

PRÓ REITORIA EDITAL N°21/2025**1º HACKATHON UNICESUMAR**

A Unicesumar, por meio da Pro Reitoria Acadêmica do EaD, no uso de suas atribuições legais, torna pública a realização do 1º Hackathon em parceria com o **Google Cloud**. O evento é destinado aos acadêmicos dos cursos de Tecnologia da Informação na modalidade EaD e tem como objetivo incentivar a inovação tecnológica e a criatividade, promovendo soluções de impacto positivo para a sociedade e o meio ambiente. O período de inscrição é de 17/03/2025 a 16/04/2025.

O Hackathon da Unicesumar em parceria com o Google Cloud tem grande potencial para impactar diferentes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que são um conjunto de metas globais estabelecidas pela Organização das Nações Unidas (ONU). Além de promover impacto global positivo em diversas áreas. A seguir, apresenta-se os ODS que estão alinhados com a proposta do evento e seus possíveis impactos:

ODS Impactados**ODS 4 - Educação de Qualidade**

Capacitação dos acadêmicos com certificação Google Cloud.
Desenvolvimento de competências técnicas e comportamentais.

ODS 8 - Trabalho Decente e Crescimento Econômico

Aumento da empregabilidade e trabalhabilidade dos participantes.
Participação na *Job Fair Google*, ampliando conexões com empresas.

ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura

Incentivo ao desenvolvimento de soluções inovadoras usando tecnologia.
Possibilidade de aceleração de projetos criados no Hackathon.

ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis

Criação de soluções para desafios urbanos e ambientais.
Aplicação de tecnologia para melhorar qualidade de vida nas cidades.

ODS 13 - Ação Contra a Mudança Global do Clima

Desenvolvimento de projetos focados em sustentabilidade.
Uso de *cloud computing* para otimização de recursos e redução de impacto ambiental.

1. OBJETIVOS

- Desenvolver, junto aos estudantes, competências técnicas e comportamentais essenciais, como inovação, trabalho em equipe e resolução de problemas.
- Certificar e capacitar estudantes em programas da Google Cloud, ampliando suas oportunidades de empregabilidade e trabalhabilidade.
- Proporcionar aos estudantes a ampliação do *networking* e a participação na **Job Fair Google**, evento online de recrutamento promovido pelo Google Cloud, que conecta profissionais qualificados a empresas que buscam talentos na área de computação em nuvem.
- Oferecer experiências práticas em projetos sustentáveis e inovadores, fortalecendo a aplicação do conhecimento na resolução de desafios reais.
- Possibilitar a participação dos estudantes em programas de aceleração, com mentoria especializada para o desenvolvimento de competências técnicas e profissionais.

2. TEMAS

Os participantes devem desenvolver um *MVP-Minimum Viable Product*, (em português: Produto Mínimo Viável) que utilize a tecnologia **Google Cloud Computing Foundations Certificate** para resolver um dos seguintes desafios:

Tema 01: Responsabilidade Social e Acessibilidade Digital

Problemática:

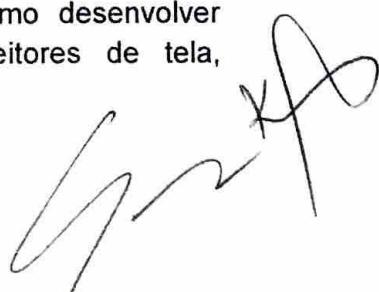
Como a tecnologia baseada em IA e Cloud Computing pode promover a inclusão digital e o acesso equitativo a serviços essenciais, garantindo que populações menos favorecidas ou de pessoas com deficiências possam participar plenamente da sociedade digital?

Objetivo:

Desenvolver soluções tecnológicas que utilizem IA e cloud para promover a inclusão digital, criando ambientes online mais acessíveis e democráticos, alinhados com os princípios de responsabilidade social.

Aspectos a serem considerados:

- Inclusão de comunidades carentes: Como facilitar o acesso à educação, saúde e serviços públicos por meio de plataformas digitais acessíveis?
- Acessibilidade para pessoas com deficiência: Como desenvolver sistemas que integrem funcionalidades como leitores de tela,



- comandos de voz ou traduções automáticas para diferentes necessidades?
- Conscientização e combate à exclusão digital: Como identificar e reduzir as barreiras tecnológicas que impedem a inclusão social e econômica?
 - Educação digital: Como criar soluções para capacitar populações vulneráveis com habilidades digitais essenciais?

Tema 02 Agricultura Sustentável Inteligente

Problemática:

Como garantir o uso eficiente de recursos naturais (água, solo, energia) na agricultura, minimizando desperdícios e impactos ambientais, enquanto se maximiza a produtividade das colheitas através de tecnologias baseadas em IA e Cloud Computing?

