



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ – UECE

SMARTIDEA 2018

REGULAMENTO

1. Disposições Preliminares

1.1. O Concurso Cultural **Smart Idea** está sujeito ao regulamento exposto a seguir e, ao participar da ação, os interessados, doravante denominado “competidores”, reconhecem ter lido o mesmo.

1.2. O projeto Smart Idea é uma iniciativa do Programa de Educação Tutorial (PET) do curso Ciência da Computação da Universidade Estadual do Ceará (UECE), doravante denominado simplesmente “PET Computação”, e tem como principal objetivo estimular a criação de um aplicativo para smartphone, visando gerar a melhoria da qualidade de vida das pessoas. O concurso também tem como objetivo contribuir com a formação acadêmica dos competidores, estimulando a criação de novas aplicações, a colocação destas aplicações em prática, à entrada no mercado de trabalho e o incentivo à iniciação de projetos e criações.

1.3. Este concurso tem caráter exclusivamente cultural e não implica qualquer modalidade de sorteio ou de pagamento por parte dos participantes, não sendo, portanto, necessária aquisição de nenhum produto, bem ou serviço, de acordo com o artigo 30 do Decreto Lei 70.951/72.

1.4. O concurso é aberto a todos os cidadãos brasileiros (ou naturalizados brasileiros) residentes em território nacional que sejam estudantes de nível superior ou médio.

2. Sobre as datas

2.1. O concurso será realizado na cidade de Fortaleza, ocorrendo a primeira fase no período de 29 de março de 2018 até o dia 11 de abril de 2018, com divulgação dos classificados para a segunda fase no dia 13 de abril de 2018. No dia 18 de abril ocorrerá a segunda fase, sendo a divulgação dos classificados para a terceira fase feita no dia 19 de abril de 2018 pelo PET Computação UECE. Estes

resultados se darão durante a realização da Semana da Computação (SECOMP) da UECE.

2.2. O resultado da terceira fase será dado em uma data a ser definida pelo PET Computação UECE.

3. Das premiações

3.1. Para o primeiro colocado da segunda fase, o valor de R\$150,00 (cento e cinquenta reais) e a classificação para a terceira fase. Caso o competidor ou equipe siga as exigências da terceira fase, conforme o item 5.1.3, este ganhará o acréscimo no prêmio de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

3.2. Para o segundo colocado da segunda fase, o valor de R\$100,00 (cem reais) e a classificação para a terceira fase. Caso o competidor ou equipe siga as exigências da terceira fase, conforme o item 5.1.3, este ganhará o acréscimo no prêmio de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

3.3. O prêmio é pessoal e intransferível.

4. Das participações e inscrições

4.1.1. Condições de participação

4.1.2. Estar cursando o nível superior ou médio.

4.2. Ser o responsável direto pela idealização e execução da ideia proposta.

4.3. Cada candidato ou equipe poderá submeter apenas uma ideia de aplicativo para smartphone, não importando sua plataforma.

4.4. A aplicação idealizada deve ser inovadora e objetivar a melhoria da qualidade de vida das pessoas.

4.5. A inscrição deverá ser feita no período de 29 de março a 11 de abril de 2018, até às 23h59min, por meio do website do concurso, no endereço secomp.uece.br ou na sala do PET Computação UECE.

4.6. Serão considerados inscritos os candidatos que:

4.6.1. Preencherem corretamente o formulário de inscrição.

4.6.2. Não fizerem parte da organização do concurso ou do evento da SECOMP 2018.

5. Das fases do concurso

5.1. O concurso é composto por três fases, são elas:

5.1.1. **Primeira fase:** Entregar a partir do dia 29 de março de 2018 até o dia 11 de abril de 2018, um projeto apresentando a ideia do aplicativo. O projeto deverá seguir o modelo que se encontra para download no endereço <http://www.secomp.uece.br/smartidea/> que também poderá ser adquirido na sala do Grupo PET Computação, ou ser solicitado pelo e-mail secomp.petcomputacao@gmail.com, seguindo todas suas instruções e preenchendo seus campos por completo. O projeto deverá ser submetido no formato PDF para o e-mail secomp.petcomputacao@gmail.com. O método de avaliação e a banca avaliadora desta fase seguem os critérios conforme o item 6 deste edital.

