e instituições parceiras.

9.2. Todos os participantes receberão certificados, desde que estes tenham cumprido os deveres previstos no item 7 deste edital.

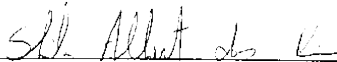
10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Casos omissos neste edital serão discutidos e avaliados pela Comissão Organizadora do evento.

10.2. A submissão de inscrição por parte dos mentores e participantes representa a concordância e o aceite das regras deste edital.

Comissão de Filantropia e Sustentabilidade

Comissão Organizadora da SACEPI


Sheila Albert dos Reis
Diretora de Extensão, Pós-Graduação, Pesquisa e Inovação
Instituto de Física, Universidade Federal do Rio de Janeiro
1669179

ANEXO I

Tabela 1. Informações necessárias para o processo de inscrição.

Mentores	Participantes
E-mail	E-mail
Nome completo	Nome completo
Telefone para contato	Telefone para contato
CPF	Matrícula
Endereço	Endereço
Vínculo com o IFRJ	Idade
Link do currículo Lattes (caso tenha)	Curso
Campus de atuação	Período
Nível máximo de formação	Turma
Área de formação	Quantidade de integrantes no grupo
Experiência em Hackathons	Se possui necessidade de acesso específico
Experiência em eventos de inovação	Conhecimento sobre as plataformas Google Meet e Google Classroom
Horários disponíveis para mentoria	
Conhecimento sobre as plataformas Google Meet e Google Classroom	----

ANEXO II

Tabela 2. Cronograma de atividades do evento.

ATIVIDADE	DATA
Divulgação do edital	08/10
Inscrição de mentores	05/10 a 13/10
Inscrição de participantes	14/10 a 04/11
Sorteio dos grupos finais	11/11
Hackathon	16/11 a 19/11
Entrega dos materiais para avaliação	19/11
Avaliação dos projetos	20/11 e 21/11
Divulgação dos Premiados	22/11

ANEXO III

Tabela 3. Quadro de avaliação dos projetos.

MATERIAL (PESO 4)				
Critérios	Resumo	Vídeo	Relatório Final	SOMA
Clareza e qualidade da exposição	(0-10)	(0-10)	(0-10)	(0-30)
Adequação do número de palavras/páginas (resumo e relatório) e do tempo de exposição (vídeo)	(0-10)	(0-10)	(0-10)	(0-30)
MÉDIA DO MATERIAL				(0-60) / 6
PROJETO (PESO 6)				
Critérios	Projeto		SOMA	
Conhecimento técnico-científico	(0-10)		(0-30)	
Viabilidade de aplicação	(0-10)			
Inovação/Criatividade	(0-10)			
MÉDIA DO PROJETO				(0-30) / 3
MÉDIA FINAL DA AVALIAÇÃO	[(Média do Material X 4) + (Média do Projeto X 6)] / 10			
Observações e Comentários:				