

MARATONA UNICEF SAMSUNG TECNOLOGIAS MÓVEIS NAS ESCOLAS

REGULAMENTO - Atualizado em 22.06.2018

"Em atendimento às solicitações de alguns interessados em participar da Maratona, algumas datas e regras foram alteradas."

1. Objetivo

- 1.1. A Maratona UNICEF SAMSUNG tem o objetivo de desenvolver tecnologias educacionais na forma de aplicativos para dispositivos móveis (APPs), de acordo com áreas, competências e habilidades definidas pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular, para serem utilizadas, em escolas públicas, por professores e estudantes do 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

2. Disposições Gerais

- 2.1. A Maratona UNICEF SAMSUNG será organizada pela **Associação para Promoção da Excelência do Software Brasileiro – SOFTEX** em parceria com o **Fundo das Nações Unidas para a Infância – UNICEF e SAMSUNG ELECTRONICS** conforme extrato de Acordo de Cooperação nº. 03/2018.
- 2.2. A Maratona reunirá programadores, designers, desenvolvedores, estudantes, professores e inventores em geral, com o objetivo de promover o desenvolvimento de protótipos de aplicativos para dispositivos móveis, usáveis em sala de aula, para os componentes curriculares dos anos finais do ensino fundamental (sexto ao nono ano) nas áreas de Linguagens (Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua inglesa), Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas (Geografia e História).
- 2.3. Para o desenvolvimento dos projetos descritos neste regulamento, os participantes deverão utilizar o Portal Brasil Mais TI (<http://maratona.brasilmaisti.com.br>) para inscrição e interação com a equipe participante e responsáveis.
- 2.4. As soluções desenvolvidas durante o evento devem ter como finalidade, além de promover inovação, desenvolver soluções tecnológicas para dispositivos móveis e contribuir para a melhoria da qualidade educacional.

3. Período de execução do concurso

3.1. A Maratona acontecerá no período de 25 de abril a 05 de outubro de 2018 e será dividida em 03 etapas descritas a seguir:

3.2. 1ª etapa:

- ✓ Lançamento da Maratona e abertura para inscrições: 25 de abril; ✓ Período de Inscrição: 25 de abril a 16 de junho de 2018; ✓ Avaliação das propostas dos APPs pela Comissão: de 15 a 28 de junho de 2018;
- ✓ Divulgação das equipes selecionadas: 02 de julho de 2018.

3.3. 2ª etapa:

- ✓ Desenvolvimento dos APPS: 02 de julho a 24 de agosto de 2018; ✓ Sessões de tira-dúvidas e mentoria online técnica e pedagógica: 16 de julho a 24 de agosto de 2018;

Obs.: A sessão de tira-dúvidas começa na semana do dia 16 de julho e a mentoria na semana seguinte ✓ Testagem dos protótipos de APPs desenvolvidos em escolas: 27 de agosto a 28 de setembro de 2018.

3.4. 3ª etapa: Local a ser informado pela Comissão Organizadora ✓ Evento final de certificação dos participantes: semana de 08 a 11 de outubro de 2018;

- ✓ Avaliação das etapas de desenvolvimento e testagem dos APPs por Comissão Técnica (análise técnica e pedagógica dos APPs); ✓ Mentoria em criação e apresentação de pitch com plano de disseminação dos APPs criados;
- ✓ Apresentação de 5 minutos (PITCH) de cada APP criado; ü Entrega de certificação, reconhecimento e bolsa de benefício de R\$ 1.000,00 para cada participante.