5.1.2. **Segunda fase:** Nesta fase, a ideia do projeto será avaliada por uma banca avaliadora que fará perguntas acerca do que foi apresentado conforme o item 6.1 deste edital. Caso o competidor ou equipe tenha seu projeto aprovado na primeira fase, este(a) deverá apresentar a ideia do aplicativo na SECOMP 2018 no dia 18 de abril de 2018, no período da manhã, com horário estipulado pelo PET Computação UECE. Cada competidor ou equipe terá entre 3 (mínimo) e 7 (máximo) minutos para a respectiva apresentação. Estará à disposição do competidor ou equipe, um projetor e um notebook, caso este(a) deseje fazer uso de slides em sua apresentação.

5.1.3. **Terceira fase:** Apenas os dois primeiros colocados da segunda fase participarão desta etapa. Os competidores ou equipes classificados(as) para terceira fase, deverão enviar para o email smartideaconcurso@gmail.com um MVP (mínimo produto viável, que representa a versão capaz de testar o modelo de negócio devendo ter a estrutura mínima para atender o problema que se propõe a resolver) em até 60 dias (21 de junho de 2018) para este ser avaliado. O método de avaliação desta fase será o teste do MVP de acordo com o que foi apresentado na segunda fase da competição. Após o envio, a banca avaliadora irá julgar o MVP e irá entrar em contato através do e-mail para comunicar aos participantes sobre o resultado. A empresa júnior do curso de computação da UECE, Acens, se disponibilizará para realizar a mentoria do projeto com o competidor da terceira fase.

6. Das classificações e avaliações

6.1. Critérios das avaliações:

6.1.1. Os projetos recebidos que cumprirem todos os requisitos definidos conforme o item 4, serão analisados e avaliados considerando os seguintes critérios:

Originalidade e inovação: Nesse critério, será avaliado o projeto apresentado, buscando identificar se este é inédito, se traz uma solução nova para um problema ou se propõe a adaptação diferenciada de uma ideia existente.

Impacto e relevância: Nesse critério, será avaliado se o público-alvo está bem definido, se o aplicativo afeta positivamente o público-alvo, contribuindo para a solução de um problema ou necessidade, e se o projeto tem relevância para promover a transformação para o público-alvo e realidade inserida.

Objetividade e clareza: Nesse critério, serão avaliadas a clareza e a objetividade na apresentação do projeto e resultados esperados.

6.2. Os projetos completos recebidos serão examinados por uma banca avaliadora definida pelo PET Computação, que selecionará os classificados para a segunda e terceira fase do concurso.

7. Disposições Gerais

7.1. Com a aceitação deste regulamento e a inscrição no concurso, os competidores eleitos vencedores autorizam o uso de suas imagens, depoimentos e outros registros escritos e audiovisuais ao PET Computação UECE.

7.2. Caso os vencedores não cumpram algum dos critérios acima descritos, o PET Computação UECE se reserva no direito de redefinir o resultado do concurso cultural.

7.3. A simples participação neste concurso cultural constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte do competidor, dos termos e condições dispostos neste regulamento. Toda e qualquer situação não prevista neste regulamento, bem como eventuais casos omissos, serão decididos, exclusivamente, pelo PET Computação UECE.

8. Calendário de atividades

Processos das atividades	Datas
--------------------------	-------

Primeira Fase - Inscrição e submissão do projeto	29/03/2018 a 11/04/2018
Resultado dos classificados para a Segunda Fase	13/04/2018
Segunda Fase - Apresentação do projeto	18/04/2018
Resultado dos classificados para a Terceira Fase	19/04/2018
Terceira Fase - Desenvolvimento do MVP	21/06/2018
Resultado Final dos desenvolvedores	A ser definida