

I Congresso Mineiro de Engenharia e da Terra - Hackathon Segundo Semestre de 2020

O diretor do *campus* Bunitis do Centro Universitário de Belo Horizonte, professor Eduardo Oliveira França, no uso de suas atribuições, e

CONSIDERANDO

A importância da realização de eventos acadêmicos voltados para as áreas de tecnologia, engenharia, inovação e empreendedorismo no desenvolvimento das competências necessárias para a formação acadêmica de excelência dos alunos.

O QUE É HACKATHON?

Hackathon, hacker marathon, maratona hacker, codefest, hack day, hackfest e app jam. Diversos são os nomes dos eventos que reúnem times de desenvolvimento para criarem um projeto de SOLUÇÕES em um curto espaço de tempo.

RESOLVEM:

Art. 1º - Realizar, o evento “I Congresso Mineiro de Engenharia e da Terra” do Cento Universitário de Belo Horizonte e como uma das atividades deste evento, realizar um **Hackathon** para os alunos dos cursos de Engenharias e Geologia, das 19:00 horas do dia **26/11** às 19:00 do dia **27/11**. Todo o evento será realizado em **ambiente online**, através de salas criadas especificamente para este fim na plataforma Zoom.

Art. 2º - A participação nos dois dias do **Hackathon** (do início ao fim, incluindo a apresentação final do projeto) é facultativa e contará 24 horas de Atividades Complementares de Graduação (ACGs) para os alunos participantes.

§ 1º - Entende-se por participação no evento, o envolvimento total do grupo nas dinâmicas de trabalho propostas para os dois dias de Hackathon, bem como a apresentação do projeto desenvolvido durante o mesmo.

Art. 3º - O Hackathon será desenvolvido pelo UNIBH.

O evento será um desafio no qual os alunos irão trabalhar com uma demanda real, utilizando ferramentas de *licença gratuita* à critério dos alunos. O tema central do

evento é *“Desenvolvimento de soluções tecnológicas para minimizar as consequências sociais da quarentena ocasionada pela pandemia do COVID-19”* e dentro deste tema, serão trabalhadas as seguintes competências pertinentes aos cursos envolvidos:

- Os participantes deverão propor SOLUÇÕES dentro do tema do evento, mas especificamente para o problema específico a ser apresentado na abertura do evento. Assim, com a multidisciplinaridade dos cursos os discentes deverão aprender a trabalhar em conjunto para que sua SOLUÇÃO aborde suas competências.

- Cada Grupo deverá:

- Identificação: nome da sua SOLUÇÃO, uma LOGO e uma breve explicação;

As SOLUÇÕES serão apresentadas no dia 27/11 para um grupo de avaliadores.

Deve-se utilizar os seguintes recursos para resolução do desafio:

- Ficarão a cargo dos discentes utilizarem recursos próprios, como: notebooks, celulares, câmeras e demais recursos que acharem necessários.

Em relação ao produto final, desenvolvido pelos alunos:

- Todas as apresentações deverão conter os nomes e cursos dos seus participantes.
- A apresentação deverá estar no formato PPT, PDF ou semelhante;
- Cada equipe terá 5 minutos para apresentar:
 - O problema que pretende resolver, qual a proposta de valor e explicação sobre o modelo de negócios/SOLUÇÃO.

Durante todo evento, professores parceiros irão acompanhar o desafio, monitorando-o e estando à disposição dos alunos para esclarecer dúvidas.

Os alunos devem desenvolver uma solução própria para o desafio, podendo utilizar as técnicas que acharem melhor para incrementar o produto. Lembrando que, soluções inovadoras e criativas influenciarão na avaliação do grupo para a premiação.

Art. 4º - O Hackathon será realizado online, sendo a apresentação da proposta e a banca final realizadas através da plataforma Zoom.

Da Inscrição

Art. 5º - A participação no evento é sujeita à inscrição individual ou da equipe, que será realizada na página do Hackathon no site oficial do I Congresso Mineiro de Engenharia e da Terra.

§ 1º - Os alunos que realizarem a inscrição individual serão agrupados, automaticamente, em equipes de 5 alunos, não tendo poder de escolha em relação aos membros da equipe.

§ 2º - As equipes inscritas deverão ser compostas de EXATAMENTE 5 alunos, podendo estes serem do mesmo curso ou de cursos distintos, desde que obedecendo o exposto no **Art. 1**.

Parágrafo primeiro. A divisão de grupos compostos pelas inscrições individuais será informada no início do evento.

Parágrafo segundo. Não é permitida a troca de membros entre grupos, uma vez feita a divisão.

Parágrafo terceiro. Em caso de desistência de um dos integrantes do grupo, o grupo ficará com os membros remanescentes.

Do desenvolvimento das soluções

Art. 6º - O ambiente de imersão contará com a presença de integrantes do corpo docente do curso por área, que atuarão como padrinhos, a fim de conceder orientação aos grupos quanto as dúvidas no Hackathon.

Art. 7º - Serão automaticamente eliminados os grupos que não participarem integralmente do evento (do início ao fim) e não apresentarem e entregarem as soluções (completas ou não) no período estabelecido para o evento.

Parágrafo primeiro. A eliminação do grupo descrita acima remete na anulação total das horas de atividades complementares distribuídas.

Parágrafo segundo. A eliminação descrita acima remete a não participação do grupo do processo de avaliação para a premiação do evento.

Art. 8º - Durante o período de desenvolvimento da solução, os grupos podem utilizar a internet, referências bibliográficas e materiais para pesquisar sobre conceitos e técnicas que auxiliem no desenvolvimento e na busca pela solução.

Da avaliação das soluções

Art. 9º As soluções apresentadas serão examinadas por uma Comissão Julgadora determinada pelos organizadores do evento e composta por membros de reputação ilibada e notório conhecimento da matéria em exame.

Art. 10º - As soluções serão avaliadas pela comissão julgadora quanto aos quesitos:

- 1) Solução do desafio;
- 2) Uso inteligente e criativo de recursos tecnológicos e soluções inovadoras;
- 3) Boa documentação e boa descrição da solução.

Art. 11º Os avaliadores serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente adotando as escalas abaixo:

- a) Bom: peso 1
- b) Muito Bom: peso 3
- c) Ótimo: peso 5

Art. 12º - As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da comissão julgadora.

Da Premiação

Art. 13º - Após a apuração das notas, serão divulgados os resultados acerca do primeiro, segundo e terceiro colocados, 15 dias após o evento. O grupo que ficar em **1º lugar** receberá 48 horas de **Atividades Complementares de Graduação (ACGs)** adicionais para cada membro do grupo. Os **2º e 3º lugares** receberão 24 horas de **Atividades Complementares de Graduação (ACGs)** adicionais para cada membro do grupo

Art 14º - Todos os participantes receberão um certificado de participação no evento, contendo as horas totais de duração.

Belo Horizonte, 30 de outubro de 2020

Professor Eduardo Oliveira França

Diretor do UNIBH - *Campus* Buritis