

# Movimento Inova - Hackathon

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1. SOBRE O PROJETO

O “Movimento Inova” tem como objetivo de valorizar práticas docentes e conectar os alunos e demais membros da rede às soluções tecnológicas e ao ecossistema de inovação de São Paulo, oportunizando a vivência nos componentes do Inova Educação (Projeto de Vida, Eletivas e Tecnologia e Inovação) e promovendo um ambiente de criação e compartilhamento de ideias e soluções voltadas para a melhoria do dia a dia da rede como um todo.

O projeto irá reunir as 10 (dez) melhores ideias trazidas por grupos compostos por alunos do **ensino médio**, que tenham criado soluções tecnológicas para os problemas e desafios da rede estadual de ensino. Ao final da imersão de 2 (dois) dias, com os mesmos moldes de grandes Hackathons que acontecem por todo mundo, o grupo que chegar ao melhor resultado será premiado.

A ideia é possibilitar ao jovem estudante de ensino médio da rede pública acesso a conteúdos e oportunidades que muitas vezes ficam restritos apenas a jovens de outras realidades socioeconômicas. A Secretaria da Educação acredita no potencial de seus alunos e na capacidade de mudança e avanço usando insumos da própria rede.

### 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Com este projeto a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo pretende:

- 1.2.1. Conectar os alunos e professores do ensino médio da rede estadual de educação ao ecossistema de inovação;
- 1.2.2. Promover a criação de soluções escaláveis para problemas enfrentados pela rede;
- 1.2.3. Disponibilizar conteúdos úteis para o docente trabalhar metodologias inovadoras, conectadas a realidade do aluno.

## 2. PÚBLICO-ALVO/ PARTICIPANTES

- 2.1. Poderão participar alunos do **ensino médio** das escolas estaduais de São Paulo com idade igual ou superior a 15 anos.

- 2.2. Cada equipe deverá ser composta por até 3 (três) alunos, não sendo aceitos projetos com equipes com número superior integrantes.
- 2.3. Todas as equipes deverão possuir um aluno líder, a ser apontado no momento da inscrição:
  - 2.3.1. Toda a comunicação com os grupos será realizada por meio do líder de cada equipe;
- 2.4. Todas as equipes deverão possuir um professor orientador, a ser apontado no momento da inscrição.
- 2.5. Para selecionar o projeto que representará a Diretoria de Ensino, cada Dirigente Regional de Ensino deverá indicar 2 (dois) Professores Coordenadores de Núcleo Pedagógico (PCNPs), que possuam familiaridade com temas da área de tecnologia e disponibilidade para participar das atividades do projeto.

### 3. CATEGORIAS E TEMAS

- 3.1. Os participantes deverão apresentar soluções tecnológicas em diversos formatos, como aplicativos, sistemas, processos ou serviços que sejam otimizados por meio de uma ferramenta tecnológica, entre outros.
  - 3.1.1. Os grupos podem abordar, não estando restrito a, às seguintes temáticas:
    - 3.1.1.1. Otimização do tempo do professor em sala de aula;
    - 3.1.1.2. Otimização do tempo do trajeto de alunos e professores até a unidade escolar;
    - 3.1.1.3. Ferramentas tecnológicas para estudo docente;
    - 3.1.1.4. Plataformas de compartilhamento de práticas;
    - 3.1.1.5. Potencializar o acesso aos dados e aos resultados das avaliações produzidos pela secretaria. ;
    - 3.1.1.6. Otimização da alocação dos docentes nas unidades escolares;
  - 3.1.2. Demais temáticas serão aceitas, desde que sejam apresentados projetos que visem a resolução de problemas enfrentados pela rede, ou propostas com maneiras inovadoras de realizar processos e atividades seja pelos alunos, corpo docente ou administrativo.
  - 3.1.3. Serão vetados projetos que contenham conteúdo/menção implícita ou explícita de cunho racista, homofóbico, que propaguem a intolerância

religiosa, que estejam relacionados a ideologias partidárias ou que possuam conteúdo ofensivo.

3.1.3.1. Casos omissos serão julgados pela Comissão Avaliadora

#### 4. INSCRIÇÃO

##### 4.1. ETAPA I - ESCOLAS

4.1.1. As unidades escolares são responsáveis por registrar a inscrição de cada grupo selecionado;

4.1.2. Cada unidade escolar deverá apresentar até 1 (um) projeto, a ser escolhido por meio de um processo de seleção interno;

4.1.3. O responsável pela unidade escolar deverá acessar o **formulário** (<http://bit.ly/2rqz8R6>), seguindo os seguintes passos:

4.1.3.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital, e aos desafios descritos no item 3;

4.1.3.2. Disponibilizar o link do vídeo no Youtube categorizado como “Não listado” com uma apresentação da solução com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos.

