

# DIGITAL AO EXTREMO

## 1. Introdução

O evento Digital ao Extremo é uma iniciativa do curso técnico integrado em Informática que tem como objetivo principal promover a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos nos componentes de Programação Web I e II, por meio do desenvolvimento de sites que proponham soluções para problemas empresariais e sociais. A proposta está alinhada com as diretrizes da Educação Profissional e Tecnológica, estimulando a criatividade, a inovação e a integração entre escola e sociedade.

## 2. Objetivo

Promover a criação e o desenvolvimento de sites voltados à resolução de problemas reais de cunho empresarial e social, utilizando tecnologias web como HTML, CSS e JavaScript. O evento visa integrar teoria e prática, incentivando os estudantes a aplicarem os conhecimentos adquiridos nos componentes curriculares de Programação Web I e II em soluções criativas e funcionais, que contribuam para a inovação e o impacto positivo na comunidade.

## 3. Justificativas

O avanço constante da tecnologia e sua presença em praticamente todos os setores da sociedade exige dos profissionais de informática não apenas conhecimento técnico, mas também capacidade de propor soluções relevantes e eficazes. Diante disso, o evento Digital ao Extremo surge como uma oportunidade para os estudantes do curso técnico integrado em Informática colocarem em prática os conceitos aprendidos em sala de aula, especialmente aqueles relacionados ao desenvolvimento web.

Ao propor a criação de sites com foco em problemas reais enfrentados por empresas ou pela sociedade, estimula-se o pensamento crítico, a criatividade, o trabalho em equipe e o protagonismo estudantil. Além disso, o evento fortalece a

relação entre a formação técnica e as demandas do mundo do trabalho, alinhando-se com os princípios da Educação Profissional e Tecnológica.

## 4. Metodologia

O evento Digital ao Extremo será realizado com turmas do curso técnico integrado em Informática, por meio da organização de equipes de alunos que deverão identificar um problema real de natureza empresarial ou social e propor uma solução através da criação de um site.

O processo será realizado em etapas:

### a. Formação das Equipes

Os alunos serão organizados em grupos de 06 integrantes. Cada grupo será responsável por escolher um tema relevante que envolva uma problemática real, de natureza social ou empresarial.

### b. Definição do Problema e Proposta de Solução

Com o apoio do professor orientador, os alunos deverão identificar um problema e propor uma solução viável por meio de um site. A proposta será registrada em um formulário inicial de planejamento do projeto.

### c. Desenvolvimento do Site

Durante as aulas de Programação Web I e II, os grupos desenvolverão seus sites utilizando HTML, CSS e JavaScript. O professor orientará tecnicamente os alunos, de forma contínua, ao longo das etapas de criação.

### d. Publicação no GitHub Pages

Os sites desenvolvidos deverão ser publicados na plataforma GitHub Pages, sendo obrigatório o envio do link de acesso como parte da entrega final.

### e. Apresentação para a Banca Avaliadora

Cada grupo terá até 10 minutos para apresentar sua proposta à banca avaliadora. Após a apresentação, haverá um tempo de até 10 minutos para arguições e perguntas feitas pelos avaliadores.

#### f. Avaliação Final

A avaliação dos projetos será realizada por duas bancas distintas:

- Banca Técnica: composta por professores da área de Informática, que avaliarão critérios técnicos como organização do código, uso adequado das linguagens, usabilidade, responsividade e publicação no GitHub Pages. A nota atribuída por essa banca será de 0 a 100 pontos.
- Banca Externa: formada por convidados sem conhecimento técnico em computação, que julgarão aspectos como clareza da proposta, impacto social ou empresarial, criatividade, design e facilidade de uso. A nota atribuída por essa banca será de 0 a 60 pontos.

A nota final será calculada com base em uma ponderação entre as duas bancas (ver seção de Cálculo da Nota Final do Projeto).

