

Edital
6ª Olimpíada Nacional de Aplicativos:
Educação de Qualidade

1. DOS OBJETIVOS

a) Estimular o desenvolvimento de tecnologias, ideias e soluções com potencial de transformação social e ambiental;
b) Fomentar, no ambiente escolar, a reflexão e o debate sobre e os principais problemas relacionados ao tema da 6ª ONDA: **Educação de Qualidade**;
c) Estimular que alunos do ensino médio desenvolvam o espírito de inovação na elaboração de projetos viáveis, contribuindo para o desenvolvimento de soluções aplicáveis;
d) Estimular a troca de conhecimentos entre alunos de ensino médio e estudantes universitários por meio da inclusão (desejável) de um estudante do ensino superior nas equipes.

2. DO TEMA DA OLIMPÍADA

a) O tema da Olimpíada desta edição é Educação de Qualidade, que está entre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda de 2030 da Organização das Nações Unidas. Este tema, conforme a Agenda de 2030, tem como objetivo “assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”.

b) Com a pandemia, as desigualdades de oportunidades e aprendizagem ficaram ainda mais evidentes, já que muitos estudantes tiveram poucas oportunidades de estudo sem poderem ir até as escolas. Dessa forma, as equipes precisarão desenvolver um aplicativo que envolva os objetivos acima mencionados.

3. DOS PARTICIPANTES

3.1 Orientações Gerais

a) A Olimpíada Nacional de Aplicativos irá ocorrer em todo o país e envolverá a participação de professores(as) da educação básica, estudantes do ensino médio das redes pública e privada, com a possibilidade de incluir um(a) aluno(a) universitário(a) em cada equipe na função de coorientador(a);
b) Cada equipe deverá ser composta por no **mínimo dois e no máximo quatro estudantes** regularmente matriculados no ensino médio e **um(a) professor(a) orientador(a) da mesma escola**;
c) A fim de aumentar a participação de meninas nas olimpíadas do conhecimento, ação esta que tem sido bastante estimulada pelo CNPq, as equipes devem conter uma ou mais representantes que se identificam com o gênero feminino.
d) Podem participar estudantes do **Ensino Médio regular, do Ensino Médio Integrado (profissionalizante/técnico) ou da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do Ensino Médio**;
e) Estudantes em curso superior poderão coorientar equipes. Cada equipe pode conter no máximo um(a) coorientador(a) e cada estudante do ensino superior pode coorientar no máximo uma equipe;
f) Estudantes que já finalizaram o Ensino Médio não poderão participar da competição, a menos que na função de coorientador(a), caso estejam cursando **o ensino técnico subsequente ao ensino médio ou o ensino superior**;
g) Os(As) professores(as) orientadores(as) podem ser de qualquer área do conhecimento. Sugere-se que todos(as) os(as) professores(as) orientadores(as) realizem o curso de Formação ofertado em EAD (veja mais informações em https://proex.uergs.edu.br/programas/Onda);
h) Um(a) mesmo(a) professor(a) pode orientar mais de uma equipe, mas um mesmo aluno não pode participar concomitantemente de várias equipes, sob pena de desclassificação de ambas as equipes nas quais o aluno estiver inscrito;
i) Não há limites para o número de equipes inscritas por instituição de ensino.

3.2 Da composição das Equipes

a) Para compor uma equipe, os(as) estudantes precisam ser da mesma escola. Caso o(a) aluno(a) estude em duas escolas, ele(a) deverá optar por compor equipe em apenas uma delas;

b) A composição das equipes é decidida pelos participantes, porém, precisa obedecer a seguinte constituição: **um(a) professor(a), no mínimo dois e no máximo quatro estudantes do Ensino Médio e no máximo um(a) estudante universitário (desejável, não obrigatório). As equipes precisam obrigatoriamente terem pelo menos um representante feminino.**

c) As equipes podem ter componentes de turmas/séries diferentes, a critério dos estudantes e do(da) professor(a) orientador(a).

