



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí
Campus Teresina Central
Diretoria de Extensão

EDITAL DIREX Nº 012/2018 – EVENTO 1º HACKATHON IFPI (APROVADO NO EDITAL DE FLUXO CONTÍNUO Nº 01/2017/PROEX/IFPI – PROJETO STARTUPEANDO IFPI)

SELEÇÃO DO EVENTO 1º HACKATHON IFPI

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Central, através da Diretoria de Extensão, no uso de suas atribuições legais, torna público, que estarão abertas as inscrições para seleção de interessados em participar do **PROJETO STARTUPEANDO – 1º HACKATHON IFPI**, conforme cronograma Anexo I.

1. DO OBJETIVO DO PROJETO

1.1 O presente Edital tem como objetivo selecionar Propostas Inovadoras de discentes do IFPI - Campus Teresina Central e **discentes de outras instituições de ensino**, aptos a participarem do evento 1º HACKATHON IFPI, nos termos deste Edital.

2. DO PÚBLICO-ALVO

2.1 Poderão participar estudantes regularmente matriculados no Campus Teresina Central do IFPI, de qualquer modalidade de ensino, até o limite de 10 (dez) Equipes. E poderão ser aceitas participação de estudantes externos, desde que comprovem estarem regularmente matriculados em suas instituições de ensino, até o limite de 5 (cinco) Equipes.

2.2 Os discentes externos apresentarão comprovante de matrícula no dia 09/03/2018, na abertura do evento.

3. DO EVENTO 1º HACKATHON IFPI

3.1 O Evento apoiará o desenvolvimento de negócios digitais através de um processo de 24 horas ININTERRUPTAS (de 18h do dia 15/06/2018 às 18h do dia 16/06/2018) de ensino-aprendizagem (pré-aceleração), que contará com o surgimento da idéia até o processo de prototipação.

3.2 O Projeto STARTUPEANDO – 1º HACKATHON IFPI irá:

- a) Preparar o participante a se tornar um empreendedor digital;
- b) Ingressar os participantes em um ambiente profissional de trabalho;
- c) Possibilitar ao ingressante a captação de inovação com ideias colaborativas, que envolvam a comunidade;
- d) Ensinar o participante a tirar sua ideia do papel;

- e) Criar/Prototipar produtos digitais que possam melhorar os processos internos da UNIPLAM;
- f) Incentivar a criação de empresas (startups) no estado do Piauí.

3.3 No dia do evento, o IFPI fornecerá às equipes selecionadas:

- a) local para guarda de pertences pessoais;
- b) água potável e banheiros;
- c) ponto de energia elétrica e fornecimento de internet wi-fi;
- d) mesas e cadeiras.

3.4 **NÃO serão fornecidos equipamentos de informática** (computadores, notebooks, laptops, smartphones, etc.) às equipes selecionadas.

4. DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES E APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS

4.1 As propostas deverão ser inscritas através do link: <https://www.even3.com.br/hackathonifpi>, no período de **28 de Maio à 14 de Junho de 2018**, até às 23h59min, obedecendo ao tema e critérios indicados no Quadro I.

4.2 O número de propostas está limitado ao estabelecido no item 2.1, ou seja, 10 propostas de discentes do IFPI-Campus Teresina Central e 05 propostas de discentes externos.

4.3 As vagas serão preenchidas por ordem de data e horário de inscrição

4.4 As propostas deverão ser elaboradas por Equipe, OBRIGATORIAMENTE, formada por **NO MÍNIMO 02** (dois) integrantes e **NO MÁXIMO 03** (três) integrantes. Os integrantes serão discentes de quaisquer cursos e modalidades de ensino (técnico, superior, etc).

4.5 **NÃO SERÃO aceitas propostas individuais.**

4.6 As propostas enviadas devem priorizar a criação de produtos digitais (software, jogo, aplicativo, site) que possam melhorar os processos internos (rotinas) da UNIPLAM.

4.7 Os temas das propostas podem priorizar: a melhoria da gestão e quaisquer de suas áreas, especificamente da UNIPLAM. Devem tratar sobre: **soluções alternativas para experiências completas (agendamento/pagamento/entrega de resultados) para acesso à assistência à saúde ambulatorial (CONSULTAS E/OU EXAMES).**

4.8 Propostas que já tenham sido premiadas ou contempladas com bolsas e/ou quaisquer outros benefícios em Editais de quaisquer naturezas ou processos seletivos estão, automaticamente, desclassificadas, não podendo se enquadrar nesse processo seletivo.

