

## HACKATHON IFSC

### Chamada Pública e regulamento

O pró-reitor de extensão e relações externas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, André Dala Possa, nos termos da Portaria N° 1.592/2019, torna público o regulamento do **1º Hackathon do IFSC – parte da programação do 8º Seminário de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação (Sepei)**, que ocorrerá em Chapecó, nas instalações do Centro de Cultura e Eventos Plínio Arlindo de Nes nos dias 30 e 31 de julho e 1º de agosto de 2019.

#### 1. Apresentação

Esta chamada pública regulamenta a 1ª Edição da maratona de programação do IFSC, parte do Sepei 2019, doravante denominada “*hackathon*”. É imprescindível que os interessados leiam o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o evento.

#### 2. Objetivo

O *hackathon* traz à comunidade do IFSC um desafio técnico na área de programação e estabelece prazo para que estudantes e servidores, organizados em equipes, desenvolvam um produto tecnológico como proposta de solução alinhado à caracterização descrita no memorial descritivo e seus anexos. Pelo cunho de diversificação das estratégias de aprendizagem, a PROEX oferecerá mentoria às equipes na etapa de desenvolvimento.

#### 3. O desafio

Em 2019 a educação profissional brasileira completa 110 anos. Desde as primeiras turmas que estudaram na então Escola de Aprendizes e Artífices até as atuais gerações que participam da rede de excelência dos Institutos Federais, existe uma agenda que merece atenção. Os alunos que se formam, ano a ano, vão perdendo vínculo com o IFSC e esse afastamento entre escola e egresso traz prejuízos tanto para o profissional formado quanto para nossos currículos. Sem acompanhar e nos relacionarmos com os egressos, perdemos informações valiosas que podem a médio e longo prazo qualificar ainda

mais nosso serviço público. Neste *hackathon* vocês devem apresentar um produto que resolva esse problema.

As equipes estão desafiadas a desenvolverem uma “**Plataforma de relacionamento de egressos**” do IFSC e do IFC com ex-colegas, com a própria instituição onde estudou e com empresas do seu setor e região. Lancem mão de muita criatividade e competências técnicas para planejar e desenvolver um espaço digital prático de encontro de ex-alunos. Essa ferramenta deve permitir: (a) Permitir o acesso de estudantes egressos das duas instituições; (b) Permitir o acesso de empresas parceiras; (c) Possibilitar o cadastro de acesso (de estudante e empresas) diretamente na página inicial do portal; (d) Possibilitar a atualização dos dados básicos dos usuários; (e) Gerenciar e aplicar enquetes e questionários survey; (f) Gerenciar fóruns para interação dos usuários; (g) Gerenciar comunidades virtuais; (h) Gerenciar anúncio de vagas de empregos; (i) Criar um *dashboard* com informações gerenciais e relatórios aos administradores.

A Fábrica de Software é um laboratório de extensão do Instituto Federal Catarinense (IFC – Câmpus Araquari) que já se debruça sobre este desafio de criar uma plataforma de egressos há algum tempo. Pela parceria IFSC e IFC, a comissão organizadora do *hackathon* disponibiliza uma versão beta de código – ponto de partida obrigatório para as equipes inscritas neste desafio.

#### 4. Funcionamento e cronograma

As equipes interessadas em participar do *hackathon* devem cumprir as etapas, regras associadas e prazos dispostos neste regulamento afim de garantir o passaporte à banca presencial de avaliação do produto – marcada para a manhã do dia 1º de agosto dentro do Sepei 2019. A figura que segue resume:



## 5. Da inscrição e participação

Podem se inscrever e participar do *hackathon* estudantes regularmente matriculados no IFSC e servidores que não estejam em gozo de licença ou em afastamento de qualquer natureza, após o completo preenchimento e envio do formulário, mediante aceite *online* do presente Regulamento. As inscrições são aceitas exclusivamente via preenchimento e envio do [formulário disponível AQUI](#).

## 6. Vagas

O *hackathon* tem vagas para até 15 (quinze) equipes selecionadas à banca presencial. Cada equipe é composta de no mínimo 2 (dois) e no máximo 4 (quatro) membros discentes. As equipes devem nomear no ato da inscrição até 1 (um) mentor servidor. Nos casos de servidores que também são estudantes do IFSC, fica permitida a participação somente como mentor servidor.

## 7. Seleção à participação

Caso existam mais equipes inscritas que vagas disponíveis, a seleção será feita pelo ranqueamento da média do CAA (Coeficiente de Aproveitamento Acadêmico) dos discentes de cada equipe – conforme informações do SIGAA na data de apuração. Terão as inscrições homologadas as 15 equipes mais bem colocadas no citado *ranking*. As demais classificadas ficam em lista de espera.

