



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ  
CAMPUS DE RUSSAS

# SESCOOP 2024



MANUAL DO  
PARTICIPANTE

# INTRODUÇÃO & BOAS VINDAS

Seja muito bem-vindo(a) a VII  
Edição da **SESCOMP!**

É uma honra poder contar  
com a sua participação nesta  
edição, da qual promete  
muitas oportunidades de  
aprendizado, troca de  
experiências e diversão.

**SEJA  
BEM-VINDO!!!**



Preparamos para você uma programação diversificada,  
com várias atividades que irão enriquecer seu  
conhecimento e proporcionar momentos inesquecíveis.  
Esperamos que aproveite ao máximo cada momento do  
nosso evento que vai do dia **11 à 14 de novembro.**



# REGRAS DE CONDUTA

## RESPEITO



Trate todos os participantes, palestrantes e organizadores com respeito.

## DANO AO PATRIMÔNIO



Cuide do espaço e dos materiais fornecidos.

## USO DE DISPOSITIVOS



Mantenha seus dispositivos eletrônicos no modo silencioso durante as atividades..

## NETWORKING



Aproveite para fazer networking de forma educada e profissional.



# COMO SE INSCREVER?



Para garantir sua participação na VII Edição da SESCOMP, é necessário realizar sua inscrição online na página do evento. Siga o passo a passo abaixo para se inscrever:

**1** - Acesse o site da Sescomp clicando no **link** ao lado ou apontando a câmera do seu celular para o **QR Code** no canto superior direito.

<https://sescomp.com.br/2024/>

**2** - Ao entrar no site, você irá encontrar um botão referente a "**Participar do Evento**", do qual irá direcioná-lo a página de inscrição na plataforma Even3.

**4** - Um **e-mail de confirmação** será enviado com o comprovante da sua inscrição, que será necessário apresentar no credenciamento do evento.

**3** - Na página do evento, clique no botão "**Realizar inscrição**", tendo em vista a criação rápida e prévia de uma conta na plataforma.

**5** - Além da inscrição geral, você poderá se inscrever nas **atividades** que mais lhe interessarem, como palestras, workshops, minicursos, rodas de conversa, etc.



Lembre-se de realizar a inscrição com antecedência para garantir sua vaga nas atividades de maior interesse!

# SOBRE CHECK-IN E CHECK-OUT



## CHECK-IN

O check-in é o processo que confirma a sua participação em cada uma das atividades nas quais você se inscreveu previamente.

NECESSÁRIO PARA GARANTIR SUA PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES ESCOLHIDAS E A EMISSÃO DE CERTIFICADOS APÓS CONCLUSÃO DAS ATIVIDADES.

## CRACHÁ

Cada participante receberá um crachá com um QR Code do qual será utilizado para validar sua presença no evento e nas atividades. Este QR Code também será enviado via e-mail aos participantes.

## LEITURA QR CODE

Ao chegar em uma palestra, workshop ou qualquer atividade presente no evento, um organizador realizará a leitura do seu QR Code para confirmar sua presença.

## CONFIRMAÇÃO

Após a leitura do QR Code, sua presença será automaticamente registrada no sistema do Even3.



# SOBRE CHECK-IN E CHECK-OUT



NECESSÁRIO PARA GARANTIR SUA PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES ESCOLHIDAS E A EMISSÃO DE CERTIFICADOS APÓS CONCLUSÃO DAS ATIVIDADES.

O check-out é o processo de encerramento de sua participação no evento, necessário para garantir a emissão de certificados e a conclusão das atividades.

**CHECK-OUT**



Ao final do evento, todos os participantes devem retornar ao local de credenciamento.

**RETORNO**



No mesmo local onde fez o credenciamento, os organizadores realizarão a leitura do QR Code do seu crachá novamente para confirmar o encerramento de sua participação no evento.

**LEITURA  
QR CODE**



Apenas os participantes que realizarem o check-in e check-out terão direito a receberem certificados.

**CERTIFICADO**

# ETAPAS DO EVENTO

## 1- CREDENCIAMENTO

Horário: 13h30 - 14h30

Local: No hall, ao lado da portaria



### Regras



O credenciamento será realizado com os participantes previamente inscritos no evento, durante o qual será feito o check-in e entregue o crachá, contendo o nome do participante e o QR code para check-in nas atividades.



Se faz necessário apresentar o comprovante de inscrição realizado.



Para participar de qualquer atividade do evento os participantes precisam estar devidamente credenciados.



As atividades, como minicursos, palestras e maratonas, terão inscrições antecipadas. Portanto, se o participante quiser participar dessas atividades, ele precisa se inscrever com antecedência



No dia da atividade, o check-in será feito na sala para confirmar a presença do participante



**Caso o participante se inscreva em uma atividade e não compareça, poderá ser aplicada uma penalidade, como a perda de prioridade em inscrições para futuras atividades do evento.**



# ETAPAS DO EVENTO

## 2- CERIMONIA DE ABERTURA

Horário: 14h30 - 15h00

Será realizada após o credenciamento, com as boas-vindas oficiais pela diretoria.



