

Edital

VI Hack@day 2025

1. Disposições Gerais

O presente documento regulamenta o VI Hack@Day, evento promovido pelo UNISAGRADO e organizado pelos docentes Mariana Menin, Roque Maitino Neto e Sueli Souza Leite. Além de descrever as atividades previstas, este documento apresenta objetivos, público-alvo, datas e prazos de formação das equipes, além de itens relacionados ao desafio propriamente dito.

O VI Hack@Day UNISAGRADO será realizado entre os dias 22 e 25 de abril de 2025, sempre a partir das 19h, no auditório João Paulo II. A integração entre os diferentes cursos da instituição e a união de esforços em torno da elaboração de um projeto de aplicativo compõem as metas a serem alcançadas pelos participantes.

Os grupos terão acesso ao regulamento e ao objeto a ser desenvolvido apenas em 22/4/2025, data do início do evento. Ressalta-se, contudo, que o aplicativo com os requisitos estabelecidos e apresentados pelo grupo ganhador do evento será desenvolvido pelo projeto de extensão “Fábrica de software”, na área de ciência da computação, coordenado pelo professor Dr. Elvio Gilberto da Silva. A data limite estimada para o desenvolvimento do aplicativo é **1/6/2027**.

2. Público-Alvo e equipes

Alunos matriculados em qualquer curso do Unisagrado, oferecido na modalidade presencial ou EAD, poderão participar do evento, desde que organizados em equipes de 5 alunos, oriundos de, ao menos, dois cursos distintos. É permitida, portanto, qualquer composição de 5 alunos, desde que matriculados em dois ou mais cursos.

3. Inscrições

As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo hot site do evento junto da própria página (domínio) do UNISAGRADO.

As inscrições deverão ser realizadas para participação no evento em modalidade individual, exclusivamente.

O período de inscrição se estende de 10/04/2025 a 18/04/2025. As inscrições devem ser feitas pelo formulário disponível em <https://secure.unisagrado.edu.br/sistema/portal/eventos/1819>

A composição e oficialização das equipes ocorrerão no primeiro dia do evento e deverão ser mantidas até seu final.

4. Tema

A apresentação da temática que pauta o desafio será apresentada na íntegra e por completo apenas no primeiro dia do evento, em 22/4/2025.

A solução do desafio, descrita no item 5 deste edital, deverá ter o foco central na temática proposta.

5. Desafio

O desenvolvimento da solução para o desafio deverá ocorrer exclusivamente no período entre os dias 22/4/2025 e 25/4/2025.

Por meio da auto-organização, as equipes serão responsáveis pela criação do cronograma de realização das tarefas, incluindo tempos de intervalos, se assim desejarem. É incentivado o uso de equipamentos pessoais para o desenvolvimento da solução do desafio, incluindo computadores, tablets e smartphones. A aquisição de softwares não oferecidos pela instituição ficará sob responsabilidade única e exclusiva de cada participante que deseja utilizá-lo. Será disponibilizado durante todos os dias do evento, nos períodos matutino e vespertino, o laboratório F006 para encontro das equipes e elaboração do projeto.

6. Apresentação da solução

As soluções para o desafio proposto serão apresentadas por quaisquer membros da equipe a uma banca avaliadora, composta por três membros. Não há obrigatoriedade de que todos os membros do grupo se expressem no momento da apresentação, embora seja obrigatória a presença do grupo em sua totalidade.

A apresentação ocorrerá de forma pública no auditório João Paulo II no dia 25/4/2025 a partir das 19h, com duração máxima de 05 minutos, com apenas 1 minuto de tolerância. Cada grupo contará com computador, microfone e projetor para a apresentação.

A apresentação deve evidenciar, de forma clara, concisa e objetiva, a proposta de solução do desafio. Os conteúdos produzidos devem ser sintetizados em uma apresentação para julgamento da banca avaliadora e, a fim de proporcionar meio ideal de avaliação à esta banca, será obrigatório o uso de imagens do App na apresentação da solução.

A ordem de apresentação das equipes será definida por sorteio a ser realizado em 25/4/2025. Em seguida, as equipes deverão entregar o *pendrive* para Prof.^a Dra. Mariana Menin Gazola.

7. Critérios de avaliação

Pontuação geral (até 35 pontos por avaliador) – somatória de pontos com base nas observações individuais e de avaliação da banca examinadora:

- Originalidade da proposta (0 a 5 pontos);
- Coerência com a temática (0 a 5 pontos);
- Viabilidade financeira (0 a 5 pontos);
- Funcionalidades principais (0 a 5 pontos);
- Proposta de design e experiência do usuário (0 a 5 pontos);
- Qualidade da Exposição (0 a 5 pontos);
- Formação da equipe: alunos de pelo menos 2 cursos diferentes (5 pontos)

Penalidades:

- A equipe que ultrapassar o tempo máximo determinado pela organização do evento para a exposição será penalizada em 1 ponto por minuto excedido.
- A equipe que tiver membros ausentes na apresentação final será penalizada em 1 ponto por membro ausente.

A banca avaliadora terá à disposição planilha por meio da qual registrará os pontos atribuídos a cada grupo.

8. Banca examinadora

Podem compor a banca examinadora:

- Diretores
- Coordenadores
- Professores
- Especialistas no tema
- Convidados externos relacionados ao tema ou apoiadores do evento.

Cada membro da banca irá avaliar individualmente as equipes durante a apresentação e informar, apenas para a equipe de coordenação do evento, a pontuação obtida. Os membros da banca devem observar os critérios de avaliação para o julgamento das equipes e suas propostas de solução.

9. Cronograma do Evento

O cronograma do evento e suas etapas estão apresentados na Tabela 1:

Tabela 1: cronograma do evento VI Hack@Day.

Etapas	Data	Horário	Atividade	Local	Presença
Etapa 1	22/4/2025	19h	Início do desafio	Auditório João Paulo II	Obrigatória
Etapa 1	25/4/2025	19h	Apresentação do desafio	Auditório João Paulo II	Obrigatória
Etapa 2	1/6/2025 a 1/6/2027	--	Desenvolvimento do APP	virtual	Aconselhável

Atividade de mentoria será realizada por convidados, que podem ser alunos e professores, que estarão disponíveis para auxiliar as equipes na realização do desafio.

10. Direitos Autorais e Propriedade Intelectual

A comissão organizadora do evento informa que todos os direitos de propriedade intelectual e direitos autorais sobre os aplicativos desenvolvidos durante o evento são reservados ao Unisagrado. Qualquer uso, reprodução ou distribuição dos aplicativos sem a devida autorização da instituição é proibido. A comissão organizadora se compromete a proteger e respeitar os direitos dos participantes, garantindo que suas criações sejam devidamente reconhecidas e valorizadas.

11. Premiação

Serão premiadas as três equipes que obtiveram as maiores pontuações, de acordo com critérios descritos no item 7 deste edital.

Os membros da equipe com maior pontuação receberão brindes cedidos pelos parceiros do evento, certificado de participação e certificado de premiação. Os membros das equipes classificadas em segundo e terceiro lugar receberão certificado de participação e certificado de premiação

Por fim, recebem certificados de participação todos os membros de todas as equipes participantes que concluírem o desafio.

12. Disposições Finais

O presente edital deve ser respeitado para as decisões e andamento de todo o evento. A inscrição e comparecimento em qualquer fase do evento condiciona a aceitação dos termos do presente edital.

Contato dos organizadores:

Teams : MARIANA.MENIN , ROQUE.NETO e SUELI.LEITE.