3.3 Dos imprevistos às Equipes

a) Em caso de impedimento grave de membro da equipe (comprovada pelo envio da documentação a ser solicitada pela Comissão Organizadora) poderá ocorrer a substituição de membro da equipe.
b) São considerados motivos de força maior: 1) doença ou incapacitação física ou mental grave; 2) abandono, transferência escolar ou qualquer outra situação oficial que implique no fato do estudante não ser mais aluno da escola pela qual se inscreveu na Olimpíada; 3) demissão, transferência ou qualquer outra situação oficial que implique no fato do(a) professor(a) não ser mais docente da escola pela qual inscreveu a Olimpíada.
c) Outros casos que venham a ocorrer serão avaliados pela Comissão Organizadora, individualmente.

4. DAS INSCRIÇÕES

a) A inscrição deve ser realizada pelo link: https://forms.gle/2UrjF8f6kqFHTAM47. Nesta etapa apenas dados dos participantes e da equipe serão necessários.
b) O(A) professor(a) orientador(a) da equipe será o(a) responsável pela inscrição. Serão desclassificadas equipes que não forem cadastradas pelo(a) professor(a) orientador(a);
c) Incentiva-se fortemente que todos os participantes das equipes curtam as redes sociais da ONDA e canais pois as atualizações e novidades relacionadas as etapas da ONDA serão publicadas também nesses locais:

    Facebook - https://www.facebook.com/6aonda/

    Instagram – https://instagram.com/6aonda?utm_medium=copy_link

    Youtube - https://youtube.com/c/OlimpíadaNacionaldeAplicativos

d) O professor orientador e os **participantes deverão ter e-mail próprio**, não sendo permitido o uso de e-mails dos pais ou responsáveis. Serão desclassificadas equipes em que mais de um(a) participante apresente um mesmo e-mail;
e) Os certificados serão gerados com base nas informações inseridas no momento da inscrição. O(A) professor(a) orientador(a) é responsável pela inserção correta dos dados solicitados no formulário de inscrição;
f) Não há cobrança de inscrições para participação na Olimpíada;
g) A confirmação das inscrições será realizada por e-mail, gerado automaticamente pelo formulário de inscrições. É responsabilidade do(a) orientador(a) da equipe verificar a confirmação de envio do formulário da inscrição via e-mail para se certificar de que a mesma foi realizada.

5. DAS ETAPAS DA OLIMPÍADA

a) A Olimpíada terá quatro etapas, sendo a primeira etapa a de inscrição, a segunda, a de submissão do projeto, a terceira, a de envio do vídeo sobre o aplicativo. A quarta etapa será a de avaliação dos vídeos submetidos. Na etapa de avaliação, os vídeos serão

analisados primeiramente pela comissão da ONDA, e posteriormente, os vídeos finalistas serão avaliados por um Júri Externo;

b) Tanto o projeto quanto o vídeo pitch serão avaliados e receberão uma nota pela Comissão Organizadora. O vídeo pitch possui duas etapas de avaliação.

c) Os 10 vídeos com as maiores notas atribuídas pela Comissão da ONDA serão classificados para a avaliação final realizada por um júri externo. A partir das notas do júri externo, serão definidos os 1º, 2º e 3º lugares da competição;

5.1 Cronograma

Etapa 1: INSCRIÇÃO
Inscrições das equipes: 04 de abril a 01 de junho de 2022
Divulgação das equipes com inscrição homologada: 04 de junho de 2022
Etapa 2: PROJETO
Elaboração do projeto sobre o app: 05 de junho a 06 de julho de 2022
Período de análise dos projetos: 07 de julho a 02 de agosto de 2022
Divulgação dos projetos aprovados: 04 de agosto de 2022
Etapa 3: VÍDEO PITCH
Elaboração do App e envio dos vídeos: 05 de agosto a 09 de setembro de 2022
Etapa 4: AVALIAÇÃO
Período de análise dos vídeos: 10 de setembro a 30 de setembro de 2022
Divulgação dos vídeos finalistas: 03 de outubro de 2022
Análise dos vídeos finalistas pelo júri externo: 03 de outubro a 28 de outubro de 2022
Resultado final: 01 de novembro de 2022
Premiação: a ser informado posteriormente