4. Descrição do Processo de participação

4.1. As inscrições online se darão no período de **25 de abril a 16 de junho de 2018** (até 23h59, horário oficial de Brasília);

4.2. As propostas de inscrições serão formalizadas exclusivamente por meio de preenchimento de todos os campos do formulário eletrônico disponível no endereço (<http://maratona.brasilmaisti.com.br>);

- 4.3. A participação na Maratona é voluntária, nominativa e intransferível.
- 4.4. Cada equipe deverá ser formada por 5 integrantes com os seguintes perfis:
- ✓ 1 PROFESSOR: professor atuante em escola pública (preferencialmente da mesma escola pública do estudante do ensino médio integrante da equipe). - obrigatoriamente
 - ✓ 1 ADOLESCENTE: estudante cursando o ensino médio em escola pública; - obrigatoriamente
 - ✓ 3 estudantes (cursando ensino médio, técnico ou graduação) com matrículas ativas, podendo ser de: escolas públicas, escolas técnicas, Universidades Públicas ou Privadas, ou de Institutos Federais.
- 4.5. Cada equipe deverá indicar no ato da inscrição, as atribuições (perfil) de cada participante.
- 4.6. Somente será permitida uma única inscrição por equipe. O Professor poderá participar de mais de uma equipe. Os outros integrantes poderão participar e compor apenas uma equipe.
- 4.7. Cada equipe deverá indicar o membro responsável pela equipe – Coordenador do Projeto.
- 4.8. Cada equipe deverá apresentar, no ato da inscrição, uma declaração digitalizada com a data do ano vigente (2018) da Instituição de ensino (de cada participante) constando os seguintes dados:
- ✓ **Da Instituição:** Razão social, endereço, CNPJ, responsável, contato
 - ✓ **De cada estudante:** nome completo, CPF, nome do curso que está cursando e período.
 - ✓ **Do Professor:** nome completo, CPF, nome da disciplina que está atuando.
- 4.9. Fica previamente determinado que qualquer um dos integrantes de uma equipe participante somente poderá ser substituído, em caso de desistência motivada por caso fortuito ou de força maior, e se esta for devidamente atestada com até 48 (quarenta e oito) horas antes ao início da segunda etapa da Maratona.

- 4.10. A equipe participante deverá registrar, no formulário de inscrição, uma proposta sucinta de projeto de desenvolvimento de solução de APPs para as diferentes habilidades descritas na BNCC. Deverão ser aplicadas habilidades de, no mínimo, dois dos componentes curriculares a seguir: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua inglesa, Matemática, Ciências da Natureza, Geografia, História; para serem utilizados por estudantes nas salas de aulas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, informando para qual dos anos será desenvolvido o APP.
- 4.11. A proposta deve ser enviada de acordo com o modelo disponível no portal, de autoria exclusiva da equipe participante conforme orientações do formulário de inscrição.
- 4.12. Após o envio da proposta e conclusão da inscrição da equipe, nenhum dos dados informados poderá ser, em nenhuma hipótese, modificado.
- 4.13. Caso seja constatada qualquer incongruência nos dados indicados pela equipe inscrita, esta será imediatamente desclassificada.
- 4.14. Os dados inseridos no formulário eletrônico serão utilizados para realização, condução e conclusão da presente Maratona.
- 4.15. Caberá à equipe participante providenciar/utilizar o próprio computador/laptop ou arcar com despesas de qualquer outro material ou equipamento durante todas as atividades.

5. Sobre a 1ª Etapa da Maratona: Forma de apuração das inscrições e Seleção das equipes participantes da 2ª etapa

- 5.1. No período de 25 a 28 de junho de 2018, todas as inscrições enviadas pelas equipes participantes, desde que aceitas na forma deste Regulamento, serão analisadas e avaliadas por uma Comissão.
- 5.2. A Comissão será formada por profissionais convidados das organizações promotoras da Maratona, sendo sua decisão soberana, irrevogável e irrecorrível.
- 5.3. Por meio de avaliação das propostas de inscrições, a Comissão selecionará 32 (trinta e duas) equipes que participarão da segunda etapa da Maratona.

