

ChallengeAcademy

Foi criada uma associação entre universidades e empresas europeias com o objectivo de fomentar a cooperação entre os mundos empresarial e académico. Um dos objectivos da associação é a criação de uma plataforma (ChallengeAcademy) que servirá de suporte à referida cooperação.

Pretende-se que, através da plataforma, as organizações possam colocar problemas (desafios) cuja resolução exija conhecimentos que, à partida, serão do domínio das universidades. O objectivo é o de que docentes e alunos se organizem em grupos e proponham soluções aos desafios apresentados, cabendo à organização escolher a qual das equipas o projecto será adjudicado.

Existem quatro grupos de utilizadores registados: Organizações (colocam desafios), Docentes (respondem aos desafios), Alunos (integram equipa de docente) e Moderador (aprova todo o texto submetido na plataforma). Deverá existir um sistema interno de mensagens através do qual os utilizadores comunicam entre si (apenas o moderador e os docentes podem enviar e receber mensagens de organizações).

Quando um desafio é colocado, a organização, para além da descrição do desafio (que poderá ser completada com um ficheiro anexado), da data limite para a apresentação de propostas e de outra informação que venha a ser considerada relevante, deverá indicar obrigatoriamente a seguinte informação:

- 1) Áreas de competência envolvidas na resolução do problema (marketing, programação, sistemas de informação, gestão financeira, etc.);
- 2) Competências (programar Java, Orçamentos Excel, desenhar circuitos, etc....)
- 3) Número limite de pessoas que podem integrar um grupo (é sempre obrigatório um docente no grupo);
- 4) Prémio atribuído à equipa seleccionada (bolsas, estágios, remuneração, etc.);
- 5) Línguas em que a resposta tem de ser redigida.

Sempre que um desafio é colocado, para além de ficar disponível na plataforma para todos os utilizadores registados, são automaticamente notificados através do sistema de mensagens todos os docentes e alunos cujas áreas de competência coincidam com as do desafio. Se um aluno quiser colaborar na elaboração de uma resposta deverá contactar um docente para que este o integre num eventual grupo que tenha criado para responder ao desafio.

Associado a cada desafio existirá um pequeno fórum onde os alunos e docentes podem colocar questões à organização.

Quando um desafio é "fechado" (terminou o prazo para a submissão de respostas), caso a organização selecione um grupo (poderá não seleccionar nenhum caso considere que a proposta não satisfaz os seus requisitos), toda a comunidade ficará a conhecer qual o grupo seleccionado. A partir desse momento, as relações entre o grupo seleccionado e a organização (contratos, projectos, etc.) não são do âmbito do portal.

No processo de registo apenas podem ser aceites alunos e docentes de universidades conhecidas do sistema. Terá de existir um mecanismo que auxilie o sistema (ou moderador) a validar estes registos.

O **ChallengeAcademy** é um portal desenvolvido por alunos que terminaram a licenciatura de Engenharia Informática do ISCTE-IUL no ano de 2013-2014, e que vai ser lançado em Dezembro de 2014 simultaneamente em sete países europeus. As especificações acima apresentadas são um subconjunto das especificações completas do sistema. Cada grupo deverá suprir as lacunas das especificações (propondo soluções), podendo propor funcionalidades que considere relevantes.