Cada grupo contará com o acompanhamento e orientação de um professor orientador da área de informática, responsável por apoiar o desenvolvimento técnico e garantir a aplicação dos conteúdos aprendidos nas disciplinas de Programação Web I e II. A construção dos projetos será realizada em horário regular de aula, com prazos definidos para entrega, publicação e apresentação.

Ao final, os sites serão apresentados em um evento aberto à comunidade escolar, podendo ser premiados com base em critérios como inovação, impacto social, usabilidade e qualidade técnica.

A publicação no GitHub Pages é um requisito obrigatório do evento, e os links dos sites deverão ser entregues junto com o projeto final.

## 5. Público-alvo

Estudantes do curso técnico integrado em Informática, com foco nos alunos que estão cursando os componentes de Programação Web I e II. Professores, comunidade escolar e convidados externos também participarão como avaliadores, mentores ou público visitante.

## 6. Cronograma (Etapas)

- a. Divulgação do evento
- b. Formação das equipes e escolha dos temas

- c. Orientações e desenvolvimento dos projetos
- d. Envio dos projetos finalizados
- e. Apresentação e exposição dos projetos

As datas exatas serão definidas conforme o calendário escolar.

## 7. Avaliação

Os projetos serão avaliados por uma banca composta por professores da área técnica, convidados externos e representantes da comunidade escolar. Os critérios de avaliação incluem:

- a. Clareza e relevância do problema abordado
- b. Originalidade e criatividade da solução
- c. Funcionalidade e qualidade técnica do site
- d. Usabilidade e design da interface
- e. Apresentação e comunicação do projeto

Cada equipe terá até 10 minutos para realizar a apresentação do seu projeto. Após a apresentação, a banca avaliadora poderá realizar arguições por até 10 minutos, com o objetivo de esclarecer dúvidas e aprofundar a análise da solução apresentada.

As melhores equipes poderão receber certificados de destaque ou prêmios simbólicos, como forma de reconhecimento pelo esforço e inovação apresentados.

## 8. Ficha de Avaliação (Professor de Informática)

Nome do Projeto: \_\_\_\_\_

Equipe: \_\_\_\_\_

Nome do Avaliador: \_\_\_\_\_

Data: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

<b>Critério Avaliado</b>	<b>Nota (0 a 10)</b>	<b>Observações</b>
Clareza na definição do problema		
Criatividade e inovação da proposta		

Organização e estrutura do código		
Uso adequado de HTML, CSS e JavaScript		
Funcionalidade (o site funciona corretamente?)		
Publicação no GitHub Pages		
Usabilidade e navegação		
Responsividade (funciona bem em diferentes telas?)		
Apresentação oral (clareza e domínio técnico)		
Qualidade geral da solução apresentada		

Nota Final: \_\_\_\_\_ / 100

## 9. Ficha de Avaliação (Avaliador externo)

Nome do Projeto: \_\_\_\_\_

Equipe: \_\_\_\_\_

Nome do Avaliador: \_\_\_\_\_

Data: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

<b>Critério Avaliado</b>	<b>Nota (0 a 10)</b>	<b>Observações</b>
Clareza do problema apresentado		
Criatividade da ideia		
Relevância da solução (impacto social ou empresarial)		
Apresentação visual (design e estética)		
Facilidade de uso e navegação		
Comunicação da equipe na apresentação		

## 10. Cálculo da Nota Final do Projeto

A nota final do grupo será calculada com base nas notas atribuídas pelos avaliadores:

- A banca técnica (professores da área de informática) – nota de 0 a 100
- A banca externa (avaliadores sem conhecimento técnico em computação) – nota de 0 a 60

Para garantir justiça na composição da nota final, a pontuação da banca externa será normalizada para a escala de 0 a 100 e, em seguida, aplicada a seguinte fórmula:

$$\text{Nota Final} = (\text{Nota Técnica} \times 0,6) + ((\text{Nota Externa} \div 60) \times 100 \times 0,4)$$

Essa fórmula garante que a avaliação técnica tenha peso de 60% e a avaliação externa represente 40% da nota final, promovendo um equilíbrio entre critérios técnicos e a experiência do usuário final.