5.4. A apuração e julgamento para a escolha das equipes que participarão das 2ª e 3ª etapas deste concurso será baseada nas informações e documentos enviados no formulário de inscrição, pautando-se a Comissão nos seguintes critérios:

- ✓ Proposta do Projeto a ser desenvolvido pelos integrantes da equipe;
- ✓ Composição da equipe;
- ✓ Documentação dos integrantes e das Instituições de Ensino;
- ✓ Adequação dos Projetos para o uso na sala de aula tanto online quanto off-line;
- ✓ Envolvimento, descrito nas especificações, de no mínimo, dois componentes curriculares a seguir: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua inglesa, Matemática, Ciências da Natureza, Geografia, História e a definição de um ano específico dos anos finais do ensino fundamental (6º a 9º ano) de acordo com as habilidades definidas na Base Nacional Comum Curricular;

a. Além dos perfis dos participantes e descrição dos projetos realizados na ficha de inscrição, poderão, a critério da Comissão, ser realizadas entrevistas online com as equipes usando Skype ou Hangout;

5.5. Todas as inscrições passarão por moderação e não poderão conter expressões ou palavras contrárias aos Direitos Humanos, nem poderão incitar a violência, tampouco poderão conter indicação de preconceito de qualquer espécie, palavras de baixo calão, palavrões ou ofensas ao nome de qualquer pessoa ou animais, sob pena de desclassificação imediata do concurso, não cabendo, desta decisão, qualquer recurso.

5.6. Da mesma forma, serão automaticamente desclassificadas as inscrições que fizerem referências desonrosas a pessoas, locais, crenças, raça, cor, sexo, obras culturais ou propriedade industrial, também não cabendo, desta decisão, qualquer recurso.

5.7. Os integrantes da equipe inscrita, nesse ato, assumem plena e exclusiva responsabilidade pelo conteúdo que produzir, por sua titularidade, pela originalidade e pelas palavras utilizadas, incluindo, sem limitação, a responsabilidade por eventuais violações à intimidade, à privacidade, à honra e à imagem de qualquer pessoa,

aos deveres de segredo, à propriedade industrial, ao direito autoral e/ou a qualquer outro bem juridicamente protegido, eximindo os organizadores de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

- 5.8. Na hipótese de recebimento de duas ou mais propostas idênticas ou significativamente similares, análogas e/ou que de qualquer forma possam ser interpretadas como cópia ou reprodução, total ou parcial, quando encaminhadas por equipes distintas, será considerada para os efeitos de inscrição, aquela que foi recebida primeiramente.
- 5.9. É de inteira responsabilidade dos integrantes da equipe participante a defesa de eventual acusação de plágio da proposta/projeto apresentada neste concurso.
- 5.10. As equipes participantes serão excluídas automaticamente do concurso em caso de fraude comprovada, participação através da obtenção de benefício/vantagem de forma ilícita ou pelo não cumprimento de quaisquer das condições aqui previstas. Para efeito desse item, considera-se fraude a participação através do cadastramento de informações incorretas ou falsas; a participação de pessoas não elegíveis conforme critérios aqui estabelecidos;
- 5.11. Não terão validade as participações que não preencherem as condições básicas do concurso previstas neste Regulamento.
- 5.12. Fica previamente esclarecido que o participante será o único responsável pelos dados indicados no momento da inscrição, isentando os responsáveis pela Maratona de qualquer problema por informações falsas, incorretas, inválidas e/ou imprecisas.
- 5.13. O resultado da seleção das equipes para seguir na segunda e terceira etapas será divulgado no portal Brasil Mais TI/Maratona;

6. Sobre a 2ª Etapa da Maratona

- 6.1. Entre 02 de julho e 24 de agosto de 2018, cada equipe selecionada deverá desenvolver um protótipo de aplicativo para dispositivos móveis, usáveis em sala de aula, para, no mínimo, dois dos seguintes componentes curriculares dos anos finais do ensino fundamental: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua inglesa, Matemática,

Ciências da Natureza, Geografia, História; nos termos dos itens 1,2 e 4 do presente regulamento.

- 6.2. De 16 de julho a 24 de agosto, serão realizadas sessões de tiradúvidas e mentoria técnica e pedagógica, de participação obrigatória para as 32 equipes selecionadas.
- 6.3. A mentoria pedagógica será realizada por professores especialistas atuantes em Instituições públicas, que orientarão as equipes em relação à adequação da proposta de protótipo ao disposto na BNCC e a coerência teórico-metodológica da mesma.
- 6.4. A mentoria técnica será realizada por profissionais da área de tecnologia da informação, designers, programadores, que orientarão as equipes em relação a aplicação em sala de aula dos protótipos criados com análise e mentoria técnica dos apps, para que possam ter completo funcionamento nas escolas.
- 6.5. Cada equipe deverá testar o protótipo de APP em escolas no período 27 de agosto a 28 de setembro e produzir relatório descritivo da testagem.

