



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS (PUC GOIÁS)  
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES  
GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

### **EDITAL:**

#### **I *CodeCraft*: A Maratona de Desenvolvimento de Sistemas**

O *CodeCraft* é uma maratona de programação (*hackathon*) que busca estimular a criatividade e o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras em um ambiente de competição saudável e colaborativo. O objetivo principal é desafiar os participantes a colocarem em prática suas habilidades criativas, em programação, análise e desenvolvimento de sistemas, com foco em encontrar soluções que possam contribuir para resolver problemas reais e relevantes do cotidiano. Apresentamos à comunidade da PUC Goiás, sociedade de Goiânia e outras Instituições de Ensino Superior, o projeto do "I *CodeCraft*" que será realizado como parte integrante da II Jornada Científica da Escola Politécnica e de Artes (II JCPOLI) com o tema central: *O uso da Inteligência Artificial e suas tecnologias para a melhoria da qualidade de vida*, que ocorrerá no período de 8 a 10 de maio. Confira toda a programação em <http://jcpoliartes.com.br/>.

#### **O QUE É O "CODECRAFT – A MARATONA DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS"?**

O "CodeCraft" é uma maratona de programação (*hackathon*). A palavra "*craft*" significa "arte" e remete à habilidade e dedicação necessárias para construir algo com excelência, o que combina muito bem com o espírito de uma *hackathon*. Durante uma *hackathon*, os participantes trabalham em equipe para criar soluções de software, hardware ou outras tecnologias, com o objetivo de criar algo útil e funcional. A

maratona é realizada por equipes compostas por estudantes de diversos níveis e formações acadêmicas, com o objetivo de promover a interdisciplinaridade e o trabalho em equipe.

O ambiente das *hackathons* é geralmente colaborativo e estimulante, incentivando a criatividade e a experimentação. Os participantes recebem orientação e recursos para ajudá-los a desenvolver suas ideias e projetos, e tem acesso a mentores e palestras técnicas para auxiliar no processo de criação.

Durante o evento, os participantes têm a oportunidade de colocar em prática seus conhecimentos e habilidades em programação, design e outras áreas técnicas, enfrentando desafios e criando soluções inovadoras em um curto espaço de tempo. Ao participar da maratona, os estudantes têm a oportunidade de aprimorar suas habilidades, experimentar novas tecnologias e metodologias, e trabalhar em equipe para resolver problemas reais.

A maratona é uma forma de incentivar a inovação e o desenvolvimento de soluções tecnológicas, além de proporcionar uma oportunidade para os participantes adquirirem novas habilidades e colaborarem com outros estudantes. É uma experiência intensa e enriquecedora que permite aos alunos expandir seus horizontes e adquirir conhecimentos e práticas que podem ser aplicados em suas carreiras profissionais futuras.

## **SOBRE O TEMA**

A temática para esse evento será "Urbanismo inclusivo inteligente: como utilizar as inovações tecnológicas para tornar as cidades mais acessíveis e inclusivas para todas as pessoas".

O tema foi escolhido por ser relevante e estar relacionado a problemas urbanos. Aproveitando essa oportunidade, com o objetivo de conscientizar a todos sobre a importância desse assunto para melhorar a qualidade de vida das pessoas nas cidades, teremos as seguintes atividades de suporte:

1. "**Cidades Inteligentes** (ainda a definir)", a ser ministrada pelo Excelentíssimo

Secretário de Inovação, Ciência e Tecnologia da Prefeitura de Goiânia, Sr. Hemmonoel Feitosa. A palestra abordará o conceito de cidades inteligentes e sua aplicação prática na melhoria da infraestrutura urbana. (aguardando)

2. "Cidades Inteligentes e Sustentáveis: Ferramentas e Desafios", a ser ministrada pelo Dr. Raphael de Aquino Gomes do Instituto Federal de Goiás (IFG). Nessa palestra, serão discutidas as ferramentas e desafios relacionados ao desenvolvimento de cidades inteligentes e sustentáveis.

3. "Introdução ao GitHub", um minicurso que será ministrado pelo engenheiro eletricista Milton de Assis Ribeiro Neto, mestrando em Engenharia de Produção e Sistemas.