Respeitada a ordem de classificação, a comissão organizadora poderá convocar equipe da lista para a etapa de banca presencial no caso de desistência de uma ou mais das 15 primeiras.

## 8. Entregas

Até 30 de julho, primeiro dia do Sepei 2019, as equipes com inscrição aprovada deverão entregar um plano de negócio de sua plataforma (Canvas detalhado), a URL do repositório *web* do GIT (p.e.: *github*, *gitlab*, *bitbucket* ...) com a versão mais recente desenvolvida do produto, e também uma URL da plataforma (ambiente homologação) com a versão desenvolvida alinhada com código disponibilizado no GIT. As equipes deverão estar presentes presencialmente no Sepei 2019, compondo a delegação de seu Câmpus de origem.

## 9. Bancas presenciais

Em 1º de agosto, terceiro dia do Sepei 2019, a comissão organizadora do evento montará banca com especialistas do IFSC e de instituições parceiras para a avaliação dos produtos desenvolvidos pelas equipes participantes. A apresentação do produto à banca presencial será em formato *pitch*. Cada equipe terá tempo de até 5 (cinco) minutos e em seguida ficará disponível para arguição livre pelos avaliadores. Na apresentação, a equipe é responsável por providenciar os materiais necessários.

## 10. Premiação

O Sepei 2019 premiará as três equipes com as melhores avaliações. A vencedora, primeira colocada, receberá bolsas no valor de R\$ 25 mil para rateio entre os estudantes campeões. O prêmio individual será equivalente ao rateio entre os discentes - dividido em cinco parcelas iguais durante o período de execução (agosto a dezembro de 2019). Para cada repasse mensal será solicitado ateste do coordenador do projeto quanto à presença e entrega de resultados pelos discentes; da finalização do produto vencedor à fase de produção e lançamento. A segunda e a terceira colocada receberão certificados<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> O recurso previsto nesta chamada pública está previsto no Plano Anual de Trabalho (PAT) da PROEX/IFSC sob as referências “02EXT-P0501/19 – Desenvolver programa de acompanhamento de egressos” e 15EXT-P0503/19 – Plataforma de relacionamento com egressos”



## 11. Disposições gerais

Os casos omissos serão resolvidos pela PROEX/IFSC. O repasse dos recursos previstos neste edital dependem de disponibilidade orçamentária. O IFSC poderá cancelar ou interromper o *hackathon* a qualquer momento. Dúvidas devem ser enviadas exclusivamente para o email <proex@ifsc.edu.br>.

Florianópolis, 04 de junho de 2019.

André Dala Possa  
Pró-Reitor de Extensão e Relações Externas do IFSC  
*Assinado conforme documento SIPAC 23292.021369/2019-30*

## Anexo I - Critérios de avaliação do produto

A avaliação dos produtos levará em consideração, principalmente:

Critério	Descrição	Pontuação mínima	Pontuação máxima
Atendimento das regras de negócio (dispostas nos Anexos)  Eliminatório	Será avaliada somente a partir da versão mais recente upada no GitLab e do plano de negócio (Canvas).	Cumpre	Não cumpre
Desempenho Peso 1	Trata-se da “atuação desejada ou observada de um indivíduo, ou grupo, na execução de uma tarefa, cujos resultados são posteriormente analisados para avaliar a necessidade de modificação ou melhoria”. Transportando o conceito para a área da computação, pode ser associado à velocidade com que uma tarefa é executada por uma ferramenta de software.	0	10
Abrangência Peso 2	Tem como significado: chegar a, alcançar, atingir. Em computação pode ser associada ao tamanho do domínio em que uma ferramenta pode ser utilizada.	0	10
Funcionalidade Peso 1	Pode ser entendido como algum instrumento que possua uma função de uso prático e de compreensão imediata. Ligado à literacia básica. No caso das ferramentas de software, pode ter como significado a finalidade para a qual uma determinada aplicação foi desenvolvida, e que uma vez utilizada atenda ao que dela seja desejado. Deve levar em consideração os diversos perfis de públicos egressos do IFSC (adolescentes, jovens e adultos).	0	10