5.2 Etapa 1: Inscrição

A primeira etapa corresponde às inscrições das equipes. A inscrição de cada equipe deve ser realizada pelo professor orientador pelo link: https://forms.gle/2UrjF8f6kqFHTAM47. Nesta etapa, o(a) professor(a) orientador(a) deve informar todos os dados do formulário até completar o registro da sua equipe na competição.

5.3 Etapa 2: Submissão do Projeto

Após a confirmação de inscrição na Olimpíada, as equipes precisam submeter o projeto contendo a proposta de seu aplicativo para o tema da **6ª ONDA – Educação de Qualidade**. Nesta fase, é desejável que a equipe já tenha uma proposta de como será o aplicativo a ser desenvolvido, com, por exemplo, o esboço das telas que serão desenvolvidas.

a) Os projetos serão avaliados por uma equipe qualificada e aqueles que cumprirem com todos os requisitos, conforme o ANEXO 1 deste Edital, serão aprovados para a próxima etapa.
b) A análise dos projetos levará em consideração 5 aspectos principais: estrutura e coerência do projeto, problematização, justificativa, detalhamento sobre o aplicativo e referencial teórico. Além destes pontos, serão avaliados os seguintes aspectos: citação adequada para o embasamento da proposta, qualidade da argumentação, coerência do texto do projeto, adequação ao tema, apresentação clara do objetivo da proposta, apresentação do público-alvo que será beneficiado pela proposta do app, originalidade (desejável), criatividade, metodologia para o desenvolvimento do app, dentre outros aspectos que a equipe considerar adequado para justificar a importância da sua proposta.
c) As equipes classificadas para a 3ª etapa serão divulgadas conforme o Cronograma deste edital, por meio dos e-mails de contato dos(as) orientadores(as) informados no ato da inscrição.

5.4 Etapa 3: Envio do vídeo do aplicativo funcional

a) As equipes classificadas para esta fase deverão apresentar o aplicativo funcional em um vídeo pitch de **2 a 3 minutos de duração;**
b) Os vídeos devem apresentar os dados da equipe (identificação dos(as) estudantes participantes, orientador(a), escola, cidade, estado), justificativa para o desenvolvimento do app, objetivo do app, público-alvo (quem serão os beneficiados) e como o mesmo funciona (telas do app com o seu funcionamento);
c) Todos os vídeos devem conter a capa oficial da 6ª ONDA com logos (a ser enviada posteriormente as equipes aprovadas para essa etapa). A capa deve ser inserida no início do vídeo pitch da equipe.
d) A ordem e a forma de apresentação dos itens no vídeo ficarão a critério das equipes, que devem procurar ser bastante criativas;
e) Os vídeos precisam ser claros e compreensíveis (velocidade da fala e da sequência de imagens que permita a compreensão). Considere que o vídeo deve ser acessível (de modo que seja compreensível por diferentes públicos).
f) Procure elaborar um vídeo que seja atrativo, que tenha qualidade de imagens, que realmente seja interessante para quem assiste. Garanta que o som e a imagem apresentem qualidade adequada.
g) Vídeos que não apresentarem as informações acima mencionadas ou que tiverem conteúdo inadequado e/ou não condizente com os objetivos da proposta do app serão desclassificados.
h) O vídeo deve ser enviado em formato mp4. A forma de envio do vídeo será informada por e-mail aos participantes que forem aprovados para a terceira etapa da competição.
i) Caso a Comissão Organizadora julgue necessário, novas categorias podem ser definidas, conforme os participantes e suas escolas (técnicas, públicas, particulares, etc).

