



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
CAMPUS ESPERANÇA**

**EDITAL N° 01/2020 RETIFICADO PELOS EDITAIS N° 02/2020 E N° 06/2020**

**I Desafio IFPB Esperança de Aplicativos**

A Direção Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba Campus Esperança, por meio da Coordenação do Curso Técnico de Informática, no uso de suas atribuições, resolve tornar público, Edital de inscrições para o **I Desafio IFPB Esperança de Aplicativos**, tema “**Combate do COVID-19**”, conforme disposições a seguir.

**1. OBJETIVOS**

- 1.1. Estimular a comunidade acadêmica discente do IFPB-ES a desenvolver soluções criativas e inovadoras no combate do COVID-19 e problemas ocasionados pelo mesmo, através da concepção e desenvolvimento de aplicativos a serem produzidos durante a vigência do desafio, evento a ser realizado completamente *online*.
- 1.2. As soluções a serem propostas e, logo em seguida, desenvolvidas, poderão permear os seguintes temas, mas não restritos a eles (caráter ilustrativo):
  - Sensibilização da população;
  - Soluções em economia colaborativa;
  - Valorização do empreendedor local;
  - Visualização de dados;
  - Combate às consequências psicológicas do distanciamento social;
  - Qualquer outro tema relacionado além dos aqui descritos, desde que estejam de alguma forma relacionados ao combate do COVID-19 e/ou seus problemas ocasionados.
- 1.3. Fomentar a participação da comunidade acadêmica com a divisão do desafio em duas fases, sendo a primeira de ideia / concepção, enquanto a segunda fase será de desenvolvimento / implementação. A equipe que participar da primeira fase não é obrigada a participar da segunda, assim como para participar da segunda fase não é obrigado ter participado da primeira. São duas participações diferentes, podendo inclusive um integrante fazer parte de duas equipes diferentes em cada fase.

**2. PARTICIPANTES**

- 2.1. Poderão se inscrever no desafio estudantes e ex-estudantes (doravante chamados de *estudantes*) do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Esperança. Note que não é necessário estar com matrícula ativa ou estar vinculado a um curso de Informática para participar.
- 2.2. As equipes serão compostas por no máximo 5 estudantes.
- 2.3. Um dos membros da equipe será o líder, e vai ser através dele que toda comunicação oficial pertinente ao evento será realizada.
- 2.4. A equipe que participar da primeira fase não é obrigada a participar da segunda, assim como para participar da segunda fase não é obrigado ter participado da primeira. São duas participações diferentes, podendo inclusive um integrante fazer parte de duas equipes diferentes em cada fase.
- 2.5. Um integrante não pode fazer parte de mais de uma equipe ao mesmo tempo em cada fase do desafio.
- 2.6. A regra de formação das equipes é a mesma para as duas fases.

**3. CARACTERÍSTICAS E REGRAS DA COMPETIÇÃO**

- 3.1. O desafio será dividido em 2 (duas) fases, cada uma com inscrição / submissão e resultados próprios. A primeira contempla apenas a ideia / concepção do que seria o aplicativo a ser desenvolvido, enquanto que a segunda fase contempla o desenvolvimento / implementação de fato.
- 3.2. **Na primeira fase** a comunidade acadêmica é incentivada a pensar em ideias de aplicativos que ajudam no combate do COVID-19 e seus problemas ocasionados, através da submissão via formulário *online* de:

- **Identificador da equipe:** número identificador que será associado a equipe após a homologação de sua inscrição na primeira fase;
- **Título:** título da ideia / concepção do aplicativo;
- **Descrição:** descrição de pelo menos 200 palavras;
- **Link do vídeo / áudio:** link do vídeo ou áudio explicando a ideia (semelhante a um *pitch*<sup>1</sup>, mas a ideia será vendida para os avaliadores). Você deve produzir um áudio ou vídeo, disponibilizar na Internet e fornecer o link de acesso no momento da submissão. O vídeo / áudio deve ter entre 3 e 5 minutos.

3.2.2 Para aumentar suas chances, recomenda-se observar todos os critérios que serão levados em consideração na avaliação da sua proposta, de modo que tenha certeza de estar em conformidade.