Usabilidade/ Facilidade Peso 1	É um termo usado para definir a facilidade com que as pessoas podem empregar uma ferramenta ou objeto a fim de realizar uma tarefa específica e importante. Aplica-se em computação à forma como um programa pode ser utilizado por um usuário, e que facilidades ele oferece para que se possa fazer uso de toda a sua potencialidade.	0	10
Acurácia Peso 0,5	Interpretado como “Isento de falha, erro ou defeito”. Liga-se ao fato de uma aplicação apresentar sempre os mesmos resultados para um mesmo conjunto de dados, e esses resultados serem considerados corretos, de acordo com a especificação adotada para aquela aplicação.	0	10
Adequabilidade Peso 0,5	Pode ser entendido como a “capacidade de tornar-se ajustado, adaptar-se, amoldar-se”, ou seja, uma aplicação tem que atender efetivamente às necessidades de um usuário, tanto em termos de sua instalação, considerada a infraestrutura existente.	0	10
Design de interface Peso 1	Atendimento da política de comunicação do IFSC com resguardo do correto uso da marca; harmonização da programação visual; atenção à jornada do usuário.	0	10
Performance da equipe no <i>pitch</i> Peso 2	Oratória; Apresentação; Conteúdo; Uso do tempo; Postura; Criatividade.	0	10
Boas práticas na utilização da ferramenta GIT Peso 1	Versionamento; Padrão de Commit; Política de ramificação; Fluxo de desenvolvimento; Interação da equipe nos <i>commits</i> .	0	10
Nota máxima possível			100 pontos

As súmulas das avaliações serão disponibilizadas no site do Sepei 2019, a partir do dia 2 de agosto.



## Anexo II- Código beta para desenvolvimento

[Acesse o GITLab preparado pela Fábrica de Software clicando aqui.](#)



### Anexo III – Sugestão de plano de negócio (Canvas)

Na entrega do produto, vocês devem apresentar também os diferenciais planejados, em desenvolvimento ou já presentes na plataforma de egressos. Para isso, sugerimos o Canvas. Mas, vocês podem entregar o plano de negócios noutra modelagem, *design thinking* – por exemplo. Caso decidam usar o Canvas, vocês podem partir da proposta da imagem abaixo e complementarmente acessar a ferramenta do Sebrae E-Canvas (<https://www.sebraecanvas.com/#/>). Seu orientador certamente está apto a colaborar no cumprimento dessa entrega, que deve ser feita em arquivo PDF, com até duas laudas de texto (incluindo imagens).

## Anexo IV – Detalhamento dos Requisitos Funcionais

### **RF01: Permitir o acesso de estudantes egressos duas instituições;**

O Sistema deverá permitir o acesso ao sistema dos estudantes do IFSC e do IFC, por meio de autenticação de login (email) e senha.

### **RF02: Permitir o acesso de empresas parceiras;**

O Sistema deverá permitir o acesso ao sistema dos estudantes do IFSC e do IFC, por meio de autenticação de login (email) e senha.

### **RF03: Possibilitar o cadastro de acesso (de estudante e empresas) diretamente na página inicial do portal.**

O Sistema deverá disponibilizar o cadastro de estudantes e empresas na página inicial do portal.

Para cadastro dos estudantes, o sistema deverá apresentar os seguintes campos:

- Nome
- Email
- Senha
- Curso
- Turma
- Pergunta secreta
- Resposta

Já para o cadastro dos estudantes, o sistema deverá apresentar os seguintes campos:

- Razão Social
- CNPJ
- Área de atuação
- Porte:
  - Até 9 empregados
  - De 10 a 49 empregados
  - De 50 a 99 empregados
  - 100 ou mais empregados
- Município(s) de abrangência

- Responsável pelo recrutamento (RH)
  - Nome
  - Email
  - Telefone

#### **RF04: Possibilitar a atualização dos dados básicos dos usuários;**

O sistema deverá permitir que os usuários (ex-estudantes e empresas) atualizem seus dados, exceto o login de acesso (email).

#### **RF05: Gerenciar e aplicar enquetes e questionários *survey*;**

O sistema deverá permitir a criação, alteração, visualização e exclusão de enquetes e questionários, com os principais componentes visuais (caixa de texto, caixa de seleção, parágrafo ...), e também possibilitar a aplicação de questionário e enquete para grupo de turmas e alunos. Esta funcionalidade está restrita aos administradores da plataforma.

#### **RF06: Gerenciar fóruns para interação dos usuários;**

O sistema deverá permitir a criação, alteração, visualização e exclusão de fóruns. Qualquer estudante egresso cadastrado na plataforma, poderá criar comunidades virtuais.

#### **RF07: Gerenciar comunidades virtuais;**

O sistema deverá permitir a criação, alteração, visualização e exclusão de comunidades virtual. Qualquer estudante egresso cadastrado na plataforma, poderá criar comunidades virtuais.

#### **RF08: Gerenciar anúncio de vagas de empregos;**

O sistema deverá permitir a criação, alteração, visualização e exclusão de vagas de empregos pelas empresas cadastradas na plataforma, a fim de que sejam apresentadas para os estudantes egressos.

#### **RF09: Criar um *dashboard* com informações gerenciais e relatórios aos administradores.**

O sistema deverá apresentar um dashboard com as seguintes informações:

- Número de egressos cadastrados por instituição de origem;
- Gerar relatório de egressos cadastrados (web e exportação de planilha);



- Número de empresas cadastradas;
- Gerar relatório de empresas cadastradas (web e exportação de planilha);