5.5 Etapa 4: Avaliação dos vídeos

a) No primeiro momento de avaliação dos vídeos, todas as equipes aprovadas para o envio do vídeo pitch que assim o fizerem serão avaliadas pela Comissão da ONDA. A Comissão da ONDA atribuirá uma nota para cada vídeo pitch e as equipes com as notas mais altas serão classificadas como finalistas.
b) Mesmo que várias equipes venham a cumprir com todos os requisitos, apenas as 10 melhores propostas (com maiores notas obtidas na avaliação anterior) irão para a

etapa final. Cada vídeo será avaliado por um júri externo que atribuirá uma nota a partir dos critérios de avaliação dos vídeos.

c) Os critérios utilizados tanto pela Comissão da ONDA como pelo júri externo na avaliação dos vídeos são:

I. **QUALIDADE DO VÍDEO**: serão avaliados se as informações do vídeo são de fácil compreensão, se o áudio está adequado, se não há erros de português, se as ideias sobre o app estão claras e bem apresentadas no vídeo. As músicas e imagens no vídeo não podem ter direitos autorais. Vídeos com imagens e músicas com direitos autorais serão diretamente desclassificados da Olimpíada.

II. **CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO**: Serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes.

III. **APLICABILIDADE**: Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução desenvolvida. Será avaliado o quanto o projeto atende a parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução.

IV. **VALIDAÇÃO E RELEVÂNCIA**: Será avaliado o quanto a equipe apresentou informações ou evidências que validem a sua ideia. O quanto à ideia é de interesse, relevante e abrangente para a comunidade e o quanto pode melhorar a qualidade de vida das pessoas.

A tabela 1 apresenta os pesos de cada critério de avaliação dos vídeos:

Item de avaliação	Peso	Peso
QUALIDADE DO VÍDEO	A qualidade do vídeo apresenta muitos problemas. Enquadram-se vídeos que apresentem um conjunto de problemas: linguagem, compreensão, som ou imagem.	5
	Dois ou mais problemas acima foram observados.	10
	Há um problema com baixa gravidade na qualidade do vídeo	15
	Não foram encontrados problemas na qualidade do vídeo.	20
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	A proposta é muito semelhante a outras já existentes.	10
	A proposta é interessante, mas não é muito original.	20
	A proposta do app apresenta originalidade ou é bastante criativa para o problema apresentado.	30
APLICABILIDADE	O app é de difícil aplicabilidade ou não é intuitivo ou não é de fácil usabilidade. Aqui entram também os casos em que não foi possível mensurar a aplicabilidade.	10
	O app poderia ter um uso mais facilitado, direto ou intuitivo.	20
	O app mostra ser de fácil uso, fácil aplicabilidade, intuitivo e acessível.	30
VALIDAÇÃO E RELEVÂNCIA	O vídeo não apresentou muitos argumentos que evidencie o quanto ele pode ser útil e interessante para a comunidade.	5
	O vídeo apresentou de maneira muito superficial o quanto ele poderia ser útil e importante para a comunidade.	10
	O vídeo apresentou sua relevância e importância, mas poderia ser melhor abordado.	15
	O vídeo apresentou o quão útil é o app e que poderia ser útil e de interesse de muitos usuários. Há uma boa justificativa para o seu uso que comprovam que o mesmo pode trazer melhorias para a qualidade de vida das pessoas.	20
Máximo de pontos		**100**

a) O júri externo será composto por profissionais que trabalham em projetos voltados a educação, empreendedorismo, startups, olimpíadas, etc.
b) As três (3) equipes com maiores notas obtidas pela média das avaliações do júri externo serão as equipes vencedoras da competição
c) A divulgação das equipes vencedoras será publicada nas redes sociais, no canal do Youtube e por e-mail, conforme a data definida no Cronograma. Serão informados apenas os 3 (três) primeiros lugares, não sendo indicada a ordem entre os vencedores. A colocação final das 3 equipes vencedoras só será divulgada na cerimônia de premiação, a ser definida posteriormente.