3.2.3 As propostas enviadas serão avaliadas por servidores do IFPB, de acordo com os seguintes critérios:

Item	Descrição	Peso	Pontuação máxima
Relevância social, econômica ou sanitária.	Qual a importância do ponto de vista social, econômico ou sanitário.	2	20
Potencial de Inovação	Quão original é a proposta.	1	10
Público-alvo / Impacto	Definição do público-alvo e potencial de uso pelos mesmos.	1	10
Descrição da proposta	Detalhamento do aplicativo a ser produzido avaliando a descrição da proposta.	2	20
Vídeo / áudio	Detalhamento do aplicativo a ser produzido avaliando o vídeo / áudio enviado.	2	20
Facilidade de implementação / implantação	Quão fácil seria de realizar a implementação deste aplicativo, considerando as tecnologias mais utilizadas atualmente; e qual seria a dificuldade em fazer com que seu público-alvo utilize de forma efetiva a solução.	1	10
Clareza	Quão fácil de entender / bem escrita é a proposta.	1	10
			100

3.2.4 Cada critério receberá um valor entre 0 e 10, e sua contribuição na pontuação final será determinada de acordo com o peso (pontuação máxima: 100).

3.2.5 Para uma submissão da primeira fase ser classificada para a segunda fase é necessário que ela atinja a pontuação mínima de 50% da pontuação máxima (ou seja, ter uma pontuação de pelo menos 50).

3.2.6 Após a conclusão da primeira fase serão divulgadas as ideias / propostas que foram classificadas para a segunda fase de acordo com a avaliação realizada.

3.2.7 Uma mesma equipe pode realizar mais de uma submissão para ser avaliada na primeira fase, desde que cada submissão tenha contextos diferentes (ou seja, submissão de diferentes ideias).

3.3. **Na segunda fase**, as equipes devem trabalhar no desenvolvimento do aplicativo propriamente dito. Para isso, a equipe deve escolher uma das propostas classificadas na primeira fase.

3.3.1 Uma mesma proposta pode ser escolhida por mais de uma equipe. Não há restrições de quantas

<sup>1</sup> Pitch: o que é e como fazer. <https://www.startse.com/noticia/startups/como-fazer-pitch> Acessado em 04/2020.

equipes trabalham numa mesma proposta.

3.3.2 Não há restrição quanto a que tecnologias serão utilizadas no desenvolvimento dos aplicativos, desde que o desenvolvimento seja realizado de fato pelos membros da equipe.

3.3.3 A submissão do aplicativo para ser avaliado será realizado mediante preenchimento de formulário *online* contendo:

- **Identificador da equipe:** número identificador que será associado a equipe após a homologação de sua inscrição na segunda fase;
- **Link do código-fonte / artefatos produzidos:** link para um arquivo compactado contendo todos os artefatos e código-fonte produzidos referente ao desenvolvimento do aplicativo. Note que o link deve direcionar para o *download* de um único arquivo compactado e não uma pasta disponível na Internet.
- **Link do Vídeo:** link onde está disponível um vídeo (áudio e vídeo) explicativo que a equipe deve produzir mostrando por completo o aplicativo que foi desenvolvido.

3.3.4 Para aumentar suas chances, recomenda-se observar todos os critérios que serão levados em consideração na avaliação do aplicativo, de modo que tenhas certeza de estar em conformidade.

3.3.5 Os aplicativos enviados serão avaliadas por servidores do IFPB, de acordo com os seguintes critérios:

Item	Descrição	Peso	Pontuação máxima
Completude da implementação com relação a proposta inicial	O aplicativo desenvolvido atende a todos os requisitos / funcionalidades necessários para a proposta escolhida?	4	40
Dificuldade de implementação da proposta escolhida	Qual a dificuldade técnica para o desenvolvimento da proposta?	3	30
Melhorias adicionadas não previstas na ideia inicial	Foram adicionadas outras funcionalidades complementares, fora as que já estavam previstas na proposta escolhida?	1	10
Estágio para implantação	O sistema possui uma versão inicial pronta para ser colocada em produção? As funcionalidades principais foram desenvolvidas?	1	10
Usabilidade / Aparência	Quão fácil e intuitivo é utilizar os sistema? Possui uma boa apresentação, considerando as tendências atuais?	1	10
			100

3.3.6 Cada critério receberá um valor entre 0 e 10, e sua contribuição na pontuação final será determinada de acordo com o peso (pontuação máxima: 100).

