



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

EDITAL PRPIPG Nº 50, DE 23 DE OUTUBRO DE 2023
RETIFICADO PELO EDITAL PRPIPG Nº 51/2023

CHAMADA PÚBLICA PARA SELEÇÃO E CREDENCIAMENTO DE EQUIPES DISCENTES PARA O IDEATHON NO 5º SIMPIF

A Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação (PRPIPG) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), por meio da Diretoria de Pesquisa (DP) e da Agência de Inovação (NEO), no uso de suas atribuições, torna pública a presente Chamada que visa a seleção e credenciamento de equipes formadas por estudantes do IFPB para participação na Maratona de Ideias - Ideathon no 5º SIMPIF, nos termos aqui estabelecidos.

1 DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS

1.1 O SIMPIF é um evento para incentivar e divulgar a pesquisa, a inovação tecnológica e a produção da pós-graduação no âmbito do IFPB, envolvendo toda a comunidade acadêmica e promovendo a integração dos vinte e um campi.

1.2 Neste ano de 2023, o SIMPIF está na sua 5ª edição com o tema: **“Dilemas, impactos e desafios na era digital”**.

1.3 O Simpósio de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação do IFPB, como é denominado o SIMPIF, é um evento gratuito, que acontecerá de 22 a 24 de novembro de 2023, no Intermars Hall, Cabedelo.

1.4 Dentro da programação do evento será realizada a Maratona de Ideias - Ideathon, com o objetivo de gerar ideias inovadoras e soluções criativas para um problema ou desafio específico.

1.5 Considera-se IDEIA INOVADORA a representação mental imaterial do pensamento humano no processo de imaginar e criar soluções inovadoras para problemas diversos e complexos da sociedade.

1.6 Desta forma, o presente edital visa o chamamento de equipes formadas por estudantes do IFPB para participarem da Maratona de Ideias - Ideathon no 5º SIMPIF. Uma importante oportunidade de estímulo à inovação, bem como de ampliação da produção do conhecimento, que promova a formação de uma sociedade mais justa e igualitária.

1.7 Para participação na Maratona de Ideias - Ideathon, um(a) servidor(a) do campus, indicado pela Direção Geral como responsável pela equipe de estudantes, deverá realizar a inscrição de acordo com as orientações descritas no item 3.

1.8 A equipe inscrita deverá ser composta por 5 (cinco) estudantes regularmente matriculados em cursos do campus que representam.

1.9 A equipe de estudantes participará autonomamente da Maratona de Ideias - Ideathon, ou seja, o(a) servidor(a) do campus, indicado pela Direção Geral como responsável pela equipe, apenas acompanhará os estudantes durante o evento, mas não terá atuação direta nas atividades desenvolvidas pela equipe no Ideathon.

2 DO CRONOGRAMA

EVENTO	DATA
Publicação do edital	23 de outubro de 2023
Impugnação do edital	24 de outubro de 2023
Período de inscrições	25 de outubro a 1 de novembro
Divulgação da relação dos projetos selecionados	3 de novembro de 2023

2.1 A impugnação do edital deverá ser encaminhada para o e-mail dp@ifpb.edu.br, informando a motivação, exclusivamente, na data estabelecida no cronograma. Não serão apreciados recursos intempestivos e/ou sem fundamentação.

3 DO QUANTITATIVO DE EQUIPES A SEREM SELECIONADAS

3.1 Este edital selecionará 10 (dez) equipes, cada uma formada por 5 (cinco) estudantes, totalizando a participação de 50 (cinquenta) estudantes na Maratona de Ideias - Ideathon.

3.2 A seleção das equipes será por ordem de inscrição, de modo que haja representação de 10 (dez) campi.

3.3 Em caso de haver menos de 10 (dez) campi representados nas equipes selecionadas, poderá ter 2 (duas) ou mais equipes de um mesmo campus, sendo selecionadas por ordem de inscrição.

4 DAS INSCRIÇÕES

4.1 A inscrição é gratuita e deverá ocorrer conforme cronograma apresentado no item 2, até às 23h59min. Não serão aceitas inscrições submetidas fora do prazo.