Objetivo:

Criar soluções tecnológicas que, utilizando IA e cloud, proporcionem sustentabilidade no agronegócio.

Aspectos a serem considerados:

- Uso racional da água: Como prever a necessidade hídrica das plantações para evitar falta ou desperdícios?
- Detecção precoce de pragas e doenças: Como identificar problemas nas plantações antes que se tornem ameaças significativas?
- Análise de dados climáticos: Como utilizar dados históricos e em tempo real para prever e mitigar riscos relacionados ao clima?
- Detecção de vazamentos e desperdícios: Como identificar automaticamente desperdícios ou falhas no sistema de irrigação?
- Monitoramento inteligente do consumo: Como usar sensores IoT para mapear o consumo energético em tempo real?

Tema 03 Monitoramento Inteligente com IoT

Problemática:

Como garantir o monitoramento dos dispositivos IoT em ambientes corporativos ou industriais, utilizando IA e Cloud Computing para coletar dados, detectar vulnerabilidades e prevenir ataques cibernéticos?

Objetivo:

Criar soluções com IA e Cloud que monitorem redes IoT, detectem ameaças em tempo real e que garantam a segurança da infraestrutura, protegendo dados sensíveis e prevenindo invasões em dispositivos conectados.

Aspectos a serem considerados:

- Análise comportamental dos dispositivos: Como monitorar o comportamento dos dispositivos e detectar atividades anômalas que possam indicar uma invasão ou falha?
- Resposta automatizada: Como desenvolver um sistema que reaja automaticamente a incidentes, mitigando danos?
- Monitoramento inteligente do consumo: Como usar sensores IoT para mapear o consumo energético em tempo real?
- Coleta e Análise de Dados em Tempo Real: De que forma podemos processar e interpretar grandes volumes de dados de sensores para fornecer insights açãoáveis rapidamente?

3 DELINAMENTO DAS ENTREGAS DAS PROPOSTAS

Os participantes deverão entregar três itens essenciais:

(1) MVP Funcional da Solução:

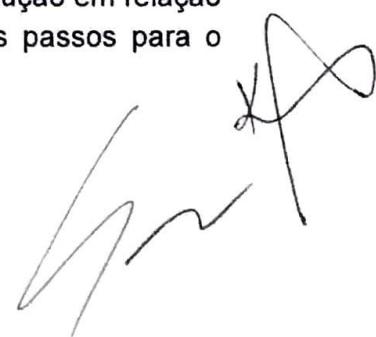
Desenvolver um Produto Mínimo Viável (MVP), apresentando a ideia central da solução proposta, com protótipos de telas, funcionalidades e fluxos principais. O objetivo é demonstrar como a solução pode resolver os desafios dos temas definidos para o Hackathon, proporcionando uma clara visão de como ela atenderia às necessidades identificadas.

Apresentação Visual:

Criar uma apresentação utilizando slides e infográficos, garantindo uma comunicação visual clara e objetiva. A apresentação deve conter, no mínimo: (a) Descrição detalhada do problema abordado pela solução. (b) O processo de desenvolvimento, explicando as etapas e decisões tomadas. (c) As tecnologias da Google Cloud Computing Foundations que foram utilizadas, justificando suas escolhas.

Pitch em Vídeo (5 minutos):

Gravar um vídeo de até 5 minutos apresentando a solução para o júri. O Pitch deve destacar: (a) O problema identificado. (b) Como a solução funciona e quais benefícios oferece. (c) O diferencial da solução em relação a alternativas existentes. (d) A viabilidade e os próximos passos para o desenvolvimento.



4 PÚBLICO-ALVO E CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

Ser acadêmico regularmente matriculado e ativo na Unicesumar em um dos cursos da área de TI na modalidade EAD (Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Banco de Dados, Cibersegurança, Ciência de Dados e Análise de Comportamento, Desenvolvimento de Aplicativos Móveis, Engenharia de Software, Gestão em Tecnologia da Informação, Inteligência Artificial e Machine Learning, Jogos Digitais, Redes de Computadores e Sistemas para Internet).

Ter completado no mínimo 40% do currículo do curso no momento da inscrição, sendo para o curso Engenharia de Software 25%.

Os inscritos deverão completar o curso obrigatório (Google Cloud Computing Foundations Certificate) e obter no mínimo 3 *Skill Badges* (obtidas ao participar da Certificação). Para isto:

- A Unicesumar enviará convite no e-mail cadastrado junto ao registro acadêmico para todos os estudantes com 40% de conclusão, sendo para Engenharia de Software 25%.
- O estudante deve aceitar o convite enviado e se cadastrar na plataforma <https://www.cloudskillsboost.google/parts/36> da Google.
- Concluir a trilha de aprendizagem Cloud Computing Foundations Certificate, até o dia 05/05/2025.

