



**EDITAL n. 197/2020/Reitoria**

Dispõe sobre a abertura das inscrições e do Processo de Seleção de Desafios para o **I Hackathon Unesc Digital**.

**1. DA ABERTURA E DO OBJETO**

1.1. A Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, mantida pela FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE CRICIÚMA – FUCRI, faz saber a todos os interessados que estão abertas as inscrições e do processo de seleção dos desafios para o **I Hackathon Unesc Digital**.

1.2. Os desafios a serem propostos deverão atender o tema “Estratégias pedagógicas apoiadas por tecnologias”, os quais podem ser problemas/ dificuldades enfrentadas pelos docentes e discentes em ambientes pedagógicos, cuja solução poderá ocorrer por meio da inovação e criatividade tecnológica.

1.3 Os desafios selecionados por este edital comporão o portfólio de desafios da segunda fase do **I Hackathon Unesc Digital**.

**2. DA PARTICIPAÇÃO**

2.1. Estão aptos a participar deste edital: professores, alunos, egressos, pesquisadores e gestores da educação básica e superior vinculados à Unesc.

2.2. Os desafios que não atenderem aos requisitos inseridos ou que não possam ser desenvolvidos em 72 (setenta e duas) horas estarão automaticamente desclassificados.

2.3 Ao inscreverem-se, os participantes autorizam a veiculação de seu nome, imagem e som de voz, sem limitação de espécie alguma para a divulgação do I Hackathon Unesc Digital, bem como em relação a quaisquer filmagens, fotografias e gravações em qualquer meio de comunicação, as quais tenham por objeto a divulgação do evento, por prazo indeterminado e sem qualquer contrapartida por parte da Unesc.

**3. DAS INSCRIÇÕES**

3.1. As inscrições implicam prévia concordância do proponente com as disposições deste edital e demais normas internas da Instituição.

3.2. A inscrição do desafio será gratuita e deverá ser realizada exclusivamente por meio de preenchimento e envio do formulário disponibilizado em: <http://www.unesc.net/hackathon>.

3.3 É obrigatório informar o código de aluno ou professor no ato da inscrição, sob pena de desclassificação automática.

3.4 Somente podem submeter desafios pessoas com igual ou maiores de 18 anos de idade.

#### 4. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

4.1. É obrigatória a afinidade temática do desafio com o tema “Estratégias pedagógicas apoiadas por tecnologias”.

4.2. Serão selecionados os desafios com melhor avaliação de acordo com a maior pontuação, tendo por base os critérios:

a) CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO: Serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes. Equivale a 25 pontos.

b) QUALIDADE TÉCNICA: Será avaliado o quanto o desafio atende a possibilidade de desenvolvimento de um protótipo que tenha bons parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução. Equivale a 25 pontos.

c) VIABILIDADE: Serão avaliados os recursos necessários para o desenvolvimento da solução tecnológica. Equivale a 25 pontos.

d) APLICABILIDADE: Será avaliada a real aplicação da solução em ambientes pedagógicos apoiados por tecnologia. Equivale a 25 pontos.

4.3. A seleção dos desafios será realizada por uma banca composta por professores do Curso de Graduação em Ciências da Computação da Unesc, representantes da Diretoria de Ensino de Graduação e representantes da Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional.

4.4. A seleção do desafio não implicará, necessariamente, em sua utilização no I Hackathon Unesc Digital, isso porque a distribuição do desafio para as equipes dependerá do número inscritos naquele evento. Entretanto, a distribuição dos desafios às equipes respeitará a ordem de classificação deste edital.

#### 5 DO CRONOGRAMA

5.1. A execução do presente processo de seleção ocorrerá observando-se a programação abaixo indicada:

DATA	ETAPAS
23/06/2020	Lançamento do <u>I Hackaton Unesc Digital</u> durante o webinar “A inovação e a criatividade como estratégias para a superação da pandemia”.
23/06 a 21/07/2020	Período de chamada (via preenchimento de formulário) para recebimento dos desafios relacionados ao tema “Estratégias pedagógicas apoiadas por tecnologias.”
27/07 a 31/07/2020	Período de seleção dos desafios pela banca.
05/08/2020	Divulgação dos desafios selecionados.

5.2. As datas poderão sofrer alterações a critério da Unesc.

## **6. DISPOSIÇÕES FINAIS**

6.1. A participação neste processo de seleção implica na aceitação plena e irrevogável das normas constantes do presente edital e das normas institucionais, sendo que as decisões da Comissão de Avaliação referentes ao presente processo são soberanas e irrecorríveis.

6.2. Os proponentes dos desafios não terão qualquer tipo de participação em eventual produto decorrente da futura solução apresentada na I Hackathon\_Unesc Digital.

6.3. A UNESCO reserva-se ao direito de cancelar o presente processo de seleção e o I Hackathon Unesc Digital no caso de ocorrência de fortuito, força maior ou qualquer outro imprevisto que venha a impedir a sua realização.

6.4. Somente serão consideradas válidas as inscrições que estiverem em estrita conformidade com as normas estabelecidas neste edital.

6.5. Casos omissos e demais dúvidas deste edital serão resolvidos pela Comissão do I Hackathon Unesc Digital.

Criciúma/SC, 22 de junho de 2020.

**Prof.<sup>a</sup> Dra. Luciane Bisognin Ceretta**  
**Reitora da UNESCO**