O credenciamento será realizado com os participantes previamente inscritos no evento, durante o qual será feito o check-in e entregue o crachá, contendo o nome do participante e o QR code para check-in nas atividades.



Se faz necessário apresentar o comprovante de inscrição realizado.



Para participar de qualquer atividade do evento os participantes precisam estar devidamente credenciados.



As atividades, como minicursos, palestras e maratonas, terão inscrições antecipadas. Portanto, se o participante quiser participar dessas atividades, ele precisa se inscrever com antecedência



No dia da atividade, o check-in será feito na sala para confirmar a presença do participante



**Caso o participante se inscreva em uma atividade e não compareça, poderá ser aplicada uma penalidade, como a perda de prioridade em inscrições para futuras atividades do evento.**



# ETAPAS DO EVENTO

## 3 - Atividades em Destaque

Palestras Presenciais

Minicursos práticos

Workshops

Exposição de  
Projetos no Hall

Competição de  
Cosplay

Maratona de  
Programação

Codando às Cegas

Palestras por  
VideoConferência

Fórum

Rodas de  
Conversas

Competição de  
Desenho

Circuito de  
Atividades

Escape Room

# ETAPAS DO EVENTO

## 3 - Atividades em Destaque

### Salas Temáticas

**Sala Geek**

**Sala de  
descanso**

**Sala de jogos**

**Sala cultural**

↳ competição de jogos

**Salas  
interativas**



# GAMIFICAÇÃO



Agora você pode colecionar adesivos no verso do seu crachá e até mesmo trocar esses adesivos por prêmios!

## Como ganhar adesivos ?

Basta participar das atividades mostradas na tabela a seguir, você pode ganhar **1 adesivo por categoria**, com exceção do último dia do evento (14/11) que poderão ser ganhos até **2 adesivos por categoria**.

<i><b>Categoria</b></i>	<i><b>Atividade</b></i>
Atividades	Palestras e Rodas de Conversa
Minicursos	Minicursos
Salas Temáticas	Visita às salas temáticas (geek, descanso, jogos ou cultural)
Atividades Extra	Maratona de Programação, Codando às Cegas, Escape Room, Competição de Cosplay, Circuito de atividades  Atividades extras divulgadas no instagram da SESCOOP (@secompufc) durante o evento

# GAMIFICAÇÃO



Agora você pode colecionar adesivos no verso do seu crachá e até mesmo trocar esses adesivos por prêmios!

## Como trocar adesivos por prêmios?

Durante o evento, estará disponível no hall um espaço para recebimento dos prêmios. **Os prêmios serão limitados em quantidade de estoque, ou seja, serão distribuídos enquanto durar o estoque.**

<b><i>Adesivos Necessários</i></b>	<b><i>Prêmio</i></b>	<b><i>Qtd. em estoque</i></b>
4 adesivos	1 adesivo personalizado do evento	100
8 adesivos	1 chaveiro personalizado do evento	50
12 adesivos	1 bloco de notas personalizado do evento	20
16 adesivos	1 copo personalizado do evento	10



# CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

Será a finalização do evento com os agradecimentos, considerações finais e anúncio do ganhador do sorteio de uma bicicleta.

Ao final da cerimônia se faz necessário realizar o check-out na área de credenciamento obrigatoriamente

*“Mas que horas vai ser?”*

**17h00**

# Áreas de Acesso

(definidas por cores)

## Área de **conteúdo**

Espaço destinado a palestras, workshops, minicursos e apresentações de temas técnicos.

## Área de **entretenimento**

Atividades culturais e de entretenimento, como salas temáticas, competições de jogos, robótica, concurso de cosplay e realidade virtual.

## Área **Zen**

Espaço destinado a palestras, workshops, minicursos e apresentações de temas técnicos.



# Certificados

Para garantir o Certificado Geral, os participantes devem cumprir no **mínimo 12 horas** de atividades ao longo do evento.

Certificado de **12 horas**: Para participantes que completarem 4 horas diárias de atividades, com registro de check-in e check-out.

Certificado de **22 horas**: Para aqueles que cumprirem 6 horas diárias de atividades, também com check-in e check-out.

Além do Certificado Geral, os alunos que participarem de **atividades culturais, minicursos e maratonas** receberão certificados adicionais, com até 2 horas de carga horária por atividade.

Os certificados serão emitidos após o término do evento e estarão disponíveis no site Even3 e no google drive. Você pode baixar gratuitamente pelo Even3 durante um período de 90 dias.