

A **Secretaria de Educação e Esportes do Estado de Pernambuco** torna público Regulamento para a realização do “**DesafioAPPFENEARTE**” 2019

### **1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

- 1.1** O presente Regulamento tem por finalidade estabelecer as normas relativas às condições para participação, inscrição, entrega e formato dos trabalhos, critérios de julgamento, categorias e premiação que regem o **DesafioAPPFENEARTE 2019**.
- 1.2** O **DesafioAPPFENEARTE 2019** é uma realização da Secretaria de Educação e Esportes do Estado de Pernambuco e tem por objetivo o desenvolvimento de aplicativo para dispositivo móvel para visita à Feira Nacional de Artesanato, a FENEARTE, que acontece anualmente, reunindo expositores e artesãos de todo o mundo.
- 1.3** O **DesafioAPPFENEARTE 2019** contemplará os estudantes do Ensino Médio e Médio Técnico devidamente matriculados na Rede Estadual de Ensino dos 184 municípios do Estado de Pernambuco e do Distrito Estadual de Fernando de Noronha.

### **2. O APLICATIVO**

- 2.1** O aplicativo apresentado deve atender a todos os dispositivos do Regulamento e não poderá conter custos recorrentes, ou que dependam do número de usuários, de acessos ou de quaisquer outras formas de tarifação.
- 2.2** O aplicativo não deverá utilizar ou armazenar dados pessoais dos usuários a menos que seja essencial para o seu funcionamento, sendo vedada a comercialização dos aplicativos premiados, bem como qualquer outra forma de exploração comercial.
- 2.3** O aplicativo para dispositivos móveis (smartphones e tablets), submetidos a esta seleção devem ser compatíveis com as plataformas Android e iOS.
- 2.4** O aplicativo deve ser disponibilizado em lojas online oficiais (nacional e internacionais) das plataformas Android (Google Play) e iOS (Apple Store) de forma gratuita, em ambiente de produção.
- 2.5** A Secretaria Estadual de Educação e Esportes não se responsabiliza por eventuais problemas de interrupção e/ou falha técnica durante a submissão dos trabalhos.
- 2.6** Estão aptos a participar deste Desafio aplicativos inéditos, originais e inovadores que não tenham sido lançados no mercado, publicados em lojas de aplicativos ou premiados em outras competições no Brasil ou no Exterior até o momento da publicação do presente Regulamento.

### **3. DAS INSCRIÇÕES**

- 3.1.** As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas a partir do dia 27 de março de 2019 ao dia 29 de abril de 2019, em formulário específico, via internet, disponível na página [www.educacao.pe.gov.br](http://www.educacao.pe.gov.br), com o envio dos documentos e do trabalho, conforme descrito neste Regulamento.
- 3.2.** Os trabalhos poderão ser produzidos individualmente ou por equipe de até 10 (dez) estudantes.
- 3.3.** Cada escola poderá participar apresentando **até 03 (três) trabalhos**;
- 3.4** Todos os trabalhos, sejam individuais ou por equipe, deverão estar sob orientação de 01 (um) professor;
- 3.5** Recomenda-se às escolas participantes que organizem atividades que estimulem a pesquisa e a participação dos estudantes no Desafio.

**3.6** Não serão aceitas inscrições com dados e/ou informações incompletas, que não cumpram as exigências contidas neste Regulamento ou submetidas após o dia até 29 de abril de 2019.

#### **4. DO ENVIO DOS TRABALHOS**

**4.1** Para envio dos trabalhos produzidos, estes deverão ser encaminhadas em formulário específico via internet, disponível no site da Secretaria de Educação, no endereço eletrônico [www.educacao.pe.gov.br](http://www.educacao.pe.gov.br);

**4.2** No formulário específico de inscrição dos trabalhos produzidos deverão ser informadas:

**4.2.1** URL pública para download de vídeo tipo “pitch” contendo uma demonstração de todas as funcionalidades do aplicativo, com limite de 5 (cinco) minutos, devendo constar no início do vídeo o nome da escola e o nome dos componentes da equipe.