4.1.4. As inscrições são gratuitas e terão início às **10h00** do dia **06 de Novembro de 2019** e se encerrarão às **23h59** do dia **15 de Novembro de 2019**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma.

4.1.5. Observando-se as condições de inscrição, as soluções serão analisadas de acordo com o item 5.

4.1.6. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

##### 4.2. ETAPA II - DIRETORIA DE ENSINO

4.2.1. Finda a etapa I, a inscrição para etapa II deverá ser realizada por um dos profissionais indicados pelo Dirigente de Ensino, e cada diretoria deverá apresentar 1(um) projeto que será escolhido por meio de um processo de seleção interno, obedecendo os critérios de avaliação descritos no item 5.

- 4.2.2. O responsável pela Diretoria de Ensino deverá acessar o formulário disponível no Portal do Inova Educação (<https://inova.educacao.sp.gov.br/>) e observar as seguintes instruções:
- 4.2.2.1. Preencher o formulário de inscrição, atentando-se aos estabelecimentos do presente Edital, e aos desafios descritos no item 3;
  - 4.2.2.2. Disponibilizar o link do vídeo no Youtube categorizado como “Não listado” com uma apresentação da solução com duração mínima de 01 minuto e 30 segundos e máxima de 02 minutos.
- 4.2.3. As inscrições são gratuitas e terão início às 10h00 do dia **18 de Novembro de 2019** e se encerrarão às 23h59 do dia **22 de Novembro de 2019**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma;
- 4.2.4. Observando-se as condições de inscrição, as soluções serão analisadas de acordo com o item 5;
- 4.2.5. Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

## **5. SELEÇÃO**

**5.1.** A análise dos projetos acontecerá em 3 etapas, como descrito abaixo:

5.1.1. Etapa I - Escolas

5.1.1.1. Cada escola irá selecionar 1 (um) projeto, a partir do lançamento deste edital, e não podendo ultrapassar a data limite de inscrição da primeira etapa (15/11/2019).

5.1.2. Etapa II - Diretoria de ensino

5.1.2.1. Após a inscrição de todos os projetos das unidades escolares, a equipe de Professores Coordenadores de Núcleo Pedagógicos (PCNPs) indicada pelo Dirigente de Ensino irá selecionar 1 (um) projeto, que representará a diretoria de ensino na seleção estadual.

5.1.3. Etapa III - Secretaria da Educação do Estado

5.1.3.1. Após a escolha dos 91 projetos vencedores da Etapa II, a Comissão Julgadora, composta por especialistas da Secretaria

da Educação do Estado de São Paulo, irá selecionar os 10 (dez) projetos que participarão da etapa final, que inclui mentoria e imersão de 2 dias para escolha do grupo vencedor do Hackathon.

- 5.2. Além dos integrantes das 10 equipes selecionadas para a etapa final, os **líderes das equipes** classificados entre o 11º (décimo primeiro) lugar e o 20º (vigésimo) lugar, participarão da última etapa alocados como integrantes extras das 10 equipes classificadas. A Comissão Julgadora realizará um mapeamento de perfil e distribuirá os participantes nas equipes no primeiro dia de maratona.
- 5.3. Em todas as etapas de seleção serão atribuídas pontuação de 1 a 5, para cada critério estabelecido além de justificativa, sendo o projeto com maior somatório escolhido vencedor da etapa. Os critérios serão:
  - 5.3.1. Inovação - Será julgado se a ideia proposta realmente traz uma nova forma de se realizar uma atividade ou resolver um problema.
  - 5.3.2. Viabilidade técnica - Será avaliada a viabilidade técnica de implementação da solução, incluindo as barreiras de entrada e restrições legais.
  - 5.3.3. Impacto social - O quanto a solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e a comunidade escolar.
- 5.4. Fica estabelecido para seleção dos finalistas da maratona os seguintes quantitativos de projetos por região:
  - 5.4.1. 3 finalistas do interior
  - 5.4.2. 2 finalistas da capital
  - 5.4.3. 2 finalistas da Grande SP
- 5.5. À última vaga remanescente, não se aplicará critérios de região;
- 5.6. Em eventual empate, será escolhida a solução inovadora que tiver apresentado maior pontuação na seguinte ordem: "Impacto social" e "Inovação".
- 5.7. Permanecendo o empate, a diversidade étnica e de gênero na composição da equipe contará como critério de desempate.
- 5.8. Finda as avaliações mencionadas nas etapas I, II e III, os interessados que obtiverem a maior pontuação nos critérios do item 5.3 serão considerados finalistas, divulgando-se no sítio eletrônico do Programa Inova Educação

(<https://inova.educacao.sp.gov.br/>) a lista de finalistas regionais (etapa II) no dia 23/11/2019 e os finalistas estaduais (etapa III) dia 27/11/2019.