4.2 O(A) servidor(a) do campus, indicado pela Direção Geral como responsável pela equipe, deverá realizar a inscrição da equipe em formulário disponível no link: <https://forms.gle/uJQCfkR9QbeD4Xp66>

4.3 A inscrição da equipe somente será considerada válida se atendidos todos os requisitos do item 5.

5 DA EQUIPE

5.1 Cada equipe inscrita na Maratona de Ideias - Ideathon deverá ser constituída por 5 (cinco) estudantes regularmente matriculados em cursos do campus que representa, podendo ser de qualquer nível ou modalidade (Técnico Integrado, Proeja, Técnico Subsequente, Graduação, Pós-Graduação ou FIC, presencial ou a distância).

5.2 Cada estudante só poderá fazer parte de uma equipe.

5.3 A equipe NÃO pode ser multicampi nem contar com a participação de alunos externos ao IFPB.

5.4 Cada equipe deverá ter um(a) servidor(a) do campus, indicado pela Direção Geral como responsável para acompanhar os estudantes durante o evento.

6 DO APOIO FINANCEIRO

6.1 A PRPIPG deverá se comprometer com as despesas de custeio de diárias e de transporte para os/as servidores/as responsáveis pelas equipes e ajuda de custo para os discentes das equipes selecionadas neste edital.

7 DAS REGRAS E ORIENTAÇÕES PARA O IDEATHON

7.1 A Maratona de Ideias - Ideathon ocorrerá no dia 23 de novembro, das 9h às 12h e das 14h às 17h, nas cabines do 2º andar do Internares Hall, sendo a apresentação de pitch, que definirá as equipes vencedoras, realizada no dia 24 de novembro, das 13h às 14h.

Observem a discriminação das atividades no quadro que segue:

Dia	Horário	Atividade/Etapa prevista
23 de novembro	09h às 09h30	Etapa 0) Apresentação da maratona - recursos e metodologia
	09h30 às 12h	Etapa 1) Problemáticas, ideias e primeiros desenhos da solução
	10h	Café maker com mentores
	14h às 17h	Etapa 2) Mão na massa com prototipagem (protótipo não funcional)
	15h	Café maker com mentores
24 de novembro	13h às 14h	Etapa 3) Apresentação de pitch, definição de ranking e premiação

7.2 Serão ofertados um computador com acesso a internet para cada grupo, um kit arduino com sensores, material de escritório (cartolinas, folha de ofício, lápis de pintar, lápis piloto, borracha, entre outros).

7.3 Os participantes poderão utilizar seus computadores pessoais, smartphones e equipamentos eletrônicos, desde que previamente autorizados pela equipe gestora da maratona

7.4 A temática a ser debatida na questão-problema da Maratona de Ideias - Ideathon estará vinculada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

7.5 As equipes terão à sua disposição um grupo de mentores que darão apoio ao desenvolvimento do processo de ideação e prototipação.

7.6 Cada equipe receberá 12 (doze) fichas para solicitação de apoio da mentoria, sendo 2 (duas) fichas para cada área (TIC - Software e Dados; TIC - Infraestrutura e Redes; Empreendedorismo; Meio Ambiente; ODS; Economia Solidária).

7.7 Cada ficha equivale a 1 minuto de mentoria.

7.8 Cada mentor deverá controlar o tempo de mentoria das fichas.

7.9 No horário do café maker com mentores, que dura um intervalo de 30 (trinta) minutos, as consultas têm tempo livre.

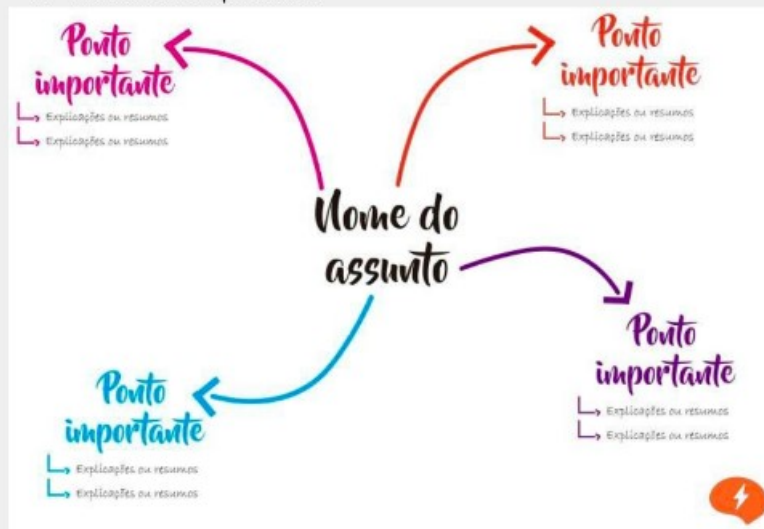
7.10 Ao final das atividades do dia 23 de novembro, ou seja, às 17h, cada equipe deverá entregar à comissão organizadora da Maratona de Ideias - Ideathon documento(s) contendo:

