



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

Edital da 2ª Olimpíada Nacional de Aplicativos: Soluções para o Desenvolvimento Sustentável

A Olimpíada Nacional de Aplicativos para o Desenvolvimento Sustentável tem como público alvo alunos e professores (orientador) do Ensino Médio, podendo integrar as equipes um aluno de graduação (coorientador). Todo o processo é orientado por este Edital. Dúvidas podem ser sanadas única e exclusivamente por e-mail: onda.uergs@gmail.com.

Escolas e outras instituições que tenham interesse em receber materiais de divulgação da Olimpíada podem preencher o formulário disponível neste link: <https://goo.gl/forms/mL7XVYcTk4OICHui2>.

DOS OBJETIVOS

1. São objetivos da 2ª Olimpíada Nacional de Aplicativos:

- 1.1 Estimular o desenvolvimento de tecnologias, ideias e soluções com potencial de transformação social e ambiental;
- 1.2 Fomentar a reflexão e o debate sobre desenvolvimento sustentável e os principais problemas ambientais com o envolvimento de estudantes;
- 1.3 Utilizar a tecnologia como ferramenta para o desenvolvimento social e ambiental;
- 1.4 Estimular o desenvolvimento do espírito de inovação em estudantes do ensino médio, professores e demais envolvidos;
- 1.5 Estimular a troca de conhecimentos entre estudantes do ensino médio e graduandos por meio da inclusão (desejável) nas equipes de, no máximo, um estudante do ensino superior.

DOS PARTICIPANTES

2. Perfil dos participantes

- 2.1 A 2ª Olimpíada Nacional de Apps (2ª ONDA) ocorrerá em todo o território nacional e envolverá a participação de professores da educação básica, estudantes do ensino médio das redes pública e privada com a possibilidade de incluir até um aluno universitário em cada equipe (desejável);
- 2.2 Cada equipe deverá ser composta por no mínimo dois e no máximo quatro estudantes regularmente matriculados no ensino médio, um(a) professor(a)



2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS: DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

- orientador(a) e um estudante universitário que será o coorientador do projeto (desejável, não obrigatório);
- 2.3 As equipes deverão ser mistas, ou seja, é necessário incluir representantes de ambos os gêneros (masculino e feminino) entre os alunos do Ensino Médio;
 - 2.4 Poderão participar estudantes do ensino regular, ensino profissional/técnico ou da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do Ensino Médio;
 - 2.5 Estudantes que já finalizaram o Ensino Médio não poderão ser incluídos nas equipes; salvo na condição de estudante universitário, devendo ser indicado como coorientador (conforme item b);
 - 2.6 Os professores orientadores poderão ser de qualquer área do conhecimento, preferencialmente com conhecimento básico de *software* e em áreas correlatas ao desenvolvimento sustentável;
 - 2.7 O mesmo professor poderá orientar mais de uma equipe, entretanto o mesmo estudante não poderá ser incluído em mais de uma equipe, sob pena de desclassificação das equipes nas quais o aluno estiver inscrito;
 - 2.8 Os estudantes deverão estar matriculados na mesma instituição de ensino. Caso o aluno estude em duas escolas, deverá optar por compor equipe em apenas uma, respeitando o item g acima;
 - 2.9 Não haverá limites para o número de equipes inscritas por instituição de ensino.

3 Composição das equipes

- 3.1 A composição das equipes deve obedecer ao seguinte modelo: um professor; no mínimo dois e no máximo três alunos do ensino médio e, no máximo, um aluno universitário (desejável, não obrigatório);
- 3.2 As equipes devem ser mistas, incluindo representantes do sexo feminino e masculino entre os alunos de ensino médio;
- 3.3 As equipes poderão ter alunos de turmas/séries diferentes, a critério dos estudantes e professor orientador;
- 3.4 Podem concorrer equipes de instituições públicas ou particulares e haverá classificação independente, com premiação para as melhores equipes de escolas públicas e as melhores equipes de escolas particulares.



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

4 Substituição de integrante(s)

- 4.1 Em caso de impedimento por força maior de um dos membros da equipe (comprovada pelo envio da documentação, a ser solicitada pela Comissão Organizadora) poderá ocorrer a substituição do mesmo;
- 4.2 Serão considerados motivos de força maior: a) doença, incapacitação física ou mental grave; b) abandono, transferência ou qualquer outra situação oficial que implique no fato de o estudante não ter mais vínculo com a instituição pela qual foi inscrito; c) demissão, transferência ou qualquer outra situação oficial que implique no fato de o professor perder o vínculo com a instituição pela qual se inscreveu;
- 4.3 Outros casos específicos serão avaliados pela Comissão Organizadora, individualmente.