4.9 As propostas serão apresentadas conforme Anexo II – Formulário de Inscrição e inserida na plataforma even3.

5. DA AVALIAÇÃO DAS PROPOSTAS

5.1 As propostas serão avaliadas por uma Banca Avaliadora formada por profissionais qualificados com o perfil empreendedor e de inovação.

5.2 Visando assegurar aspectos éticos da avaliação, a responsável e/ou responsáveis pela avaliação desta Seleção, comprometem-se a manter princípios éticos no cumprimento de suas atribuições, bem como seguir regras de conduta e confidencialidade e evitar conflitos de interesses.

5.3 Os critérios de avaliação seguirão o estabelecido no Quadro I.

6. DA PARCERIA DO EVENTO E PREMIAÇÃO

6.1 A empresa UNIPLAM, renomada empresa de Planos de Saúde no estado do Piauí, será a parceira do IFPI no 1º HACKATHON IFPI.

6.2 A proposta **cuja posição, de acordo com valores de notas, situar-se em 1º lugar geral, após apresentação à Banca Avaliadora** receberá a premiação de R\$ 600,00 (seiscentos reais), em espécie.

6.3 A empresa UNIPLAM ficará responsável pela entrega do prêmio da Equipe vencedora.

7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1 Serão desconsideradas as equipes que estejam em desacordo com este Edital.

7.2 O preenchimento e envio/entrega da inscrição vincula o declarante à veracidade das informações prestadas assim como anuência aos termos desse Edital.

7.3 Dúvidas a respeito do conteúdo da presente Seleção poderão ser esclarecidas no e-mail nadia.mendes@ifpi.edu.br com o ASSUNTO: DÚVIDAS INSCRIÇÃO 1º HACKATHON IFPI

7.4 Casos omissos serão resolvidos pela Coordenadora do Projeto STARTUPEANDO e Diretoria de Extensão do Campus Teresina Central – IFPI.

Teresina, 25 de maio de 2018.

Original assinado por
NÁDIA MENDES DOS SANTOS
Coordenadora do Projeto STARTUPEANDO

Original assinado por
JOSÉ MASCENA DANTAS
Diretor de Extensão



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

QUADRO I – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

CRITÉRIOS	NOTA	PESO
TEMA: Relação entre o tema selecionado e a natureza do produto digital; nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos, e operações do produto digital.	0 a 10	1,0
UTILIDADE PÚBLICA: Caráter de relevância do produto digital para o cidadão ou para a Administração pública na prestação de seus serviços.	0 a 10	4,0
PROPOSTA: Organização, qualidade da apresentação, profundidade e clareza da metodologia de execução do produto digital; espera-se que a proposta descreva todas as etapas necessárias para o seu desenvolvimento.	0 a 10	1,0
INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE: Apresentação de soluções inovadoras e não convencionais que fundamentem o produto digital.	0 a 10	2,0
VIABILIDADE TÉCNICA: Adequação dos procedimentos, instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do produto digital e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento.	0 a 10	2,0



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

ANEXO I – CRONOGRAMA

Publicação do Edital	25/05/2018
Inscrições On-Line	28/05 a 14/06/2018
Resultado da Pré-seleção das Propostas Inscritas	15/06/2018
1º HACKATON IFPI – INÍCIO 18h	15/06/2018
1º HACKATON IFPI – TÉRMINO 18h Resultado	16/06/2018
Entrega da Premiação – 18h30min	16/06/2018



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

ANEXO II - FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO – HACKATHON IFPI

1- IDENTIFICAÇÃO GERAL	
Nome do Projeto:	
1.1 IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPE	
Integrante 1: (Nome Completo)	Matrícula:
E-mail:	Curso:
Integrante 2: (Nome Completo)	Matrícula:
E-mail:	Curso:
Integrante 3: (Nome Completo)	Matrícula:
E-mail:	Curso:
2 - DESCRIÇÃO DO PROJETO (máximo 1 lauda)	
<p><i>(Deve-se apresentar uma caracterização detalhada da proposta, em que seja clara a identificação dos critérios de elegibilidade. Os itens de análise serão os mesmos de avaliação do projeto: TEMA: Relação entre o tema selecionado e a natureza do produto digital; nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos, e operações do produto digital. UTILIDADE PÚBLICA: Caráter de relevância do produto digital para o cidadão ou para a Administração pública na prestação de seus serviços. PROJETO: Organização, qualidade da apresentação, profundidade e clareza da metodologia de execução do produto digital; espera-se que o projeto descreva todas as etapas necessárias para o seu desenvolvimento. INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE: Apresentação de soluções inovadoras e não convencionais que fundamentem o produto digital. VIABILIDADE TÉCNICA: Adequação dos procedimentos, instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do produto digital e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento.)</i></p>	

Teresina, ____ de _____ de 2018.