

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
PROGRAMA DE EDUCAÇÃO TUTORIAL

Concurso Cultural



“Universo Mobile”

23 a 27 de Junho de 2015
Fortaleza - CE



CONCURSO DE APLICATIVOS PARA SMARTPHONE

1. O Concurso Cultural **Smart Idea** está sujeito ao regulamento exposto a seguir e, ao participar da ação, o interessado, doravante denominado “competidor”, reconhece ter lido o mesmo.
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.
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 à aquisição de nenhum produto, bem ou serviço, de acordo com o artigo 30 do Decreto Lei 70.951/72.
4. O concurso é aberto a todos os cidadãos brasileiros (ou naturalizados brasileiros) residentes em território nacional que sejam estudantes de nível superior ou técnico.
5. O concurso será realizado na cidade de Fortaleza no período de 01 de Junho de 2015 a 26 de Junho de 2015, com divulgação do vencedor em 26 de Junho de 2015 pelo PET Computação UECE, durante a realização da Semana da Computação (SECOMP 2015) da UECE.
6. O **PRÊMIO** consiste em:
 - 6.1. R\$ 500,00 para o primeiro colocado
 - 6.2. R\$ 200,00 para o segundo colocado
 - 6.3. O prêmio é pessoal e intransferível.
7. As condições de participação são:
 - 7.1. Estar cursando o nível superior ou técnico.
 - 7.2. Ser o responsável direto pela idealização e execução da ideia proposta.

-
- 7.3. Cada candidato poderá submeter apenas uma ideia de aplicativo para smartphone, não importando sua plataforma.
- 7.4. A aplicação idealizada deve ser inovadora e objetivar a melhoria da qualidade de vida das pessoas.
8. Inscrição:
- 8.1. A inscrição deverá ser feita no período de 01 de Junho a 24 de junho de 2014 ate as 12h da tarde exclusivamente por meio do website do concurso, no endereço www.secomp.uece.br/smartidea.
- 8.2. O envio do projeto do aplicativo com todas as informações necessárias deverá ser enviado no ato da inscrição.
- 8.3. Serão considerados inscritos os candidatos que:
- 8.3.1. Preencherem corretamente todo o formulário de inscrição;
- 8.3.2. Não fizerem parte da organização do concurso ou do evento da SECOMP 2015.
9. O concurso é composto por duas fases, são elas:
- 9.1. **Primeira fase:** Entregar, até o dia 24 de Junho de 2015, um projeto apresentando a ideia de aplicativo. O projeto deverá seguir o modelo que se encontra para download no endereço www.secomp.uece.br/projeto.docx, seguindo todas suas instruções e preenchendo seus campos por completo. Todos os projetos submetidos serão avaliados pela organização da SECOMP 2015, sendo os aprovados nesta fase divulgados no mesmo dia. O projeto deverá ser submetido no formato PDF.
- 9.2. **Segunda fase:** O competidor deverá apresentar a ideia do aplicativo na SECOMP 2015 no dia 25 de Junho de 2015, no período da manhã, com horário estipulado pelo PET Computação UECE. Cada competidor terá de 10 minutos (mínimo) a 25 minutos (máximo) para a respectiva apresentação. Estará à disposição do competidor um projetor, caso este deseje fazer uso de slides ou outros acessórios em sua apresentação.
10. A divulgação dos competidores que passaram para a segunda fase do concurso se dará no dia 24 de Junho de 2015.
11. Critérios de classificação:
- 11.1. Os projetos recebidos que cumprirem todos os requisitos definidos no item 7 serão analisados e avaliados considerando os seguintes critérios:
- 11.1.1. **Originalidade e inovação:** Nesse quesito, 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.
- 11.1.2. **Impacto e relevância:** Nesse item, 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.

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

11.2. Os finalistas participarão da segunda fase do concurso, conforme especificado no item 9.

12. É permitido um único projeto por competidor.

13. Os projetos completos recebidos serão examinados por uma banca avaliadora definida pelo PET Computação, que selecionará os finalistas que serão anunciados no dia 26 de Junho de 2015, durante a SECOMP 2015.

14. Com a aceitação deste regulamento e a inscrição no concurso, o competidor eleito vencedor autoriza o uso de sua imagem, depoimentos e outros registros escritos e audiovisuais ao PET Computação UECE.

15. Caso o vencedor não cumpra algum dos critérios acima descritos, o PET Computação UECE se reserva no direito de redefinir o resultado do concurso cultural.

16. A simples participação neste concurso cultural constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte do competidor, dos termos e condições dispostos neste regulamento.

17. Toda e qualquer situação não prevista neste regulamento, bem como eventuais casos omissos, serão decididos, exclusivamente, pelo PET Computação UECE.

18. Calendário de atividades:

Inscrições no concurso	01 de Junho de 2015 a 24 de Junho de 2015
Resultado da primeira fase	24 de Junho de 2015
Apresentação do aplicativo na SECOMP 2012	25 de Junho de 2015
Resultado e divulgação do vencedor do concurso	26 de Junho de 2015