As vagas estão restritas aos primeiros 1.000 inscritos que atenderem aos requisitos. As inscrições serão realizadas via formulário online.

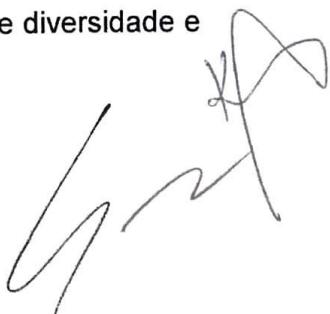
Colaboradores da Unicesumar não poderão participar do Hackathon, garantindo a transparência e equidade do processo.

ETAPA 3: FORMAÇÃO DE EQUIPES E ENVIO DO PROJETO

Há duas modalidades de inscrição:

- 1) Individual: o estudante, após concluir a certificação, se inscreve no site do evento;
- 2) Equipe: os estudantes, poderão se inscrever em equipes de 4 a 5 membros, obedecendo ao requisito de todos os membros terem concluído a certificação.

Nos casos de inscrição sem equipe/individualmente os estudantes serão agrupados pela comissão organizadora com base em critérios de diversidade e equilíbrio em equipes de 4 a 5 pessoas.



O projeto deverá ser submetido por um representante do grupo por meio de formulário eletrônico a ser disponibilizado na Landing Page do evento (<https://hackathonunicesumar.com.b>).

As vagas estão restritas aos primeiros 1.000 projetos inscritos que atenderem aos requisitos. As inscrições serão realizadas via formulário eletrônico a ser disponibilizado na Landing Page do evento (<https://hackathonunicesumar.com.b>).

5. MODALIDADE

O Hackathon será realizado de forma online, permitindo a participação de acadêmicos de todas as regiões do Brasil e exterior.

6. CRONOGRAMA

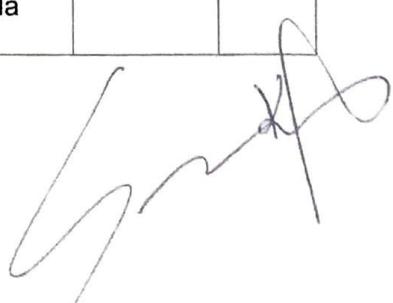
Evento	Período	Responsabilidade
Período de inscrição individual na 1ª fase : Google Cloud Training - realização da trilha de aprendizagem Google Cloud Computing Foundations	17/03/2025 a 16/04/2025	Estudantes
Período Google Cloud Training - realização da trilha de aprendizagem Google Cloud Computing Foundations Certificate	17/04 a 05/05/2025	Estudantes inscritos
Período de inscrição individual na 2ª fase : Inscrições para o desafio Hackathon	08 a 13/05/2025	Estudantes que concluíram o Google Cloud Fundation
Validação dos critérios de inscrição	08 a 14/05/2025	Unicesumar
Divulgação das composições das equipes e respectivos canais do Teams	15/05/2025	Unicesumar
Desenvolvimento dos projetos e submissão por um dos membros da equipe	15 a 20/05/2025	Equipes
Etapa interna de seleção dos 10 melhores trabalhos	21 a 27/05/2025	Unicesumar
Divulgação da lista dos trabalhos selecionados e orientação para apresentação	28/05/2025	Unicesumar
Apresentação e premiação	30/05/2025	Acadêmicos/Unicesumar



7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios:

Critério	Descrição	Peso	Faixa de atribuição	Nota atribuída	Nota peso
Inovação e Criatividade	Avalia o grau de originalidade e inovação da solução proposta, considerando novas abordagens, tecnologias e diferenciais em relação a soluções existentes.	30%	0 – Nenhuma inovação ou criatividade 1 a 4 – Pouca inovação, solução genérica 5 a 7 – Inovação moderada, com diferenciais 8 a 10 – Alto nível de inovação e criatividade		
Impacto Social e Sustentabilidade	Mede o potencial de impacto positivo da solução na sociedade e no meio ambiente, bem como sua aderência aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).	20%	0 – Sem impacto social ou sustentável 1 a 4 – Impacto restrito e pouco significativo 5 a 7 – Impacto relevante em um grupo específico 8 a 10 – Alto impacto social e sustentável		
Viabilidade Técnica e Implementação	Avalia a aplicabilidade e a exequibilidade da solução, considerando recursos disponíveis, complexidade técnica e possibilidade de implementação.	20%	0 – Não viável tecnicamente 1 a 4 – Baixa viabilidade, desafios críticos 5 a 7 – Viável com ajustes 8 a 10 – Alta viabilidade e implementação clara		
Qualidade da Apresentação e Pitch	Examina a clareza, organização, persuasão e capacidade de comunicação da equipe ao apresentar a solução.	15%	0 – Apresentação confusa e sem organização 1 a 4 – Apresentação pouco estruturada 5 a 7 – Boa apresentação, mas com pontos a melhorar 8 a 10 – Excelente apresentação, clara e persuasiva		
	Avalia a correta aplicação e	15%	0 – Nenhum uso da tecnologia		



