



**UNINASSAU**  
FAZENDO PARTE DA SUA HISTÓRIA



# REGULAMENTO SEJA UM INVENTOR UNINASSAU

## 1. Das Disposições Gerais

- 1.1 - Este Regulamento dispõe sobre a organização do **primeiro concurso de invenção de aplicativos da UNINASSAU-Recife**. O concurso será publicado no site do concurso [WWW.SEJAUMINVENTORUNINASSAU.EDU.BR](http://WWW.SEJAUMINVENTORUNINASSAU.EDU.BR)
- 1.2 - Todas as pessoas e grupos que participarem de qualquer forma do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento. Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo, com o apoio imperioso das equipes.

## 2. Objetivos do Concurso

O concurso procura atender os seguintes objetivos:

### 2.1 – Objetivo Geral

- 2.1.1 – Desperta o interesse de jovens que estão no ensino médio ao mundo da computação através do desenvolvimento de aplicativos usando a plataforma **MIT APP INVENTOR**.

### 2.2 – Objetivo Específico

- 2.2.1- Promover a integração entre estudantes e professores, oportunizando a integração entre as escolas do ensino médio.
- 2.2.2 - Incentivo ao uso da tecnologia, assim aprendendo a desenvolver de uma maneira mais rápida nas soluções dos problemas.
- 2.2.3 – Mostrar aos jovens uma melhor maneira de se trabalhar em equipe, adaptando-se a novos desafios e encarando novas responsabilidades de maneira mais ágil.

## 3. Responsabilidade das escolas e alunos

### 3.1- Responsabilidade da escola

3.1.1 – Eleger o (s) professor (es) para ser orientar as equipes inscritas da escola.

3.1.2 – Oferecer apoio a participação das equipes inscritas a todas as fases do concurso.

### 3.2 – Responsabilidade dos alunos

3.2.1 – Comparecer ao(s) treinamento(s) e as todas as fases da competição.

3.2.2 – Apresentar as atividades designadas nos prazos estabelecidos.

3.2.3 – Os alunos deverão apresentar a documentação oficial com foto no dia do congresso para validação dos dados informados no site do concurso.

## 4. Responsabilidade do Concurso

- 4.1 A **UNINASSAU** através de um representante irá visitar algumas escolas da rede privada e pública do ensino médio no município do **Recife**, através de uma palestra incentivando a importância da tecnologia nos dias atuais, assim informando sobre o concurso de desenvolvimento de aplicativos que a instituição está promovendo.

- 4.2 As equipes irão receber um treinamento para utilização de plataforma **MIT APP Inventor** com duração de 3-4 horas, com data ser definida pela **UNINASSAU**, com entrega de certificados.
- 4.3 Disponibilizar todas as informações no site do concurso.
- 4.4 Prover os esclarecimentos necessários sobre todas as regras do concurso.

## **5. DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES**

- 5.1 – Frequência mínima de 75% de seus integrantes no(s) treinamento(s) disponibilizados.
- 5.2 – Atender as solicitações no prazo estipulado.
- 5.3 – Comparecer integralmente no dia do congresso.
- 5.4 – Respeitar as equipes e demais integrantes.

## **6. ETAPAS DO CONCURSO**

### **6.1- Primeira Fase**

6.1.1 – A equipe precisa desenvolver um aplicativo que será solicitado, onde terá que ser publicado na própria galeria do **MIT APP INVENTOR**.

6.1.2 – O **APP** (Aplicativo) tem que ser entregue no prazo estimado, para obter a classificação.

6.1.3 – Modo solicitado **fácil**.

6.1.4 – O **APP** (Aplicativo) tem que funcionar, caso tenha erro na sua funcionalidade será desclassificada a equipe.

### **6.2 – Segunda Fase**

6.2.1- O segundo aplicativo desenvolvido precisa seguir uma regra de requisitos solicitados.

6.2.2- O **APP** (Aplicativo) não desenvolvido com os requisitos solicitados serão desclassificados.

6.2.3 – Todas as solicitações terão que ser entregues no tempo estimado, que será informado no site do concurso.

6.2.4 O segundo **APP** (Aplicativo) desenvolvido tem que ser postado na galeria do **MIT APP INVENTOR**.

6.2.5 - Modo solicitado **Médio**.

6.2.6 – Será aplicado critérios baseados em pesos para cada requisito solicitado e entregue, que definirá a classificação das equipes.

6.2.7 - Serão classificadas apenas 8 equipes, assim participando da etapa final que será realizada no dia do Congresso de TIC.

### **6.3 – Terceira Fase (Etapa Final)**

6.3.1 – Será lançado uma mesma proposta no dia da final para todas as equipes desenvolverem um **APP** (Aplicativo)

6.3.2 – Será especificado o tempo para desenvolvimento do **APP** (Aplicativo) solicitado.

6.3.3 – Será aplicado critérios baseados em pesos sobre os requisitos solicitados e o tempo utilizado para conclusão e entregue do aplicativo. Estes critérios definirão as equipes vencedoras.

6.3.4 - Todos os APPS (Aplicativos) desenvolvidos serão avaliados pelos organizadores do congresso.

## **7. DAS PENALIDADES DAS EQUIPES**

- 7.1 – A equipe que fraudar no dia do congresso, será eliminada sem ter direito a prosseguir a próxima fase.
- 7.2 Não será permitido ajuda de terceiros ou até mesmo dos professores que são responsáveis pela equipe participante.
- 7.3 Não será permitido dispositivo pessoal (Smartphone, Pen driver, HD externo, ETC.) da equipe conectados nas máquinas do Concurso.
- 7.4 Algazarra ou outro tipo de barulho que atrapalhe a concentração dos integrantes da mesma equipe ou de outras.
- 7.5 Não será permitido o uso da internet para outras finalidades a não ser para utilização da plataforma **MIT APP INVENTOR**.
- 7.6 Caso a equipe utilize a internet para se beneficiar de um desenvolvimento rápido ou colocar um APP já montado será desclassificada.
- 7.7 Equipe incompleta será eliminada do concurso.

## **8. DA PREMIAÇÃO DAS EQUIPES**

- 8.1 – Apenas as três melhores equipes serão premiadas. Recebendo a premiação no dia do congresso. Os prêmios serão divulgados no site do Concurso.
- 8.2 - Havendo empate, será utilizado o mesmo método de peso por cada funcionalidade atendida, em menor tempo desenvolvido, e com objetivo alcançado.
- 8.3 – As equipes que não ficarem nos primeiros lugares, receberão uma medalha e certificados de participação do concurso.