1) Definição do desafio estratégico, com base nas seguintes perguntas:

- a. O que vocês sabem sobre o desafio apresentado?
- b. Qual o perfil das pessoas envolvidas no problema?
- c. O que essas pessoas precisam ou querem?
- d. O que pode ajudar as pessoas envolvidas? Tecnologias, produtos, serviços?
- e. O que vocês não sabem sobre o contexto e precisam descobrir?

2) Mapa Mental, conforme orientações abaixo:

- a. Para mapa mental, pode-se utilizar <https://miro.com> (Miro), www.mentimeter.com (Menti), www.canva.com (Canva) ou cartolina/papel
- b. O mapa deve conter o desafio, no centro / as partes interessadas - pessoas envolvidas/ ideias que são possíveis soluções
- c. Modelo de mapa mental



3) Quadro de Ideias, conforme orientações que seguem:

- a. O quadro deve conter anotações sobre 1 (uma) ou várias ideias (até 3) que considerem mais promissoras, de acordo com os itens constantes no quadro
- b. Modelo de quadro de ideias

PROPOSTA	COMO FUNCIONA?	A PROPOSTA É UMA RESPOSTA PARA QUAL NECESSIDADE ?	POR QUE ELA É IMPORTANTE? QUAL BENEFÍCIO ELA TRARÁ?	QUAIS SÃO AS BARREIRAS PARA A EXECUÇÃO DESSA IDEIA?
IDEIA 01				
IDEIA 02				
IDEIA 03				

4) Avaliação da Ideia, conforme as orientações abaixo:

- a. No quadro, as ideias devem ser avaliadas, para cada critério (descriptor), com notas de 1 a 10;
- b. A equipe deverá escolher a ideia com a pontuação mais alta;
- c. Modelo de quadro de avaliação de ideias.

DESCRITORES	IDEIA 01	IDEIA 02	IDEIA 03
BENEFÍCIOS			
VIABILIDADE			
DURABILIDADE			
ADEQUAÇÃO			
TOTAL			

5) StoryBoard ou Esboço Sequencial, conforme orientações que seguem:

a. O StoryBoard é um guia visual que retrata a experiência do usuário e como a solução pensada pelo grupo poderá ajudar o usuário na resolução do seu problema. A atividade, basicamente, consiste na criação de uma "historinha" falando sobre quem sofre com o problema e como a ideia escolhida irá ajudar a essa pessoa/empresa a resolvê-lo.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/n5JBo>

6) Prototipagem de solução baseado em serviço de TI

A. Para a prototipação:

a. Desenho da solução: cartolina ou software processador de texto (Word ou Google Docs, por exemplo)

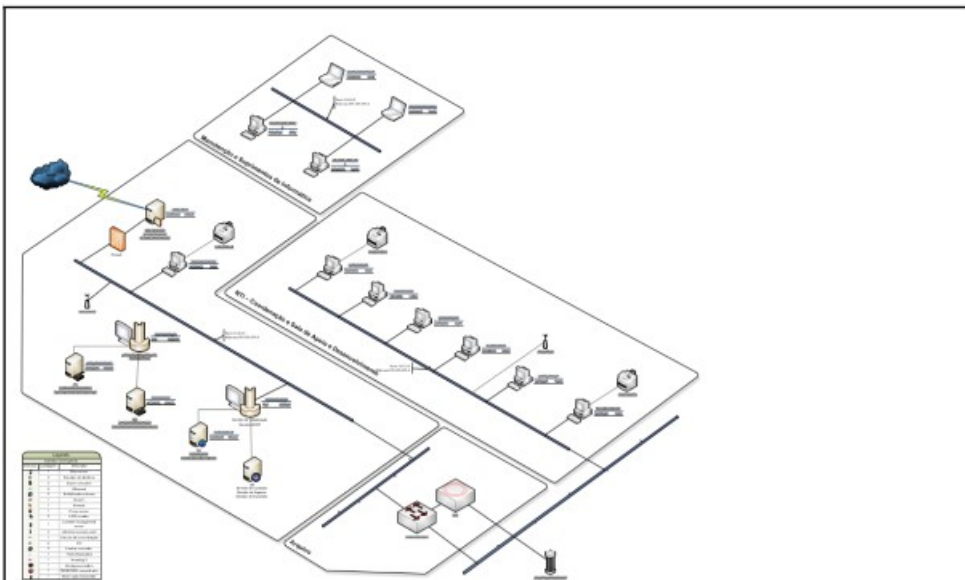
b. Desenho da arquitetura: cartolina ou software de diagramação (Visio ou draw.io, por exemplo)

