

Inova.con

O SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI PORTO, uso de suas atribuições, define, neste documento, as etapas e regras deste evento cujo objetivo é promover a tecnologia e inovação, permitindo aos alunos uma socialização das participações ativa das práticas sob a orientação e apoio de seus instrutores.

1. INSCRIÇÕES:

1.1. As inscrições são gratuitas e serão realizadas pelos MENTORES conforme o cronograma em anexo I deste edital.

1.2. As inscrições devem ser realizadas no período compreendido entre 7h:00min (sete) horas do dia 16/09/2024 até às 23h59min do dia 27/09/2024, observado o horário oficial de Cuiabá/MT.

1.3. Para a inscrição, o mentor deverá inscrever os grupos participantes, que devem conter, no mínimo, 3 integrantes e, no máximo, 5 alunos. Salvo em caso do cosplay e jogos

1.3.1. O mentor deverá ter no mínimo 1 projeto, e no máximo 3.

2. DOS PARTICIPANTES:

2.1. Obrigatoriamente, todos os estudantes participantes devem ser alunos matriculados dos cursos ofertados pelo SENAI PORTO e todo MENTOR deve possuir vínculo profissional com o SENAI PORTO.

2.2. Os estudantes participantes serão inscritos em uma das quatro categorias:

2.2.1. 1ª categoria: Alunos MATRICULADOS, PROJETO.

2.2.2. 2ª categoria: Alunos MATRICULADOS, CASEMOD.

2.2.3. 3ª categoria: Alunos MATRICULADOS, TORNEIO DE JOGO.

2.2.4. 4ª categoria: Alunos MATRICULADOS e demais interessados, COSPLAY.

2.3. Para fins de avaliação, os alunos só competirão com os outros alunos inscritos na mesma categoria independentemente do curso.

3. O TEMA DOS PROJETOS:

3.1. O tema dos projetos é de livre escolha dos alunos/mentor desde que esteja relacionado com algum tópico estudado em alguma Unidade Curricular do curso no qual o aluno esteja fazendo ou já tenha feito.

3.2. Obrigatoriamente, o tema e o desenvolvimento do projeto devem estar relacionados a uma ou mais Unidades Curriculares do curso matriculado, para categoria 1ª.

3.3. O grupo deve ter a criação e resolução de problemáticas do tema escolhido.

3.3.1. A apresentação das ideias e soluções se dará ao limite de 3 minutos de apresentação

3.4. O tema escolhido deve ter relações com o tema geral: inovação e tecnologia.

4. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS:

4.1. Os projetos apresentados na Amostra serão avaliados sob os seguintes critérios:

ITENS AVALIADOS	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO DO CRITÉRIO
1) Projeto Físico; 2) Apresentação;	Apresentação: Capacidade de apresentar o projeto físico com entusiasmo, clareza e coerência, utilizando-se da criatividade.	4
	Inovação: Capacidade de responder à pergunta: “Diante do tema escolhido para apresentar na Inova.con, <i>quais poderiam ser os pontos de inovação para o avanço da tecnologia na sociedade?</i> ” A resposta deve conter exemplificação e justificativa.	2
	Domínio Técnico: Capacidade de aplicar e comunicar de forma eficiente os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso.	2
	Projeto físico: Capacidade de criar um projeto físico conforme os temas escolhidos pelos alunos/mentor.	2

5. A RESPEITO DO CASEMOD:

5.1. O design do Case Mod é de livre escolha dos alunos/mentor.

5.2. Obrigatoriamente, o portador do Case Mod deve zelar pela integridade do equipamento durante o evento. Sendo obrigatório a assinatura pelo mentor do termo de responsabilidade presente no anexo II deste documento.

5.3. O limite de inscrição para a categoria CaseMod é de 10 grupos participantes, sendo considerados os 10 primeiros que se inscreverem. Vai ser disponibilizado uma lista padrão para cada grupo, componentes excedentes fora da lista fica por conta do grupo.

