

Edital Hackathon - HACKA HUB 2022.2

A diretoria de Personalização, na figura do professor **Bruno Soares Antunes**, mais especificamente pela área do **Ânima Lab HUB**, gerenciada pela professora **Samara Soares Leal**, em conjunto com a Gestão de Integração Curricular da Área de TI & Computação, representado pela professora **Patrícia da Silva Meneghel**, contando com participação e patrocínio do **Project Management Institute** e parceria com a **Gerando Falcões**, no uso de suas atribuições, e

CONSIDERANDO

A importância da realização de eventos acadêmicos sobre inovação tecnológica, exploração científica, no desenvolvimento das competências necessárias para a formação acadêmica de excelência dos alunos, de pesquisa e extensão em contribuição com a sociedade.

RESOLVEM:

Art. 1º - Realizar, das 19:45 horas dia **26/08** até às 11:30 horas do dia **28/08**, o evento **HACKA HUB** do **Ecosistema Ânima Educação**, cujo formato será de um **híbrido** com atividades online via Zoom/Youtube e presenciais no Campus UniBH Buritis, localizado na Avenida Professor Mário Werneck, 1685 - Buritis, Belo Horizonte - MG, 30575-180.

SOBRE O HACKATHON

Art. 2º - O Hackathon será ofertado pelo **Ânima Lab HUB**, a área de **TI & Computação** do Ecosistema Ânima e o **PMI** (Project Management Institute) em parceria com a **Gerando Falcões**. Trata-se de um desafio em que os alunos utilizarão recursos da **Microsoft Power Hub Tool** através do **PMI**, para soluções de apoio às favelas assistidas pela Gerando Falcões, a partir de um case de exemplo de empreendedores dessas comunidades.

Parágrafo Único. A partir desse programa piloto, os alunos poderão se capacitar para obter o **PMI Citizen Development e Microsoft Certification**, além do apoio à comunidade através do impacto social.

DO FORMATO

Art. 3º - O evento será realizado no formato **virtual** para os alunos matriculados na UC de “**Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos**”, no segundo semestre de 2022, das seguintes marcas, por regional:

- I. **Regional Sul (Unisul, Unisociesc e Unicuritiba): 50 vagas**
- II. **Regional São Paulo (UAM e USJT): 50 vagas**
- III. **Regional Nordeste (UNP, UNIFACS, FPB): 50 vagas**

E **presencial** para os alunos matriculados na UC de “**Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos**” no segundo semestre de 2022, das seguintes marcas:

- I. **UniBH: 80 vagas**
- II. **Una: 40 vagas**

Art. 4º - Os alunos formarão grupos de no **máximo 5 pessoas** e serão orientados por professores (monitores) durante o desenvolvimento das atividades do Hackathon, conforme o cronograma do evento:

Data	Horário	Local
26/08	19:45 - Abertura do Hacka HUB no Tech Week	Youtube
27/08	08:30 às 09:30 - Credenciamento e Boas Vindas	Salas por Regional e Youtube https://youtu.be/wR2brytBALI
	09:30 às 10:30 - Entendo o problema	Youtube https://youtu.be/wR2brytBALI
	10:30 às 11:30 - Desenvolvimento de Aplicação - Front End	
	11:30 às 13:00 - Desenvolvimento de Aplicativo - Power Microsoft	
13:00 às 14:00 - Almoço (Kit Lanche)		
27/08	14:00 às 15:00 - Explicação dos entregáveis	Youtube https://youtu.be/fc4Lh1L7QKY
	15:00 às 17:00 - Modelagem da Solução	Salas Mão na Massa
17:00 às 17:30 - Lanche		
27/08	17:30 às 18:00 - Palestra sobre Gestão de Projetos	Youtube https://youtu.be/mcRXIfEzu5g
	18:00 às 18:30 - Papo sobre como montar um Pitch	
	18:30 às 21:00 - Prototipar Interfaces	Salas Mão na Massa
21:00 às 22:00 - Jantar		
27/08 e 28/08	22:00 às 02:00 - Construir Pitch	Salas Mão na Massa
02:00 às 08:00 - Dormir (Para os que quiserem)		
08:00 às 09:00 - Café da manhã		
28/08	09:00 às 09:30 - Warm up	Youtube https://youtu.be/j1bd70HIYAg
	09:30 às 11:00 - Apresentação da solução	Salas Mão na Massa
	11:00 às 11:30 - Resultado e Encerramento	Youtube https://youtu.be/oKe1KKLz6kY

Art. 5º - As empresas parceiras irão disponibilizar profissionais relacionados ao negócio e ao desenvolvimento da solução, que além de versarem sobre o tema proposto, irão acompanhar o desafio conforme o cronograma.