DAS INSCRIÇÕES

5. Local de inscrição das equipes

- 5.1 Todo o processo será feito exclusivamente *on-line* pela página da 2ª ONDA na rede social *Facebook*, conforme as orientações abaixo;
- 5.2 Para inscrição das equipes e para indicação de um(a) professor(a) como coordenador(a), os responsáveis pelas equipes devem se inscrever pelo *link* <https://www.facebook.com/2aonda> (a partir da data prevista neste Edital);
- 5.3 Como um dos critérios de registro da equipe inscrita, todos os participantes, obrigatoriamente, deverão curtir a página do Facebook;
- 5.4 Os participantes deverão ter e-mail próprio não sendo permitido o uso de e-mails de pais ou responsáveis;
- 5.5 As informações fornecidas serão de total responsabilidade dos inscritos, uma vez que os certificados serão gerados com base nestas informações. Sugere-se que todo processo seja supervisionado pelo professor orientador para reduzir as chances de equívocos durante a informação dos dados;
- 5.6 Não haverá cobrança de inscrição para as equipes;
- 5.7 A confirmação das inscrições será feita por e-mail, exclusivamente. É responsabilidade dos membros da equipe verificar a confirmação (verificar caixa de *SPAM* e lixeira) para certificar que a inscrição foi confirmada.



DAS FASES

6. A Olimpíada acontecerá em três fases, sendo a primeira e a segunda eliminatórias e a terceira classificatória, de acordo com o cronograma abaixo:

6.1 Fase 1
Inscrições: 20 de julho a 04 de setembro de 2018. Divulgação dos resultados da Fase 1: até 12 de setembro de 2018.
6.2 Fase 2
Apresentações via MConf: 24 de setembro a 05 de outubro de 2018. Divulgação dos resultados da Fase 2: 19 de outubro de 2018.
6.3 Fase 3
Envio dos vídeos pelas equipes: 05 de novembro de 2018. Disponibilização <i>on-line</i> dos vídeos via Facebook, pela equipe organizadora: 19 de novembro, 18 horas. Votação <i>on-line</i>: 20 de novembro a 02 de dezembro de 2018.
6.4 Divulgação final dos resultados: 07 de dezembro de 2018.
Premiação: data a ser definida.

6.1 Fase 1: Inscrição da equipe

- A primeira fase envolverá a inscrição da instituição de ensino e das equipes, com a apresentação da proposta do projeto de aplicativo em formulário específico;
- Nesta fase a equipe já deverá apresentar a proposta do seu Aplicativo de acordo com o ANEXO I;
- A análise da documentação enviada, bem como o cumprimento de todos os pontos deste Edital, irão definir quais proposta passarão para a Fase 2;
- A lista das equipes classificadas será divulgada até 12 de setembro de 2018 na página da 2ª ONDA no *Facebook* e também por meio dos e-mails de contato registrados.



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

6.2 Fase 2: Descrição da ideia do aplicativo

- a) Nesta fase as equipes que cumprirem todos os critérios da Fase 1 irão apresentar a ideia do seu aplicativo, de forma livre, em até 10 minutos, por meio de *web conferência (MConf)*;
- b) O *MConf*, construído sobre base de código aberto, é um sistema de *web conferência* que permite comunicação em tempo real entre múltiplas pessoas com compartilhamento de áudio, vídeo, apresentações, tela e diversas outras possibilidades;
- c) É responsabilidade da escola participante (ou da equipe) o fornecimento de acesso à internet necessário para apresentação do *App*, que poderá ser o canal usual de uso de internet próprio da instituição;
- d) As apresentações também poderão ocorrer em ambiente externo, em local com internet adequada para a apresentação.
- e) Não será possível reagendar a data previamente reservada para a equipe caso ocorram problemas relativos à conexão da internet;
- f) Esta etapa ocorrerá no período entre 24 de setembro e 05 de outubro de 2018 em dias e horários a serem definidos pela Comissão Organizadora, de acordo com o número de equipes classificadas;
- g) Serão avaliados os seguintes itens (pontuação a ser considerada): Aplicabilidade em relação ao tema proposto (30 pontos); Viabilidade econômico-financeira (20 pontos); Consistência das informações e dados coletados (20 pontos); Criatividade e Inovação (20 pontos); Capacidade de síntese na apresentação (10 pontos);
- h) Serão classificadas para a Fase 3 as 20 equipes de escolas públicas e as 20 equipes de escolas particulares que obtiverem as melhores pontuações durante a avaliação da Fase 2.