7. Sobre a 3ª Etapa da Maratona

- 7.1. Cada uma das equipes finalistas deverá utilizar o seu próprio equipamento, notebook e/ou laptop, para a apresentação dos APPs, assim como seus respectivos acessórios, como por exemplo, adaptadores para utilização de tomadas elétricas, uma vez que a Organização não fornecerá equipamentos.
- 7.2. Para o desenvolvimento, hospedagem, testes e avaliação das soluções propostas, **deverão obrigatoriamente, ser utilizados, o canal específico a ser informado pelos proponentes da Maratona, após a seleção das equipes, por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição.**
- 7.3. Cada equipe participante deverá apresentar em 5 minutos (PITCH) um plano de disseminação dos APPs criados, com apoio de Mentoria.
- 7.4. A ordem de apresentação será definida em forma de sorteio pela Comissão Organizadora da Maratona.

- 7.5. As apresentações deverão ser realizadas na presença da Comissão Avaliadora do evento, em local acessível ao público participante, a ser definido oportunamente pela Comissão Organizadora.
- 7.6. Após a apresentação do protótipo, os participantes ou as equipes deverão encaminhar, até 23h59 do dia 03/11/2018 (horário oficial de Brasília), o link com acesso à versão definitiva do APP para o endereço **específico a ser informado oportunamente pelos proponentes da Maratona.**
- 7.7. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas, cigarros ou qualquer substância ilícita durante o Evento. Qualquer atividade irregular deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da comissão organizadora do Evento que procederá a necessária análise sobre o fato e decidirá sobre o ocorrido, podendo inclusive proceder a desclassificação do Participante ou da Equipe a que o descumpridor pertencer.
- 7.8. A Maratona compreende palestras, mentorias e avaliações para o cumprimento das regras pré-estabelecidas nesse regulamento;
- 7.9. No local de realização da final da Maratona será disponibilizado pela Organização energia elétrica, internet cabeada e Wi-fi, sendo livre o uso de internet móvel própria por parte das equipes.
- 7.10. As equipes deverão desenvolver a solução na forma de um aplicativo mobile, utilizando qualquer ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), desde que o código fonte a ser entregue especifique o ambiente e configurações utilizadas
- 7.11. Todas as 32 (trinta e duas) equipes participantes deverão disponibilizar para a Organização o código fonte do projeto (APPs);
- 7.12. Fica desde já estabelecido que a utilização de Interface de Programação de Aplicações (API) de terceiros ou bibliotecas externas será permitida, desde que elas estejam disponíveis para todas as equipes.

8. Avaliação dos projetos

- 8.1. Os projetos deverão ser disponibilizados para testes nas escolas no período de 27 de agosto a 28 de setembro de 2018.
- 8.2. Cada equipe deverá disponibilizar o código fonte do APPs para a comissão organizadora.
- 8.3. Durante o período de testes nas escolas, os projetos serão avaliados com sugestões de possíveis melhorias, pela equipe de mentores que estiver acompanhando o desenvolvimento do projeto.
- 8.4. Os critérios a serem utilizados na avaliação das propostas serão: o **interesse educacional, acessibilidade, usabilidade e criatividade**.
 - a. No quesito **interesse educacional**, será avaliado se o projeto contribuirá para a melhor compreensão da área de conhecimento – Conteúdo pedagógico.
 - b. No quesito **acessibilidade**, será avaliado se o projeto utilizou as programações que permitam a compatibilidade em diversos sistemas móveis e com recursos de acessibilidade para diferentes tipos de deficiência (que seja usado os critérios gerais do Guia de Tecnologia, que consideram como requisito mínimo de acessibilidade a disponibilização de conteúdo e navegação com ao menos um acesso alternativo).
 - c. No quesito **usabilidade**, será avaliado se o projeto apresentará uma interface de fácil navegação e intuitiva.
 - d. No quesito **criatividade**, será avaliado se o projeto apresentará uma solução inovadora e atrativa.
- 8.5. Cada equipe participante deverá apresentar no palco do evento, em 5 minutos (PITCH), um plano de disseminação dos APPs.
- 8.6. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da Comissão Julgadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na

avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

9 Reconhecimento e Certificação

- 9.1 No dia 11 de outubro de 2018, no encerramento da Maratona, de acordo com a programação e no mesmo local do evento será realizada a cerimônia de certificação das equipes;
- 9.2 No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe deverá estar presente na cerimônia.
- 9.3 Todos os participantes das 32 equipes selecionadas que cumprirem todas as normas desse regulamento serão contempladas com:

✓ Certificado de participação ✓ Uma bolsa de incentivo/ reconhecimento no valor de R\$ 1.000,00

(Um mil reais)

- 9.4 A Comissão Organizadora da Maratona informará, os detalhes sobre a forma de Transferência/depósito da bolsa.
- 9.5 A Comissão Organizadora efetuará a entrega da premiação dos participantes contemplados, em até 30 (trinta) dias, contados a partir da data do evento de encerramento.
- 9.6 No ato da entrega da certificação, cada participante deverá fornecer cópia de seu CPF, RG e assinar um termo de recebimento e quitação;
- 9.7 O valor da bolsa será entregue livre e desembaraçado de qualquer ônus para o contemplado.

10 Divulgação dos Resultados

- 10.1 Em todas as etapas da Maratona UNICEF Samsung, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, como e-mail e pelo endereço
(<http://maratona.brasilmaisti.com.br>);

- 10.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações.
- 10.3 A partir do dia 16 de outubro de 2018, as equipes certificadas na Maratona UNICEF SAMSUNG serão anunciadas no site www.brasilmaisti.com.br/maratona.
- 10.4 A Maratona UNICEF SAMSUNG poderá ser divulgada por cartazes, folhetos, displays, internet, televisão, jornal, revista, mídia exterior, rede social, hotsite e outros meios de mídia e comunicação, a critério exclusivo das organizações promotoras.
- 10.5 O regulamento completo da Maratona está disponível no site maratona.brasilmaisti.com.br;

11 Disposições (condições) Finais

- 11.1 Os participantes deverão declarar, no formulário de participação da Maratona, que concordam com os termos deste Regulamento, para que a inscrição seja aceita.
- a. os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.
 - b. Os participantes, ao concordarem com o Regulamento, autorizam a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, mídias sociais ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
 - c. Os participantes autorizam a utilização dos dados fornecidos, ficando esclarecido que a participação poderá implicar, a critério da comissão organizadora, na utilização das ideias e projetos desenvolvidos, no todo ou em parte, sem limite de prazo ou

pagamento de qualquer natureza, para desenvolvimento ou criação de novos produtos e serviços, tendo como referência as ideias ou aplicativos apresentados na Maratona.

d. Esta autorização, contudo, não implica na cessão dos direitos autorais dos trabalhos apresentados pelas equipes, que se utilizados isoladamente, continuam de propriedade de seus criadores.

11.2 A Comissão Organizadora da Maratona esclarecerá as dúvidas sobre este Regulamento e decidirá os casos omissos.

11.3 As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes selecionados poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço maratona.brasilmaisti.com.br.

11.4 A Maratona será coordenada por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

11.5 Esclarecemos que a participação técnica do UNICEF, da SAMSUNG, da SOFTEX e demais parceiros não garante a usabilidade dos aplicativos uma vez que o enfoque da parceria está no suporte às equipes para a mobilização ao tema de tecnologias educacionais e desenvolvimento de APPs.

11.6 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas e dos espaços em que ocorrerá esta Maratona, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.7 Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

11.8 A comissão Organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes;

(como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

11.9 As decisões dos avaliadores no que tange à seleção das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.10 A comissão organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento.

11.11 As dúvidas e controvérsias originadas de reclamações dos participantes deverão ser, primeiramente, dirimidas pelos seus respectivos organizadores pelo canal: brasilmaisti@softex.br