**4.2.1.1** O vídeo deve apresentar somente imagens dinâmicas ou estáticas da interface gráfica do aplicativo e áudio narrativo de fundo, em formato WMV ou MP4.

**4.2.2** URL pública para download do projeto Google completo e respectivo binário gerado pelo kit de desenvolvimento da plataforma (APK para Android), de forma que o mesmo possa ser executado no simulador padrão que acompanha o kit de desenvolvimento da Google.

**4.2.3** URL pública para download do projeto Apple completo e respectivo binário gerado pelo kit de desenvolvimento da plataforma (IPA para iOS), de forma que o mesmo possa ser executado no simulador padrão que acompanha o kit de desenvolvimento da Apple.

**4.3** Todos os materiais utilizados para a produção dos trabalhos deverão ser fornecidos pelas escolas participantes;

**4.4** Serão automaticamente desclassificadas as produções que não atenderem aos requisitos deste Regulamento e/ ou apresentarem elementos que impeçam a verificação de sua autenticidade, de sua autoria ou realizadas fora do prazo.

#### **5. DA COMISSÃO DE SELEÇÃO**

**5.1** A Comissão de Seleção será composta por integrantes da Secretaria Estadual de Educação e Esportes e eventuais convidados, sendo nomeada através de Portaria assinada pelo Secretário de Educação e Esportes de Pernambuco.

#### **6. DA SELEÇÃO DOS TRABALHOS**

**6.1** O processo de seleção dos trabalhos ocorrerá em duas etapas pela Comissão de Seleção especialmente nomeada para este fim.

**6.2** A primeira etapa se dará através da avaliação dos vídeos disponibilizados pelos candidatos. Serão selecionados os vídeos que melhor apresentarem as propostas de aplicativos para dispositivos móveis.

**6.3** Realizada a seleção dos vídeos, a Comissão de Seleção passará a avaliar as propostas de aplicativos, de acordo com os critérios definidos abaixo:

<b>ESPECIFICAÇÃO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA</b>
Pertinência entre o Aplicativo e o tema proposto.	2,5 pontos
Qualidade da ideia proposta, incluindo criatividade, originalidade e inovação	2,5 pontos
Implantação da ideia do aplicativo, especialmente no que se refere à experiência do	2,5 pontos

usuário, facilidade de uso, design e funcionalidades	
Desempenho e confiabilidade – o aplicativo não deve apresentar falhas ou consultas excessivamente demoradas que comprometam seu uso	2,5 pontos
<b>TOTAL</b>	<b>10 pontos</b>

**6.4** Os professores deverão abordar a temática em sala de aula, dando suporte aos estudantes na produção dos trabalhos, prezando pela qualidade do material. As escolas participantes deverão promover atividades relacionadas ao tema, sob a orientação do corpo docente. As ações preparatórias nas escolas poderão ter caráter interdisciplinar.

**6.5** Em caso de empate, será considerado vencedor o trabalho que obtiver maior pontuação em:

1º - Pertinência entre o Aplicativo e o tema proposto;

2º - Qualidade da ideia proposta, incluindo criatividade, originalidade e inovação;

3º - Implantação da ideia do aplicativo, especialmente no que se refere à experiência do usuário, facilidade de uso, design e funcionalidades;

4º - Desempenho e confiabilidade – o aplicativo não deve apresentar falhas ou consultas excessivamente demoradas que comprometam seu uso;

5º - Maior Idade. No caso de equipe, será levado em consideração a idade do integrante mais velho;

6º - Maior índice de avaliação do IDEB da Escola.

## 7. DA PREMIAÇÃO

**7.1** O **DesafioAPPFENEARTE** premiará o aplicativo para dispositivos móveis que seja inédito, original e inovador apresentado por estudantes do Ensino Médio ou Médio/Técnico da Rede Estadual de Ensino, além do Professor Orientador.

