



**GOVERNO DO ESTADO
RIO GRANDE DO SUL**
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Centro de Gestão e inteligência - CEGIN
Departamento de Logística e Suprimento - DLS
Departamento Pedagógico - DP

PROJETO INOVAÇÃO 2019

I CONCURSO DE APLICATIVOS E GAMES SEDUC RS

Escola do século XXI - Buscando soluções para os problemas da comunidade

REGRAS, NORMAS E ORIENTAÇÕES PARA A INSCRIÇÃO, SUBMISSÃO E PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO

PROMOÇÃO: GAB / CEGIN / DLS / SEDUC / RS

ORGANIZAÇÃO: CTI / NTE / GT EVENTOS

APOIO: DP / SEDUC / RS

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 01/06/2019 A 01/09/2019

LOCAL: Escolas, CRE, NTE, SEDUC RS

CARGA HORÁRIA: 40 h

PÚBLICO ALVO: Professores, Alunos e Gestores da rede pública estadual

PERÍODO DE INSCRIÇÕES: 12/06 A 12/07/2019

NATUREZA DO EVENTO: Concurso

NORMAS PARA INSCRIÇÃO DE PROJETOS NO CONCURSO:

1. Do objetivo

Incentivar a criatividade, a troca de experiências, o empreendedorismo e o protagonismo juvenil em conexão com a sociedade.

2. Da participação

2.1 – O **I CONCURSO DE APLICATIVOS E GAMES SEDUC RS** é voltado exclusivamente para Professores, Alunos e Gestores da rede pública estadual.

2.2 - Somente poderão participar do **I CONCURSO DE APLICATIVOS E GAMES SEDUC RS** as equipes com todos os participantes inscritos.

2.3 – Cada equipe deverá ser composta por um professor ou 1 gestor e 2 ou 3 alunos, perfazendo um número **mínimo** de 3 e um número **máximo** de 4 participantes por equipe.

3. Da Inscrição

3.1 - As inscrições dos participantes deverão ser feitas pelo formulário de inscrições que será enviado pelos NTE, CRE ou SEDUC RS. Link do formulário de inscrição:

<https://forms.gle/7snNfYQfRjCFNUJe8>

3.2 - O prazo para as inscrições é de 12/06 A 12/07/2019.

3.3 - Só poderão participar de cada etapa do concurso o professor, o diretor e o aluno que foi inscrito no formulário de inscrição, não podendo ser substituído ao longo do período de vigência do Concurso.

3.4 - A organização do **I CONCURSO DE APLICATIVOS E GAMES SEDUC RS** não se responsabiliza por inscrições via internet não recebidas, o único modo de inscrição é pelo formulário.

4. Da concepção e do Tema do Projeto

4.1 - As equipes pesquisam e criam um objeto (aplicativo ou Game) a partir do zero, o objeto deve ter sido criado a partir da data de início do concurso, nunca tendo sido submetido e participado de outros eventos.

4.2 – O projeto deve ter pelo menos três componentes obrigatórios: objetivo de aprendizagem (explícito ou não), permitir simulação em mídia interativa envolvente, apresentar conteúdo relacionado ao tema proposto.

4.3 - O objeto criado deverá **propor soluções para problemas da comunidade** em um dos seguintes temas:

- **Limpeza das ruas e calçadas dos bairros;**
- **Preservação das praças, parques e monumentos dos bairros;**
- **Descarte correto do lixo doméstico;**
- **Acessibilidade na escola ([acessibilidade arquitetônica](#), [comunicacional](#), [atitudinal e especializada](#));**
- **Aumentar a frequência e o desempenho escolar.**

5. Do compromisso e da responsabilidade

5.1 - Todos os participantes das equipes devem autorizar, por escrito, sem encargos, as imagens fotográficas e seus nomes em outras divulgações, publicações, impressos sem fins lucrativos. Se o estudante for menor, o pai ou responsável legal deve ser contatado para conceder a autorização.

5.2 – Todos os participantes das equipes são responsáveis pela veracidade e autenticidade do seu projeto (aplicativo ou jogo).

5.3 - Cada Equipe pode submeter apenas um projeto.

5.4 - Cada professor, aluno ou diretor pode participar de apenas uma equipe.

5.5 - A SEDUC/RS, por meio dos organizadores deste concurso, se reserva o direito de publicar, divulgar, aperfeiçoar e inscrever em eventos todos os projetos enviados para este concurso, citando a autoria.

5.6 - Todos os participantes das equipes deverão assinar um termo de compromisso, que será enviado quando a inscrição for confirmada pela equipe organizadora do concurso.

6. Do envio dos projetos para avaliação

6.1 - Os projetos deverão ser minuciosamente descritos em um documento chamado **Diário de Bordo**.

6.2 - No Diário de Bordo deve conter os **dados de identificação** de todos os componentes da equipe, 5 fotos e um texto descrevendo o projeto em todas as suas etapas, da concepção até a finalização.

6.3 - A equipe deverá fazer um vídeo, chamado **Vídeo Apresentação**, descrevendo o objeto, suas características, seu funcionamento, suas particularidades e como ele poderá solucionar o problema proposto.