§ 1º. Os alunos devem desenvolver uma solução própria para o desafio, podendo utilizar as técnicas que acharem melhor para o produto. Lembrando que, soluções inovadoras e criativas influenciarão na avaliação do grupo para a premiação.

§ 2º. Os recursos que serão utilizados para o desenvolvimento da solução: notebooks, softwares, celulares, câmeras, materiais escolares, etc, devem ser providenciados pelos próprios alunos e os mesmos serão responsáveis por todas e quaisquer ferramentas e condições do equipamento e materiais, durante o evento.

Parágrafo Único. Não serão disponibilizados, pela organizadora do evento, computadores/notebooks e materiais escolares para o desenvolvimento da solução.

DA INSCRIÇÃO

Art. 6º - A participação no evento não é obrigatória e está sujeita a disponibilidade de vagas. A inscrição **individual** ou em **grupo** será realizada do dia 17 ao 24 de agosto de 2022 a partir do link: https://www.sympla.com.br/hackhub---hackathon-do-anima-hub_1685389

§ 1º. Só serão aceitas as inscrições de alunos que se enquadrem no **Art 3º**.

§ 2º. Para os alunos que fizerem inscrição individual, a criação de grupos será feita no início do evento.

§ 3º. Não é permitida a troca de membros entre grupos, uma vez feita a divisão.

§ 4º. Em caso de desistência de um dos integrantes do grupo, o grupo ficará com os membros remanescentes.

DA DIVULGAÇÃO DO RESULTADO

Art. 7º - A participação no evento está sujeita a aprovação, mediante número de vagas, e ao cumprir o previsto no Artigo 3º deste edital. O resultado será divulgado via e-mail a ser enviado no dia 25 de agosto de 2022.

DA PONTUAÇÃO

Art. 8º - A participação durante o **Hackathon** é **FACULTATIVA** e contará como **10 pontos da A3** da UC de “**Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos**” ofertadas no segundo semestre de 2022 para os estudantes que forem aprovados na primeira etapa e seguirem para a segunda, que deve finalizar no final do semestre.

§ 1º - Os 10 pontos não serão, em hipótese alguma, atribuídos às outras UCs ofertadas em outros semestres ou às UCs do módulo que o aluno esteja cursando, além da UC prevista no artigo acima.

§ 2º - Entende-se por participação no evento, o envolvimento total do aluno em todas as dinâmicas de trabalho propostas para os dois dias de Hackathon.

§ 3º - Todos os estudantes que participarem integralmente do evento na **primeira fase** receberão um **certificado de extensão de 30 horas**. Para os estudantes que estiverem na **segunda fase**, por conta da aprovação da banca ocorrida na primeira fase, receberão um total de **60 horas de extensão**, a saber: 30 horas na primeira fase e 30 horas na segunda fase, mediante assinatura da lista de presença e avaliação da participação que será feita pelo professores.

DA ENTREGA

Art. 9º - O produto final (solução para o desafio), deverá gerar os entregáveis listados a seguir: um **Canvas Adaptado para aplicações Mobile** (a ser orientado durante o evento) em PDF, um **pré-projeto da solução** em PDF e um **MVP (Produto Mínimo Viável)** da proposta que deve ser compartilhado via github com o @alabhub. As orientações e formulários de entregas serão apresentados durante o evento.

Faz-se necessário também, **completar todos os cursos da plataforma e obter as certificações do PMI e da Microsoft**.

Além dos entregáveis, os alunos deverão apresentar, em um **pitch de 5 minutos** a sua solução para a banca de sua respectiva regional. Os alunos serão orientados sobre os itens que devem compor esta apresentação (problematização, explicação da solução, modelo de negócio e proposta de valor).

Pode-se apresentar, também, um protótipo/layout ou esboço desta solução. Pode-se apresentar algumas funcionalidades e detalhes, caso estejam definidos e/ou implementados. Esses itens serão levados em conta na avaliação do grupo para posterior premiação. Quanto mais enriquecedora a apresentação da solução, melhor!

Art. 10º. As soluções serão avaliadas, em uma **pontuação de 0 a 10 para cada item**, pela banca a partir dos seguintes critérios: **Qualidade do Pitch, Viabilidade da Solução, Impacto ao Negócio, Design, Usabilidade, Escalabilidade, Complexidade de Manutenção**. Onde a pontuação será a soma dos mesmos. Em **caso de empate**, será selecionado o grupo com a **maior pontuação** dos respectivos itens, na seguinte sequência: **1.Impacto ao Negócio, 2.Viabilidade da Solução, 3.Usabilidade, 4.Escalabilidade, 5.Complexidade de Manutenção, 6. Design, 7.Qualidade do Pitch**.