**7.2** Os prêmios obedecerão aos critérios a seguir:

COLOCAÇÃO	PREMIAÇÃO ESTUDANTE/EQUIPE
1º LUGAR	Smartphone Dual Chip, 4GB RAM, 32GB, Tela mínima de 5"

COLOCAÇÃO	PREMIAÇÃO PROFESSOR
1º LUGAR	Smartphone Dual Chip, 4GB RAM, 32GB, Tela mínima de 5"

**7.3** Os prêmios poderão ser alterados a qualquer tempo, por produtos similares em qualidade e preço, sem a necessidade de justificativa prévia, sendo os vencedores devidamente informados antes da cerimônia de premiação.

## 8. DOS RESULTADOS E CERIMÔNIA DE ENTREGA DOS PRÊMIOS

**8.1** A divulgação dos resultados ocorrerá no site da Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco [www.educacao.pe.gov.br](http://www.educacao.pe.gov.br).

**8.2** Fica facultado a todos os proponentes do presente Regulamento tomar conhecimento do parecer sobre seu trabalho por intermédio de correspondência eletrônica encaminhada ao endereço eletrônico [desafioappfenearte@educacao.pe.gov.br](mailto:desafioappfenearte@educacao.pe.gov.br).

**8.3** A Comissão Organizadora providenciará a publicação do resultado final no Diário Oficial de Pernambuco - DOE.

8.5 Havendo alteração, em quaisquer das datas informadas neste Regulamento, será divulgada pela Comissão Organizadora, com a antecedência necessária.

## 9. DIREITOS AUTORAIS DE IMAGEM E SOM

9.1 Os participantes inscritos concordam com a eventual publicação, pelo Governo do Estado de Pernambuco, de imagens e/ou da totalidade do trabalho inscrito, em forma e suporte a serem definidos, sem que sejam necessárias autorização e qualquer remuneração aos participantes e autores, obrigando-se, todavia, a mencionar o crédito integral do referido trabalho.

9.2 O(s) realizador(es) do trabalho é(são) responsável(eis) exclusivo(s) pela utilização não-autorizada de imagens ou sons de terceiros. Quaisquer problemas de direitos autorais recairão unicamente no(s) responsável(eis) pelo trabalho inscrito.

9.3 Os participantes do **DesafioAppFENEARTE** autorizam automaticamente o uso de suas imagens e vozes, em todo e qualquer material entre fotos, documentos e outros meios de comunicação. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem anteriormente mencionada, em todo o estado de Pernambuco.

## 10. CALENDÁRIO DO DESAFIO

10.1 O presente Desafio obedecerá ao seguinte calendário:

EVENTO	DATA
Lançamento do DesafioAPPFENEARTE	27/3/2019
Período de Inscrições	27/3/2019 a 29/4/2019
Seleção dos Trabalhos	2/5/2019 a 9/5/2019
Divulgação do Resultado Final	10/5/2019
Premiação dos Vencedores	A definir

## 11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1 Quaisquer dúvidas e informações complementares poderão ser enviadas exclusivamente para o endereço eletrônico [desafioappfenearte@educacao.pe.gov.br](mailto:desafioappfenearte@educacao.pe.gov.br).

11.2 Todo o material que venha a integrar os aplicativos selecionados no **DesafioAppFENEARTE** deverá estar liberado de quaisquer restrições relativas a direitos autorais, de imagem e conexos, tanto de terceiros quanto dos profissionais envolvidos em seu desenvolvimento, inclusive de seus respectivos custos.

11.3 A inscrição no **DesafioAppFENEARTE** implicará a aceitação tácita das normas contidas neste Regulamento.

11.4 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, através da Gerência de Programas e Projetos Especiais da Secretaria Estadual de Educação e Esportes.

**FREDERICO DA COSTA AMANCIO**  
Secretário de Educação e Esportes