5.4. As premiações de primeiro, segundo e terceiro lugar, serão realizadas no período vespertino.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO CASE MOD:

ITENS AVALIADOS	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO DO CRITÉRIO
1) Projeto Físico; 2) Apresentação;	Eficiência e Performance: Capacidade do funcionamento eficaz do sistema e facilidade de acesso a componentes internos para manutenção e upgrades.	4
	Design e Complexidade: Capacidade de demonstrar criatividade e originalidade na estética do equipamento.	4
	Apresentação: Capacidade de apresentar o projeto físico com entusiasmo, clareza e coerência, utilizando-se da criatividade e demonstrando domínio técnico.	2

7. REGULAMENTAÇÃO DO COSPLAY:

7.1. Todos os funcionários e alunos matriculados da instituição Senai, poderão realizar a inscrição e efetuação do cadastro afim de competir pelas premiações.

7.2. O limite de inscrição para a categoria cosplay é de 50 participantes, sendo considerados os 50 primeiros que se inscreverem.

7.3. Segundo o capítulo III artigo 112º do R.E: É vedado ao participante a utilização de roupas rasgadas, com recortes ou transparência, além do mais a utilização de saias ou shorts acima do joelho.

7.4. A votação será realizada por meio de votos públicos.

7.5. As premiações serão entregues no período vespertino.

7.6. Obrigatoriamente, o participante deve zelar pelo cumprimento das regras pautadas no capítulo III artigo 112º do R.E. Sendo obrigatório a assinatura do termo de responsabilidade presente no anexo III deste documento, pelo participante ou responsável legal.

8. TORNEIO DE JOGO (VALORANT)

8.1. Será composto por 8 equipes com 6 integrantes e 1 mentor, considerando as 8 primeiras que se inscreverem.

8.1.2 Será realizado em partida única, com 11 rounds, cada um com duração de 3 minutos e meio.

8.2. As premiações serão realizadas no período vespertino. Será troféu.

8.3. Não serão toleradas palavras de baixo calão ou que infrinjam os direitos humanos.

8.4. Será penalizado por banimento aqueles que forem comprovados o uso de métodos e glitch ilegais.

9. DESCUMPRIMENTO DE REGRAS:

10.1. Os descumprimentos de quaisquer cláusulas presentes neste documento, levará o candidato ou equipe a desclassificação.

10. DA SELEÇÃO, AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO:

10.1. Serão selecionados até 3 projetos por MENTOR e esta seleção deve ser feita pelo MENTOR sob critérios próprios.

10.1.1. Após esta seleção, o MENTOR tem por obrigação inscrever apenas o(s) projeto(s) mais bem avaliado(s) para a competição com os demais alunos.

10.2. A seleção dos finalistas levará em consideração os critérios de avaliação apresentados no item 5.1. deste edital.

10.3. O Comitê Técnico de Avaliação dos projetos será constituído por professores e/ou profissionais convidados pelo SENAI PORTO com notável saber nas áreas citadas no item 3.2. deste edital.

10.4. A avaliação dos projetos se dará de maneira presencial na data do evento especificado conforme cronograma.

10.5. Para a apresentação, é obrigatória a presença de todos os integrantes do grupo.

10.6. Serão premiados os grupos que conseguirem se classificar nas 03 (três) primeiras posições do ranking da sua categoria.

10.6.1. Os **MENTORES** dos projetos vencedores também receberão uma premiação equivalente à dos alunos integrantes do grupo.

10.7. O tempo de apresentação de cada grupo para o Comitê Técnico de Avaliação será de no máximo 3 minutos.

11. DA INSTITUIÇÃO ORGANIZADORA:

11.1. É de responsabilidade da instituição organizadora:

11.1.1. Infraestrutura para realização do evento.

11.1.2. Premiação dos projetos vencedores.

11.1.3. Organização das inscrições e do cronograma geral do evento.

12. PROGRAMAÇÃO DO EVENTO:

O evento será realizado no dia 29 de outubro de 2024, no auditório Fatec localizado no Senai Porto. A inscrição estará disponível no link oficial [**URL DO SITE**].

13. CONTATO E SUPORTE:

Em caso de dúvidas ou informações adicionais, entre em contato pelo e-mail inovaportocon@gmail.com.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS:

Este edital está sujeito a alterações e atualizações. A organização se reserva o direito de ajustar o cronograma e regras de participação conforme necessário.