6 DA PREMIAÇÃO:

a) A definição da premiação dependerá das condições de saúde sanitária no país.
b) Na possibilidade de realização da cerimônia de premiação presencial, as três equipes vencedoras irão receber como premiação a viagem para o evento de premiação, sendo que é garantida a participação de pelo menos um dos alunos da equipe e do professor colaborador, de acordo com os valores disponibilizados pelo projeto aprovado pelo CNPq. A Comissão Organizadora da ONDA fará sempre esforço para que todos os estudantes das equipes vencedoras sejam contemplados com a viagem.
c) A premiação não poderá ser paga em dinheiro ou em prêmios, mas em passagens e diárias para as equipes;
d) A aquisição de passagens e diárias para participar da Cerimônia de premiação ficará condicionada ao envio dos depoimentos dos membros das equipes vencedoras e/ou texto relatando a experiência de participar da 6ª ONDA.
e) Serão entregues certificados para cada participante da Olimpíada de acordo com a última fase em que a sua equipe tiver sido classificada (para o participante receber o certificado, a equipe deverá ter sido aprovada, pelo menos, para a 3ª etapa da Olimpíada);
f) Os professores orientadores receberão certificado de Orientação por cada equipe inscrita;
g) Os vencedores desta edição poderão se candidatar a bolsas de Iniciação Científica Júnior do CNPq. Informações sobre como se candidatar a bolsa serão divulgadas posteriormente.
h) Uma vez que seja viável a realização da cerimônia de premiação presencial, o local da cerimônia será definido posteriormente e informado aos premiados.
i) Os vencedores dessa edição obterão a credencial para participar do London International Youth Science Forum – LIYSF, promovido pelo Imperial College e representado, no Brasil, pela Rede POC International Education, um dos parceiros da ONDA. Maiores informações sobre o Forum serão repassadas aos vencedores dessa edição.

7. DOS CONTATOS COM A COMISSÃO ORGANIZADORA

a) Todas as informações relativas à 6ª ONDA serão divulgadas em nossas redes sociais e por e-mail;
b) A Comissão Organizadora da 6ª 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;

c) Todas as dúvidas e sugestões devem ser enviadas única e exclusivamente por meio do e-mail oficial (onda.uergs@gmail.com) ou como mensagem privada pela página do Facebook da 6ª ONDA;
d) Nenhum órgão da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul ou de outras instituições colaboradoras estão autorizados a responder pela Comissão Organizadora da 6ª ONDA. Qualquer resposta obtida por estes meios não será considerada oficial;
e) Não há telefone para contato, devendo todas as solicitações serem realizadas conforme acima orientado, para fins de registro e documentação;
f) A comunicação por e-mail permite que fiquem registrados, 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;
g) Solicitações 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 Olimpíada;
h) Equipes que, coletivamente ou por meio de estudantes, professores, coordenadores de ensino, familiares ou amigos, dirigirem-se por qualquer meio à Comissão Organizadora e aos colaboradores da 6ª ONDA de forma abusiva, ofensiva, desrespeitosa ou ameaçadora, serão sumariamente desclassificadas da competição;
i) A escola e o(a) professor(a) orientador(a) são responsáveis por instruir seus estudantes no que se refere à forma correta de se comunicar e de registrar seus comentários, sugestões e críticas.
j) A Comissão Organizadora da 6ª ONDA reserva-se ao direito de publicar, a qualquer momento, comunicados que alterem ou complementem este Edital/Regulamento a partir da deliberação da Coordenação da Olimpíada;
k) Os Comunicados Oficiais publicados em nosso site e enviados por e-mail aos inscritos, tem força de regulamento e passam a vigorar a partir do momento de sua publicação.