6.3 Fase 3: Apresentação do aplicativo

- a) Nesta fase as equipes classificadas na Fase 2 deverão apresentar o aplicativo funcional, em formato de vídeo com no máximo um minuto de duração;
- b) Equipes da Comissão Organizadora ficarão disponíveis para auxiliar, nesta fase da Olimpíada, para dirimir dúvidas sobre a qualidade e o formato do vídeo a ser enviado;



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

- c) O vídeo deverá ser enviado (conforme orientações a serem divulgadas oportunamente) até a data de 05 de novembro de 2018;
- d) Todos os vídeos serão incluídos na página da 2ª ONDA no *Facebook* concomitantemente pela Equipe Organizadora no dia 19 de novembro de 2018;
- e) O período de votação será de 20 de novembro a 02 de dezembro de 2018;
- f) Para fins de registro às 18 horas do dia 02 de dezembro de 2018 a Comissão Organizadora irá acessar os vídeos disponíveis via *Facebook* e gerar um relatório de acessos, mantendo o *printscreen* de tela para fins de registro e comprovação em caso de dúvidas. O *printscreen* conterá a data e a hora em que o registro foi realizado;
- g) Os vídeos dos 3 (três) aplicativos mais votados (com mais compartilhamentos - 20% do peso – e com mais curtidas – 80% do peso) de escolas públicas e os 3 (três) de escolas privadas serão premiados;
- h) Caberá aos membros da equipe realizar a máxima divulgação dos *links* de seus vídeos de forma que os mesmos obtenham o maior número de curtidas. O compartilhamento, que será considerado, é o do vídeo original disponibilizado na página oficial da 2ª ONDA. Compartilhamentos indiretos poderão não ser contabilizados pelo sistema do *Facebook* e, portanto, é necessário o compartilhamento direto dos vídeos;
- i) Outras orientações serão feitas oportunamente;
- j) A divulgação dos resultados será feita no dia 07 de dezembro de 2018.

DA PREMIAÇÃO

- 7.1 Serão premiadas as 3 melhores equipes de instituições de EM públicas e privadas;
- 7.2 A premiação em passagens e diárias para auxiliar a participação das equipes na cerimônia de premiação equivalerá a R\$3.000,00; para 1º lugar, R\$2.000,00; para o 2º lugar e R\$1.000,00, para o 3º lugar, totalizando premiação de R\$12.000,00; sendo R\$6.000,00 para equipes de instituições de EM públicas e R\$6.000,00 para equipes de instituições de EM privadas;
- 7.3 Serão entregues medalhas de ouro, prata, bronze, para as melhores equipes de instituições públicas e de instituições privadas;
- 7.4 Todas as equipes que forem selecionadas para a Fase 3 irão receber menções honrosas;



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

- 7.5 Todos os participantes da Fase 2 receberão certificado de Participação;
- 7.6 Todos os professores responsáveis pelas equipes receberão certificado de coordenação de equipe;
- 7.7 Todos os alunos universitários receberão certificado de coorientador;
- 7.8 O suporte para registro dos aplicativos para as melhores equipes estão sendo avaliados junto aos potenciais patrocinadores/apoiadores;
- 7.9 Outras premiações poderão ser oferecidas pela Organização da Olimpíada que está trabalhando junto a patrocinadores e apoio, em especial no que se refere a kits-agradecimento para escolas participantes;
- 7.10 O local da cerimônia de premiação e a data serão definidos posteriormente e prêmios para as escolas estão sendo considerados junto aos patrocinadores/apoiadores.

CONTATOS COM A COMISSÃO ORGANIZADORA

8 Divulgação das informações sobre a Olimpíada

- 8.1 Todas as informações relativas à 2ª ONDA serão divulgadas única e exclusivamente a partir da página do *Facebook* da mesma;
- 8.2 A Comissão Organizadora da 2ª ONDA não se responsabiliza por informações divulgadas em seu nome em redes sociais, *blogs*, páginas de *internet* ou outros meios de comunicação que não os geridos pela Comissão.