Uso da Tecnologia Google Cloud	exploração das ferramentas Google Cloud na solução proposta.		1 a 4 – Uso básico e pouco relevante		
			5 a 7 – Uso consistente e adequado		
			8 a 10 – Aplicação avançada e estratégica		
Soma Ponderada					

Será construída Comissão Julgadora, composta por membros internos e/ou externos, não vinculados à Unicesumar.

Cada trabalho será avaliado por todos os integrantes da Comissão Julgadora. Na avaliação, cada critério receberá do examinador uma nota entre 0 (zero) ponto a 10 (dez) pontos, com intervalo de 1 (um) ponto, onde 0 (zero) representa nenhuma aderência ao critério e 10 (dez) representa total aderência ao critério.

Envio de link do Vídeo Pitch: vídeo disponibilizado na plataforma Youtube, de até 5 (cinco) minutos, na estrutura de um pitch, ou seja, buscando atrair e manter a atenção do espectador, apresentando a análise de dados desenvolvida e a tecnologia utilizada.

Os vídeos que excederem o tempo estipulado de 5 (cinco) minutos terão o conteúdo apresentado no tempo sobressalente desconsiderado na avaliação.

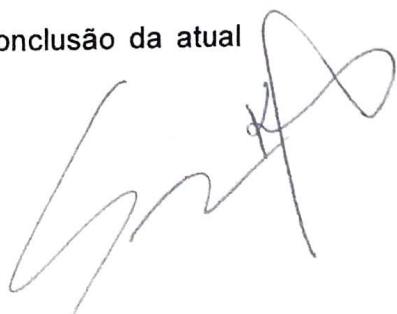
8. PREMIAÇÃO

- **1º Lugar:** R\$ 7.000 por grupo + Bolsa de Graduação EaD metodologia Cursos Online ou Pós-Graduação EaD, para cada membro da equipe.
- **2º Lugar:** R\$ 5.000 por grupo + Bolsa de Graduação EaD metodologia Cursos Online ou Pós-Graduação EaD, para cada membro da equipe.
- **3º Lugar:** R\$ 3.000 por grupo + Bolsa de Graduação EaD metodologia Cursos Online ou Pós-Graduação EaD, para cada membro da equipe.

As bolsas de graduação poderão ser utilizadas em um curso de Graduação EaD na metodologia de Cursos Online, em uma Pós-Graduação EaD em andamento ou na matrícula de um novo curso. Ressaltamos que este benefício não é válido para cursos com metodologia híbrida.

As bolsas de Graduação EaD metodologia Cursos Online ou Pós-Graduação EaD são intransferíveis.

As bolsas deverão ser utilizadas em até um ano após a conclusão da atual graduação vinculada a este edital.



Os valores do prêmio em dinheiro serão distribuídos equitativamente entre os membros da equipe e disponibilizados por CPF por meio de uma plataforma digital.

9. DO USO DA IMAGEM

No ato de inscrição, o candidato cede e autoriza à Unicesumar, a título gratuito, de forma global, integral, permanente, irretratável, irrevogável e exclusiva, todos os direitos de utilização de imagem, nome e voz para divulgação do Hackathon, por meio de todos os meios de comunicação utilizados nos eventos.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Os participantes poderão solicitar esclarecimentos até 2 (dois) dias úteis antes do prazo final para a inscrição, através da plataforma digital indicada no endereço eletrônico: hackathon@unicesumar.edu.br

A comissão organizadora do evento poderá solicitar correções ou ajustes nas inscrições a qualquer tempo, bem como diferir o momento de apresentação de qualquer documentação, a seu critério.

A Unicesumar reserva-se o direito de modificar, a qualquer momento, os termos deste edital e seus anexos.

Fica estabelecido o Foro da cidade de Maringá/PR para resolver eventuais litígios, com exclusão de qualquer outro, independentemente de privilégio.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Hackathon.

Maringá, 17 de março de 2025.



Kátia Soello
Pró-reitora de Ensino a Distância



Coordenadora do Curso