8. DO CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA PARA PROFESSORES

a) A Olimpíada Nacional de Aplicativos disponibiliza um curso de formação online para professores (40 horas). Trata-se de uma experiência que visa responder às demandas apresentadas pelos próprios docentes em edições anteriores.
b) Maiores informações sobre o curso podem ser obtidas em: https://proex.uergs.edu.br/programas/Onda.
c) Os(As) professores(as) orientadores(as) da 6ª ONDA são recomendados a realizar o Curso de Formação, todavia qualquer professor(a) ou estudante poderá realizar o curso a qualquer tempo, pois o mesmo ficará disponível de forma continuada. A certificação ocorre após a finalização da atividade de avaliação on-line do curso e é automática, por módulo.
d) O curso de formação é interdisciplinar e elaborado pelos membros da Coordenação da ONDA e de colaboradores convidados, dentro de suas áreas específicas. É compatível com os temas trabalhados no ensino Fundamental e Médio e oferecem materiais e atividades aos participantes, inclusive atividades que podem ser desenvolvidas em sala de aula, que servirão como registro para conclusão do curso e emissão de certificado. As entregas de atividades que cabem ao professor participante serão realizadas pela

plataforma disponibilizada para o curso, não sendo permitidas entregas por quaisquer outros meios, tais como e-mail ou correspondência.

e) O fato de a equipe do(a) professor(a) responsável ser eliminada nas sucessivas etapas da Olimpíada não implica em nenhuma consequência para o(a) professor(a) participante do Curso de Formação. Independente de possuir ou não equipes na fase Final da Olimpíada, o(a) professor(a), uma vez inscrito(a) no Curso, terá direito a cursá-lo até o final.

f) É decisão inteiramente do(a) professor(a) participar ou não do Curso de Formação. Não existe nenhuma obrigatoriedade na realização do Curso para participar da Olimpíada. A participação ou a não-participação no Curso não incidem, de forma alguma, no desempenho, pontuação, conteúdo ou andamento das equipes na ONDA, uma vez que são duas atividades distintas (Olimpíada e Curso).

g) Os(As) professores(as) aprovados(as) pela equipe organizadora do Curso de Formação terão direito a um certificado online com assinatura digital atestando seu aproveitamento no curso.

ANEXO 1

Orientações para elaboração do Projeto de Desenvolvimento de Aplicativos (Apps)

Este modelo serve como norteador para que a equipe possa incluir todo o conteúdo necessário na elaboração do seu projeto. O número de páginas deve variar entre cinco (5) e dez(10). Citações devem obedecer ao formato ABNT. A formatação deverá ser mantida e ao final o documento deverá ser submetido em pdf.

Capa: Deve ocupar a primeira página com a identificação do projeto: Projeto do app “nome do app”, escola participante, nome dos componentes e e-mails, sendo que o último nome deve ser o do professor coordenador.

Introdução apresentando a problematização: Nesta seção devem ser incluídas informações sobre o problema encontrado que justificou para o grupo o desenvolvimento do App. É importante informar como isso influencia a sociedade, quais são os pontos negativos e qual a necessidade real de resolver o problema. É interessante apresentar dados e estatísticas para embasar o projeto relacionado ao tema da edição, e buscar resultados de pesquisas que enriqueçam e fundamentem os apontamentos realizados. Imagens e gráficos podem ser incluídos no projeto.

Justificativa e objetivos: Neste momento deve ser apresentada a solução – A equipe deverá responder por que, ou de que forma o app proposto é uma boa solução para o problema descrito anteriormente que deve estar relacionado ao tema da edição. Lembre-se que é preciso evidenciar de que a solução é factível. Neste espaço a equipe tem que ser capaz de convencer que a sua proposta é interessante e necessária. Apresente quais são os objetivos do seu app.

Desenvolvimento do App: Aqui deve ser incluído o funcionamento detalhado – passo-a-passo – do aplicativo que será desenvolvido pelo grupo. É indispensável apresentar alguma tela do app. As telas deverão ser inseridas como figura no próprio documento. Os apps apresentados não devem ter sido divulgados ou estarem à disposição para o público.

Referências: Acrescente a bibliografia e referências utilizadas para o desenvolvimento do projeto.