



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE

SMARTIDEA

REGULAMENTO

1. DAS 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 à 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 técnico.

2. SOBRE AS DATAS

2.1. O concurso será realizado na cidade de Fortaleza no período de 17 de abril de 2017 ao dia 27 de junho de 2017, com divulgação dos classificados para a segunda fase no dia 25 de abril de 2017 e a divulgação dos classificados para a terceira fase será no dia 28 de abril de 2017 pelo PET Computação UECE. Estes resultados se darão durante a realização da Semana da Computação (SECOMP 2017) da UECE.

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

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE

3. DAS PREMIAÇÕES

O PRÊMIO consiste em:

3.1. Para o primeiro colocado da segunda fase, o valor de R\$200,00 (duzentos 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\$ 200,00 (duzentos 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\$ 200,00 (duzentos reais).

3.3. O prêmio é pessoal e intransferível.

4. Das Participações e Inscrições.

4.1. As condições de participação são:

4.1.1. Estar cursando o nível superior ou técnico.

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

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

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

4.4. A inscrição deverá ser feita no período de 17 de abril a 21 de abril de 2017 ate às 23h59min por meio do website do concurso, no endereço www.secomp.uece.br/smartidea ou na sala do Grupo PET Computação.

4.5. Serão considerados inscritos os candidatos que:

4.5.1. Preencherem corretamente todo o formulário de inscrição;

4.5.2. Não fizerem parte da organização do concurso ou do evento da SECOMP 2017.

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 17 de abril de 2017 até o dia 21 de abril de 2017, 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 smartideaconcurso@gmail.com, seguindo todas suas instruções e preenchendo seus campos por completo. O projeto deverá ser submetido no formato PDF para o e-mail smartideaconcurso@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, será avaliada a ideia do projeto 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 2017 no dia 26 de abril de 2017, no período da manhã, com horário estipulado pelo PET Computação UECE. Cada competidor ou equipe terá de 3 minutos (mínimo) a 7 minutos (máximo) 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 (27 de junho de 2017) 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.

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.

Calendário de atividades:

Inscrições no concurso	17 de abril de 2017 a 21 de abril de 2017
Resultado da primeira fase	25 de abril de 2017
Apresentação do projeto na SECOMP 2017	26 de abril de 2017
Resultado da segunda fase	28 de abril de 2017
Prazo limite para entregar o MVP	27 de junho de 2017
Resultado da avaliação do MVP e entrega do prêmio	Data a ser definida pelo PET Computação UECE.