

Hackathon Voucher Desenvolvedor

Tema: Desenvolvimento de um CRUD (Create, Read, Update, Delete) para soluções nas áreas de comércio, serviços ou turismo.

Público-alvo: alunos do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas – Programa Voucher Desenvolvedor.

1. O que é o Hackathon Voucher Desenvolvedor?

O Hackathon Voucher Desenvolvedor é uma competição colaborativa e intensiva, realizada ao longo de cinco dias, onde equipes multidisciplinares trabalham para desenvolver um sistema que solucione um desafio real nas áreas de comércio, serviços ou turismo.

2. Objetivo

Promover a aplicação prática de conhecimentos técnicos em desenvolvimento de sistemas, estimulando a criatividade e a colaboração entre alunos para resolver problemas reais das áreas de comércio, serviços e turismo alinhados à missão educacional do SENAC MS.

3. Infraestrutura

- As atividades de desenvolvimento serão realizadas em sala de aula, já previamente alocada para cada turma.
- Momentos de apresentação do desafio, workshop de pitch e apresentações finais ocorrerão em ambiente de palestra.

4. Cronograma da Semana

Dia	Atividades
Segunda-feira	- Validação das equipes (sorteio realizado pelos docentes). - Coffee break. - Apresentação do desafio. - Planejamento técnico (front-end, back-end, banco de dados). - Mentoria técnica dos docentes.
Terça-feira	- Desenvolvimento do projeto com mentoria dos docentes. - Checkpoints diários de alinhamento.
Quarta-feira	- Finalização do CRUD e testes. - Última mentoria técnica dos docentes.
Quinta-feira	- Avaliação técnica pela banca dos projetos. - Workshop de pitch: (treino de apresentação e estruturação do storytelling). - Desenvolvimento da apresentação.
Sexta-feira	- Coffee break. - Apresentações finais (8 minutos por equipe + 3 minutos de perguntas da Banca). - Premiação e anúncio dos vencedores.

5. Formação das Equipes

- Sorteio realizado pelos docentes no primeiro dia.
- Problema deve estar alinhado às áreas de atuação do SENAC (ex.: sistema de agendamento para turismo, plataforma de vendas para comércio).

6. Desenvolvimento do Projeto

Requisitos Técnicos:

- **Front-end:** Interface responsiva e intuitiva, podendo utilizar HTML, CSS, JavaScript ou outra linguagem/framework.
- **Back-end:** Desenvolvimento exclusivo nas linguagens Python, JavaScript ou PHP.
- **Banco de Dados:** Modelagem relacional com Diagrama ER claro, restrita a MySQL ou PostgreSQL.
- **Validação:** Testes de funcionalidade, tratamento de erros e versionamento no GitHub (incluir construção de casos de teste).
- **Segurança:** Sistema alinhado aos requisitos mínimos de segurança (ex: autenticação, proteção de dados sensíveis).
- **Acessibilidade:** Conteúdo perceptível e operável, conforme padrões WCAG (ex: contraste adequado, navegação via teclado).

Checkpoints Diários: reuniões rápidas com mentores para validar progresso e solucionar bloqueios.

7. Avaliação Técnica (Quinta-feira)

Banca Avaliadora: docentes.

Critérios:

1. **Funcionalidade (10 pts):**
 - Implementação de CRUD completo (Create, Read, Update, Delete). (6 pts)
 - Atendimento integral dos requisitos propostos. (2 pts)
 - Aplicação totalmente funcional e livre de bugs críticos. (2 pts)
2. **Qualidade do Código (10 pts):**
 - Organização do código (indentação, modularização). (6 pts)
 - Comentários explicativos e documentação clara. (2 pts)
 - Aplicação de boas práticas. (2 pts)
3. **Usabilidade (10 pts):**
 - Interface intuitiva e de baixa curva de aprendizado. (5 pts)
 - Design responsivo (adaptação a diferentes dispositivos). (5 pts)
4. **Modelagem do Banco (10 pts):**
 - Diagrama Entidade-Relacionamento (DER) lógico e coerente. (5 pts)
 - Consultas SQL otimizadas e eficientes (ex.: índices, normalização). (5 pts)
5. **Testes (10 pts):**
 - Validação rigorosa de entradas de usuário. (2 pts)
 - Tratamento de erros e exceções em todas as camadas. (2 pts)
 - Cobertura de testes (ex.: casos de teste documentados no GitHub). (6 pts)
6. **Segurança (10 pts):**
 - Autenticação robusta (ex.: MFA, hash de senhas). (5 pts)
 - Gerenciamento seguro de sessões (ex.: tokens expiráveis). (5 pts)
7. **Acessibilidade (10 pts):**
 - Contraste mínimo de 4.5:1 entre texto e fundo. (4 pts)
 - Navegação funcional via teclado e compatibilidade com leitores de tela. (3 pts)
 - Rótulos descritivos em formulários e elementos interativos. (3 pts)

8. Preparação para o Pitch (Quinta-feira)

Workshop com docente sobre:

- Estrutura do pitch (problema, solução, demonstração, diferencial).
- Dicas de comunicação (postura, tom de voz, storytelling).
- Desenvolvimento da apresentação.

9. Apresentação Final (Sexta-feira)

- Cada equipe poderá escolher até dois integrantes para realizar a apresentação simultaneamente, além de um terceiro membro responsável por operar o computador durante a demonstração.
- Na apresentação, a equipe deverá expor a ideia desenvolvida e demonstrar o sistema em funcionamento. Portanto, dentro do tempo máximo de 8 minutos, é obrigatório apresentar tanto a concepção da ideia quanto o sistema implementado.

1. **Prazo para envio:**

Cada equipe deverá enviar sua apresentação até às 8h00 da manhã de sexta-feira.

2. **Ordem das apresentações:**

A ordem das apresentações será definida por sorteio entre as equipes.

3. **Horário de início:**

As apresentações terão início às 8h30, no mesmo dia.

Estrutura do Pitch (8 min):

1. Contexto do problema: Qual necessidade a solução resolve?
2. Demonstração da solução: Funcionalidades principais.
3. Tecnologias utilizadas: Stack técnica e justificativas.
4. Diferencial competitivo: Criatividade, aplicabilidade no mercado.
5. Próximos passos: Melhorias futuras ou escalabilidade.

Critérios de Avaliação (até 5 pts cada):

- Clareza do projeto
- Postura e comunicação
- Aplicabilidade
- Criatividade
- Originalidade
- Funcionalidade

10. Premiação

- **Brindes gerais:** camiseta e botton para todos os alunos.
- **Nota final:** 70% avaliação técnica + 30% pitch.
- **Equipe vencedora:** maior nota total.

Premiação por colocação:

- 1º lugar – troféu, medalhas, caneca térmica, caderneta e caneta touch.
- 2º lugar – troféu, medalhas, copo térmico, caderneta e caneta touch.
- 3º lugar – troféu, medalhas, garrafa inox, caderneta e caneta touch.