6.4 - No vídeo acima citado deve constar uma gravação de no **máximo** 5 minutos mostrando uma etapa significativa do objeto em funcionamento.

6.5 – O **Diário de Bordo** e o **Vídeo Apresentação** devem ser armazenados no Drive do e-mail @educar.rs.gov.br do professor e/ou diretor, em uma pasta denominada com o **nome da Equipe**.

6.6 - Quando estiverem prontos para submissão, **Diário de Bordo** e **Vídeo Apresentação**, a pasta, com o nome da equipe, deve ser compartilhada com o e-mail **ana-bagostini@educar.rs.gov.br**.

6.7 - Esta pasta deverá ser compartilhada **apenas** com o professor/diretor e o e-mail acima citado, **ninguém mais**.

6.8 - Antes de compartilhar, o acesso à pasta **deverá ser permitido** ao e-mail acima citado e a sua **configuração deverá ser alterada**, passando a **propriedade** para este. Sendo que o professor/diretor perderá o acesso à ela, não podendo mais editar.

6.9 - A pasta deverá ser compartilhada com o e-mail acima citado, de **12 de julho de 2019** até às 24 horas do dia **12 de agosto de 2019**.

6.10 - Pastas compartilhadas fora do período estabelecido não serão consideradas.

7. Da avaliação dos projetos

7.1 - Os aplicativos e jogos submetidos serão avaliados por uma banca convidada, formada por profissionais e professores da área.

7.2 - Caberá à banca avaliadora escolher os 10 melhores projetos entre jogos e aplicativos.

7.3 - Os critérios a serem avaliados são: apresentar solução ao tema escolhido, interação com o usuário, originalidade, arte e sistema (que se refere ao quão bem implementado encontra-se o projeto).

7.4 – Não haverá um vencedor e sim os 10 melhores projetos a serem escolhidos pelos jurados.

7.5 - Todos os participantes receberão um certificado de participação de 40 horas validado pelo sistema de certificações da SEDUC RS.

8. Da premiação dos projetos

8.1 - Após divulgação dos classificados, haverá um momento de reconhecimento e premiação, que pode ser na escola, na CRE ou na SEDUC com o Secretário.

8.2 – Todos os participantes das 10 equipes classificadas receberão premiação.

8.3 - Os prêmios aos participantes das 10 equipes classificadas serão medalhas e uma viagem de três dias, com despesas pagas, para participarem do **II FESTIVAL STEAM RS** em Porto Alegre, no período de **28 a 30 de agosto de 2019**, para todos os participantes das 10 equipes classificadas.

8.4 - As 10 equipes classificadas participarão dentro do II Festival STEAM SEDUC RS de uma atividade de criação no estilo **Hackathon** (Maratona).

8.5 - As escolas das 10 equipes classificadas receberão um prêmio em dinheiro de R\$ 3 000,00 (três mil reais) para investir em tecnologia para a escola.

9. Da apresentação dos 10 projetos classificados na abertura do II FESTIVAL STEAM RS

9.1 – As 10 equipes classificadas farão a apresentação do seu projeto no **II FESTIVAL STEAM RS** em Porto Alegre no período de **28 a 29 de agosto de 2019**.

9.2 - Somente poderão participar da apresentação do projeto no **II FESTIVAL STEAM RS** os participantes das equipes que foram inscritos no projeto, não podendo ser enviado representante.

9.3 - Os participantes terão 10 minutos para fazer a apresentação formal do seu projeto no auditório do **II FESTIVAL STEAM RS**, incluindo o tempo de exibição do vídeo do objeto.

9.4 – Os equipamentos de apoio à exibição, tais como computador, projetor e microfones serão disponibilizados pela SEDUC.

9.5 - A instalação de equipamentos especiais deve ser solicitada com antecedência aos realizadores do festival.

9.6 - As apresentações devem ser feitas através de Powerpoint, Keynote, Prezi ou vídeo produzido para este fim.

9.7 - Todas as apresentações devem ser entregues, no primeiro dia de seminário, em formato de arquivo que seja suportado pelo Windows 10, sem que seja necessária a utilização de um browser para execução da apresentação.

9.8 - Na apresentação devem constar os softwares e engines usadas na produção do aplicativo ou jogo.

9.9 - Não serão permitidas apresentações utilizando diretamente o gameplay do jogo.

9.10 - É permitida a utilização de equipamento próprio para a apresentação. (Desde que testado anteriormente.)

9.11 - Os aplicativos ou games não poderão ser instalados em equipamentos da SEDUC.

10. Da concordância

10.1 - A inscrição implica na concordância e na aceitação de todas as normas, cláusulas e condições estabelecidas neste documento.

10.2 - Casos omissos deverão ser abordados diretamente com a comissão de organização do evento.

10.3 - A comissão organizadora do evento tem plenos poderes para resolver quaisquer questões referentes ao **I CONCURSO DE APLICATIVOS E GAMES SEDUC RS**, estando previstas neste regulamento ou não.