9 Relacionamento com a Comissão Organizadora

- 9.1 Todas as dúvidas e sugestões deverão ser enviadas única e exclusivamente por meio do e-mail oficial (onda.uergs@gmail.com) ou como mensagem gerada na página da 2ª ONDA no *Facebook*;
- 9.2 A comunicação por e-mail permite que fiquem registradas, tanto para os participantes quanto para a Comissão Organizadora, todos os contatos e todas as informações trocadas, garantindo a transparência do processo e a idoneidade das informações fornecidas. O arquivamento é essencial para necessidades de consultas futuras;
- 9.4 No contato é necessário fornecer um e-mail válido para o retorno;
- 9.5 A Comissão Organizadora buscará responder aos contatos recebidos em, no máximo, cinco dias úteis;



**2ª OLIMPÍADA NACIONAL DE APLICATIVOS:
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

- 9.6 Nenhum órgão da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) ou de outras instituições colaboradoras estão autorizados a responder pela Comissão Organizadora da 2ª ONDA. Qualquer resposta obtida por estes meios não será considerada oficial;
- 9.7 Não haverá telefone para contato. Todas as comunicações serão realizadas única e exclusivamente conforme acima orientado para fins de registro e documentação;
- 9.8 Solicitações que sejam enviadas por qualquer outro meio que não os aqui indicados serão ignoradas, bem como e-mails enviados a destinatários não autorizados ou aos e-mails pessoais dos organizadores da 2ª ONDA serão igualmente ignorados.

10 Do bom senso e das penalidades

- 10.1 A escola e o professor orientador são responsáveis por instruir seus estudantes no que se refere à forma correta de se comunicar e de registrar seus comentários, sugestões e críticas;
- 10.2 Equipes que, coletivamente ou por meio qualquer integrante, coordenadores de ensino, familiares ou amigos, dirigirem-se por qualquer meio à Comissão Organizadora e aos colaboradores da 2ª ONDA de maneira abusiva, ofensiva, desrespeitosa ou ameaçadora; serão sumariamente desclassificadas. São ainda, em casos extremos, passíveis de processos na forma da lei.

11 Das disposições finais

- 11.1 A Comissão Organizadora da 2ª ONDA se reserva ao direito de publicar a qualquer momento comunicados que alterem ou complementem este Edital a partir da deliberação da Coordenação Olimpíada;
- 11.2 Assim, os “Comunicados Oficiais” publicados em nosso site e enviados por e-mail aos inscritos têm força de regulamento e passam a vigorar a partir do momento de sua publicação;
- 11.3 Os casos omissos neste edital, serão resolvidos pela Comissão Organizadora da 2ª ONDA.



ANEXO I - Orientações para elaboração do Projeto de App

Este modelo serve como guia para que a equipe possa incluir todo o conteúdo necessário para sua inscrição. A formatação deverá ser mantida e ao final o documento deverá ser salvo e apresentado em pdf, junto ao formulário de inscrição, em campo específico.

Sugerimos fortemente consultar o **Manual com Orientações e Dicas para os participantes** que estará disponível e poderá ser solicitado por meio do formulário: <https://goo.gl/forms/mL7XVYCtk4OICHui2> e será disponibilizado por e-mail.

Capa: Deve ocupar a primeira página. Deve identificar o projeto: Projeto do App “nome do App”, a instituição participante (nome e endereço completo, com e-mail de contato), o nome dos componentes, seguidos por seus e-mails, sendo que o último nome deve ser do professor orientador.

Item 1: Problematização: Nas páginas subsequentes devem ser incluídas informações sobre o problema encontrado, que justificou para o grupo o desenvolvimento do App. É importante informar como isso impacta a sociedade. Indicar quais são os pontos negativos e qual a necessidade real de resolver o problema com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento sustentável. É importante incluir estatísticas e embasar seu projeto em pesquisas para enriquecer e fundamentar a questão. Podem ser incluídas imagens e gráficos. Sugere-se considerar os Objetivos da ONU para o Desenvolvimento Sustentável.

Item 2: Justificativa – neste momento deve ser apresentada a solução – A equipe deverá responder porque ou de que forma o App proposto é uma boa solução para o problema descrito no Item 1. Lembre-se que é preciso convencer o público de que a solução é factível. Neste espaço você tem que ser capaz de “vender” o seu produto para o público.

Observações gerais:

O documento deve ter um número mínimo de 5 (cinco) e no máximo de 10 (dez) páginas principais (não incluídos capa e anexo – limitados a 5 (cinco) itens adicionais, quando indispensáveis). Citações e formatação devem obedecer a ABNT.