Essas atividades serão uma oportunidade para os participantes ampliarem seu conhecimento sobre o tema, entenderem a importância da aplicação de soluções inteligentes nas cidades e refletirem sobre os desafios enfrentados nesse contexto. Além da maratona em si, essas atividades agregarão valor ao evento, estimulando discussões relevantes e promovendo uma maior conscientização sobre a importância da matéria para a melhoria da qualidade de vida nas cidades.

## **SOBRE AS INSCRIÇÕES E O TRABALHO DAS EQUIPES**

As inscrições para o "I CodeCraft" estão abertas e podem ser feitas por equipes compostas por um mínimo de 4 e um máximo de 5 participantes, com estudantes de diferentes formações acadêmicas.

**a)** Durante o desafio, as equipes terão a liberdade de escolher as ferramentas de modelagem e simulação da solução.

**b)** As equipes devem se inscrever e enviar seus resultados dentro do calendário oficial da maratona.

**c)** O período de inscrição ocorre entre os dias 05/05 (início às 09:00h) e 09/05 (até às 23:59h), utilizando o formulário disponível em: [\[link do formulário\]](#). É possível se inscrever tanto como uma equipe completa quanto como um

participante individual. Os participantes individuais serão posteriormente agrupados em equipes com outros participantes individuais, de acordo com o item d).

**d)** No dia 08/05/2023, das 18h às 19h, as equipes receberão orientações em uma sala Teams, com a presença de membros da comissão organizadora. Durante esse encontro, as equipes serão confirmadas e novas equipes serão formadas. Canais dedicados a cada equipe serão criados na sala Teams da maratona, com os apelidos das equipes, para as reuniões até o dia da apresentação. O Link da sala Teams do I CodeCraft (canal geral) é: <https://teams.microsoft.com/l/channel/19%3a038fAS1tDiX3-WkCufiNboPCD32x8lSh2Ae2m9lS3og1%40thread.tacv2/Geral?groupId=19da8e1f-0199-4600-8d69-d7a4dbd51135&tenantId=73319f42-8908-4b89-9f8d-558cf4d5d776>

**e)** No dia 10/05/2023, das 18h às 22h, as equipes estarão reunidas em espaço pré-definido pela comissão, para trabalhar na solução, com a orientação dos mentores.

**e)** As soluções propostas deverão ser apresentadas no formato de “Pitch de Negócios” no dia 19/05/2023, das 18h45 às 20h, em uma sala específica para a maratona na plataforma Teams (link da sala virtual das equipes na plataforma Teams conforme item d). As apresentações serão analisadas e pontuadas de forma objetiva, seguindo as orientações que serão disponibilizadas para as equipes.

**f)** Os projetos serão avaliados por uma banca composta por professores e profissionais convidados. A banca acompanhará as apresentações e fará as considerações adequadas. Posteriormente, em uma reunião deliberativa, as pontuações serão atribuídas e as equipes serão classificadas.

## **SOBRE A PREMIAÇÃO.**

A equipe vencedora no "I CodeCraft", receberá um certificado com carga horária de 20 horas de atividades, a equipe com a segunda classificação receberá 15 horas de atividades e a que estiver em terceiro lugar, 10 horas de atividades.

A premiação será realizada no dia 20/05/2023, às 9h, Auditório 1 do Bloco D, área 2, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Em caso de dúvidas, sugestões ou reclamações sobre o Edital de Abertura do "I CodeCraft", entre em contato com a organização através dos seguintes endereços de e-mail: [lucilia@pucgoias.edu.br](mailto:lucilia@pucgoias.edu.br) ou [solansilva@pucgoias.edu.br](mailto:solansilva@pucgoias.edu.br)

### **OBSERVAÇÕES:**

Os casos omissos serão discutidos pela comissão organizadora.

Este edital está sujeito a alterações, que serão devidamente informadas por meio dos canais de divulgação.

Comissão Organizadora do "1º CodeCraft"

Profª. Lucília Gomes Ribeiro

Profª Solange da Silva

Coordenação do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Profº Joriver Rodrigues Canedo

Direção da Escola Politécnica

Profª Mirian Gusmão

Goiânia, 27 de abril de 2023.