Art. 11º - Serão automaticamente eliminados, os alunos ou 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.

I. A eliminação do aluno ou grupo descrito acima remete à anulação total da pontuação distribuída. Ou seja, grupos e alunos que não participarem ou forem eliminados, NÃO receberão os 10 pontos extras.

II. A eliminação remete a não participação do aluno ou grupo do processo de avaliação para a premiação do evento.

DO PRESENCIAL

Art. 12º - O ponto de encontro no **dia 27/08**, será **Campus UNIBH Buritis**, no **Auditório do Carandá 2**, a partir das **08:30hs**. O evento acontecerá nos espaços: **Auditório, Salas de Metodologias Ativas e o Galpão de Eventos, localizado no espaço Carandá 2**.

Art 13º - O UniBH, no que concerne a alimentação dos participantes do evento, fornecerá gratuitamente: **Coffe Break de recepção (27/08 - 08:30hs)**, **Almoço (27/08 - 13:00hs)**, **Jantar (27/08 - 21:00hs)**, **Café da Manhã (28/08 - 08:00hs)**.

Parágrafo primeiro. É recomendado que os alunos tragam um lanche leve para a ceia, pois o campus ficará fechado no período da noite e será proibida a entrada e saída de pessoas do campus até o outro dia de manhã (salvo em casos de emergência). Recomendamos que o participante traga colchonetes e cobertores, caso queiram dormir no campus. Teremos 30 barracas disponíveis para dormir, além de espaços de descanso.

Art 14º - No período de dormir (**02:00 às 08:00**), os alunos deverão utilizar as barracas de camping disponibilizadas pelo Ânima Lab HUB no **Campus UniBH Buritis ou o espaço para descanso**.

Parágrafo primeiro. Os alunos devem trazer os demais itens (colchões, cobertores, sacos de dormir, travesseiros, etc) que acharem pertinentes para dormir dentro das barracas.

§ 1º Haverá segurança, porteiro, corpo de bombeiros e colaboradores responsáveis pela supervisão do evento no período da noite.

§ 2º - Em caso de acontecimentos emergenciais durante a noite que necessitem a saída de um aluno(a) do Campus, esse deverá informar ao colaborador responsável pela supervisão para que avalie a situação. Se comprovada a necessidade de saída antecipada pelo colaborador, o aluno poderá sair e deverá retornar, impreterivelmente, às **08:00** do dia **28/08** para participar normalmente do evento. O não retorno do aluno ou atraso, resultará na eliminação no Hackathon e, conseqüentemente, na perda dos pontos, certificado e participação na avaliação para a premiação.

Art 15º - Espera-se que os alunos sigam o mesmo padrão de comportamento de sala de aula, condizentes com as regras da instituição.

DO VIRTUAL

Parágrafo único - Os participantes que usufruírem da modalidade virtual de participação do HackHUB assistirão e terão sua interação com os demais integrantes a partir de links de salas virtuais a serem disponibilizadas no dia do evento.

DA PREMIAÇÃO

Art. 16º - Após a apresentação dos trabalhos e avaliação da banca, serão divulgados os resultados acerca das 4 equipes selecionadas - 1 por regional, sendo as regiões divididas por:

- IV. Regional Sul: Unicuritiba, Unisul e Unisociesc;
- V. Regional São Paulo: USJT e Anhembi Morumbi;
- VI. Regional Nordeste: Unifacs, FBP e UnP;
- VII. Regional Minas: UniBH e UNA.

Parágrafo único: Cada uma das 4 equipes (de no máximo 5 alunos) receberá um KIT prêmio do PMI (**1 Filiação ao PMI; 1 AirPod - Modelo Aris Pro Fone de Ouvido personalizado Wireless; 1 Garrafa térmica; 1 Porta Celular**) de acordo com sua colocação.

DAS PRÓXIMAS ETAPAS

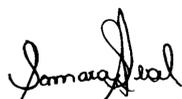
Art 17º - A realizar-se em novembro de 2022, em data a ser definida, acontecerá a segunda fase para as equipes selecionadas conforme previsto no Artigo 16º deste regulamento.

Parágrafo único: os ganhadores da segunda fase receberão como prêmio 200 dólares em de Gift Card, após construírem o MVP, completar todos os cursos da plataforma e obter as certificações do PMI e da Microsoft.

MAIORES INFORMAÇÕES

Art 18º - Para maiores informações sobre o evento, sugerimos contato via hub@animahub.com.br.

Art 19º - Temas não contemplados neste edital estão sujeitos a deliberação das partes organizadoras do evento.



Belo Horizonte, 15 de Agosto de 2022

Professora Samara Soares Leal
Gestora do Ânima Lab HUB