3.3.7 Uma mesma equipe só poderá realizar a submissão de um único aplicativo para ser avaliado na segunda fase.

3.3.8 Em caso de empate, serão observadas as maiores notas das equipes no primeiro critério da tabela do item 3.3.5 deste edital. O empate persistindo, observaremos a maior nota no segundo, depois terceiro e assim sucessivamente.

#### 4. INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições da primeira fase serão realizadas no período de 15 e 17 de abril, exclusivamente via internet, através do seguinte formulário: <https://rebrand.ly/desafio-ifpb-es-app-2020-insc-fase-1>

4.1.1 No formulário deverá ser informado o nome, matrícula e e-mail do líder da equipe, além da matrícula dos demais membros e o nome da equipe.

4.1.2 Só serão homologadas as inscrições de equipes que preencherem de forma válida no formulário todas as informações solicitadas.

4.1.3 No dia 18/04, será divulgado o resultado final das inscrições homologadas na primeira fase.

4.1.4 As inscrições são gratuitas.

4.2. **As inscrições da segunda fase** serão realizadas no período de 22 a 24 de abril, exclusivamente via internet, através do seguinte formulário: <https://rebrand.ly/desafio-ifpb-es-app-2020-insc-fase-2>

4.2.1 No formulário deverá ser informado o **nome, matrícula e e-mail do líder da equipe, além da matrícula dos demais membros e o nome da equipe.**

4.2.2 Só serão homologadas as inscrições de equipes que preencherem de forma válida no formulário todas as informações solicitadas.

4.2.3 No dia 25/04, será divulgado o resultado final das inscrições homologadas na segunda fase.

4.2.4 As inscrições são gratuitas.

## 5. SUBMISSÃO DOS ARTEFATOS

5.1. **Na primeira fase** as equipes participantes devem enviar a proposta no período de 18 e 19 de abril, exclusivamente via internet, através do seguinte formulário:

<https://rebrand.ly/desafio-ifpb-es-app-2020-sub-fase-1>

5.1.1 No formulário deverá ser informado **o identificador da equipe, o título, a descrição e o link do vídeo/áudio**, conforme descrito na Seção 3. Características e Regras da competição.

5.2. **Na segunda fase** as equipes participantes devem enviar o aplicativo desenvolvido no período de 25/04 a 13/05, exclusivamente via internet, através do seguinte formulário:

<https://rebrand.ly/desafio-ifpb-es-app-2020-sub-fase-2>

5.2.1 No formulário, deverá ser informado **o identificador da equipe, o link do código-fonte / artefatos produzidos, Link do Vídeo**, conforme descrito na Seção 3. Características e Regras da competição.

## 6. LOCAL E DATA

6.1. A competição será realizada completamente online na vigência descrita no cronograma, não havendo, portanto, incentivo a aglomeração de pessoas.

6.2. Ver Seção 9. Cronograma para ficar atento aos prazos que devem ser cumpridos.

## 7. PREMIAÇÃO

7.1. Todas as equipes participantes com submissão válida receberão certificado de participação, constando o ranking que sua submissão obteve.

7.2. São dois certificados diferentes, um para cada fase.

## 8. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1. Os casos omissos neste edital serão resolvidos pela comissão organizadora, sendo esta a portadora da decisão final.

## 9. CRONOGRAMA

9.1. O cronograma, principalmente referente à submissão dos artefatos referentes à segunda fase do desafio, poderá ser modificado de acordo com avaliação da comissão organizadora.

Descrição	Período
Inscrição da primeira fase	15/04 a 17/04
Homologação das inscrições na primeira fase	18/04
<b>Submissão da proposta referente a primeira fase</b>	<b>18/04 e 19/04</b>
Divulgação do resultado da primeira fase	21/04
Inscrição da segunda fase	22/04 a 24/04
Homologação das inscrições na segunda fase	25/04
<b>Submissão dos artefatos referente a segunda fase</b>	<b>25/04 a 13/05</b>

Divulgação do resultado da segunda fase

18/05

Esperança, 29 de abril de 2020.

Valnyr Vasconcelos Lira  
Diretor Geral  
Campus Esperança