c. Protótipo visual: cartolina ou software de prototipação (Figma, Visio, draw.io ou outros semelhantes)

B. Sobre o protótipo de solução baseado em serviço de TI

a. O serviço de TI poderá agregar a prestação de serviço por meio do uso de produtos ou soluções tecnológicas já existentes no mercado ou criadas pelas próprias equipes

b. O **serviço de TI** deverá ser desenhado utilizando, no mínimo, o **desenho da solução** e o **desenho de arquitetura**. O *desenho do sistema*, dos *processos* e das *métricas* são recursos opcionais que poderão agregar valor à apresentação da ideia no momento do pitch. Segue exemplo de desenho de arquitetura:



c. Os componentes de serviço, produtos ou soluções tecnológicas que comporão o Serviço de TI deverão ser *prototipados* utilizando recursos visuais manuais e/ou digitais. Segue exemplo de protótipo baseado em design por wireframe:



7.11 A apresentação final será realizada no dia 24 de novembro por meio de desenvolvimento de pitch.

7.12 Pitch é uma apresentação curta e direta sobre uma empresa ou projeto que tem como objetivo despertar a atenção de um investidor, parceiro ou cliente.

7.13 O desenvolvimento e a apresentação são livres com o uso de quaisquer recursos mencionados e utilizados nas etapas anteriores.

7.14 As equipes deverão definir/confirmar os representantes que apresentarão os pitches.

7.15 A banca julgadora terá como base para julgamento, três elementos principais: o desenvolvimento da ideia desenvolvida, a construção do protótipo e a apresentação do pitch, definindo as notas entre 0 e 10, para cada um deles.

7.16 A banca fará uso de um quadro para pontuar os três itens, sendo a nota final uma média aritmética das 3 notas.

		IDEIA	PROTÓTIPO	PITCH
Não fez	0			
Ruim	3,0			
Interessante	6,0			
Muito bom	9,0			
Fora de série	10,0			
Média				

8 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1 É de responsabilidade do/a servidor/a responsável pela equipe o acompanhamento de todas as informações e publicações referentes a este edital no site do IFPB.

8.2 A inscrição realizada implica na aceitação dos prazos e condições estabelecidos neste edital, não podendo o/a servidor/a responsável pela equipe alegar desconhecimento.

8.3 Não nos responsabilizamos por inscrição não recebida por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como por quaisquer outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.

8.4 Todas as informações prestadas pelo/a servidor/a responsável pela equipe são de sua total responsabilidade.

8.5 O presente edital poderá ser revogado ou anulado a qualquer tempo, no todo ou em parte, por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

8.6 As dúvidas dos participantes sobre a Maratona de Ideias - Ideathon poderão ser esclarecidas através do e-mail dp@ifpb.edu.br, com o assunto "Dúvidas - Maratona de Ideias - Ideathon no 5º SIMPIF".

8.7 A equipe com a ideia vencedora na Maratona de Ideias - Ideathon poderá receber financiamento de até 5 mil reais de recursos de custeio para execução da proposta em 2024, a depender da dotação orçamentária da PRPIPG ou de parceria com instituições interessadas, após apresentação de plano de aplicação e mediante aprovação pela PRPIPG.

8.8 Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora do 5º SIMPIF.

João Pessoa/PB, 25 de outubro de 2023.

SILVANA LUCIENE DO NASCIMENTO CUNHA COSTA

Pró-Reitora de Pesquisa, Inovação e Pós Graduação

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Silvana Luciene do Nascimento Cunha Costa, PRO-REITOR(A) - CD2 - PRPIPG-RE**, em 25/10/2023 15:28:49.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 25/10/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 490275

Verificador: 657681a8ba

Código de Autenticação:



Av. João da Mata, 256, Jaguaribe, JOAO PESSOA / PB, CEP 58015-020

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9706