- 5.9. Os Finalistas detentores das soluções de maiores pontuações na etapa III participarão do evento Movimento Inova, a se realizar, na Escola de Formação de Profissionais da Educação (EFAPE), nos dias 05 e 06 de Dezembro de 2019, ocasião em que as soluções serão avaliados pela Banca Examinadora composta pelo Secretário de Educação Rossieli Soares e outros especialistas convidados pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo.
- 5.10. A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo publicará em sítio eletrônico, a lista dos especialistas convidados para participarem da Banca Examinadora.
- 5.11. A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo através de parceiros arcará com os custos de transporte, acomodação e alimentação dos estudantes. Os docentes terão seus custos pagos através da diária paga pela Seduc por meio de convocação.

## 6. ETAPA FINAL - HACKATHON MOVIMENTO INOVA

- 6.1. Antes da etapa final, os finalistas terão que participar, obrigatoriamente, com pelo menos 2 membros da equipe, das comunicações via videoconferência. A não participação eliminará automaticamente a equipe e classifica próxima equipe classificada na etapa III;
- 6.2. Após o período de preparação, as equipes irão se reunir em um encontro presencial que iniciará no dia 05 e 06/12/2019 e terá o seguinte calendário:

Dia 01 - Comunicações gerais, validações e Canvas			
Dia	Horário	Atividade	Participantes
05/12	09:00 - 10:00	Apresentação do evento, finalistas, cronograma de atividades e distribuição dos finalistas nas equipes	Todos
	10:00 - 11:30	Workshop de validação e Canvas	Todos
		Desafio 01 - Validação e Canvas	
	11:30 - 13:30	Almoço	

	14:00 - 16:00	Rodada de mentoria sobre validação e montagem de Canvas	Todos (volante)
	16:00 - 17:00	Workshop sobre MVP	Todos
	17:00 - 18:30	Trabalho de melhorias com rodadas de mentorias.	Todos (Volantes)
<b>Dia 02 - Mentoria, ajustes finais e premiação</b>			
06/12	09:00 - 09:30	Apresentação do estágio de evolução das equipes	Todos
	09:30 - 10:30	Workshop sobre pitch e design de apresentações	Todos
	10:30 - 12:30	Trabalho de melhorias	Todos
	12:30 - 13:30	Almoço	
	13:30 - 15:00	Apresentação prévia	Todos (Volante)
	15:00 - 16:30	Melhorias e entrega final	Todos
	16:30 - 18:30	Apresentação de pitches finais para banca Julgadora	Todos

6.3. Os 10 (dez) Finalistas se apresentarão no evento Movimento Inova, tendo direito a uma exposição de 3 (três) minutos, além de outros 3 (três) minutos para responder perguntas formuladas pela Banca Examinadora, formado por representantes da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo e profissionais da área de tecnologia e inovação;

6.4. Após a apresentação das soluções, será feita a contagem das notas atribuídas pela Banca Examinadora e, em caso de empate, contará a solução com maior nota atribuída pelo presidente da Banca, o Secretário de Educação Rossieli Soares.

## 7. PREMIAÇÃO

7.1. Os integrantes das equipes com as 3 melhores pontuações serão premiados, os prêmios serão divulgados no portal do programa Inova Educação.

## 8. CRONOGRAMA

<b>DATA</b>	<b>ATIVIDADE</b>
06/11/2019	Lançamento do edital
06/11 a 19/11	Etapa I - Envio das escolas para DE
20/11 a 21/11	Envio das inscrições pela Seduc para as DEs
22/11 a 25/11	Etapa II - Seleção dos grupos que representarão a DE
26/11 a 27/11	Etapa III - Seleção para etapa final
27/11/2019	Anúncio dos finalistas
29/11/2019	Videoconferência com finalistas do Hackathon
05/12/2019	1º Dia do Hackathon e da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa - Movimento Inova
06/12/2019	2º Dia do Hackathon e da Mostra Interativa de Robótica e Computação Criativa - Movimento Inova