



Ministério da Educação  
Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca  
**Experiência de Inovação em Projetos 2024 – Expin<sup>48</sup>**

## REGULAMENTO

### 1. OBJETIVO GERAL

Este regulamento estabelece as atividades a serem realizadas no evento **Experiência de Inovação em Projetos 2024 – Expin<sup>48</sup>** do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca – Cefet/RJ.

### 2. CONCEPÇÃO E DINÂMICA DO EVENTO

O **Expin<sup>48</sup>** é uma iniciativa inovadora realizada pelo Cefet/RJ, que envolve equipes compostas por **estudantes de educação profissional técnica de nível médio** e do **ensino superior** (graduação e pós-graduação) dos diversos *campi* visando desenvolver, de modo colaborativo, soluções tecnológicas para a sociedade em um período de 48 horas. São elementos-chave do **Expin<sup>48</sup>**: **inovação, criatividade, trabalho colaborativo, conhecimento multidisciplinar** e **viabilidade técnica**.

Com a utilização de elementos da pedagogia ativa – aprendizagem baseada em projetos/problemas – as equipes de estudantes são desafiadas a solucionar problemas a partir de temáticas de grande impacto na sociedade contemporânea, pensando no seu desenvolvimento sustentado. O ambiente em que o evento se desenvolve estimula o uso de conhecimentos e habilidades específicas. Ao final, um comitê julgador, composto por profissionais das áreas acadêmica e produtiva, avalia a melhor solução a partir de critérios previamente definidos.

O **Expin<sup>48</sup>** é baseado no *Invent for the Planet* (IFTP), evento organizado pela Texas A&M University dos EUA. Por sua vez, um dos principais diferenciais em relação a um *Hackathon* tradicional é que os temas apresentados, como desafios para as equipes desenvolverem soluções inovadoras, são **temas de natureza geral**.

O **Expin<sup>48</sup>** está organizado de acordo com a seguinte estrutura:

- **Interagir:** formação das equipes; e identificação de competências;
- **Projetar:** ideação, escopo, viabilidade e soluções;
- **Construir:** prototipagem e construção;
- **Apresentar:** textual; visual (vídeo); e verbal.

Antes do início do evento serão oferecidas atividades de divulgação e preparação.

### 3. TEMAS

Durante o **Expin<sup>48</sup>**, edição 2024, serão disponibilizados temas atuais, de grande abrangência e de interesse da sociedade para que as equipes de estudantes possam aplicar os seus conhecimentos nos temas escolhidos. Os **temas** relacionados com diversos problemas atuais da sociedade serão divulgados uma semana antes do início do evento.

## REGULAMENTO

### 4. ATORES

O evento contará com a participação dos seguintes atores:

- 4.1 EQUIPES DE ESTUDANTES – Equipes compostas por, no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis), estudantes de educação profissional técnica de nível médio e superior (graduação e pós-graduação) do Cefet/RJ. Cada equipe deverá desenvolver, em 48 horas, uma solução inovadora para um dos temas escolhido. A composição das equipes deverá permitir a interação entre estudantes dos vários níveis, áreas, modalidades e *campi* do Cefet/RJ, visando promover a verticalização e a interdisciplinaridade.
- 4.2 MENTORES – Professores/pesquisadores que atuarão acompanhando e orientando as equipes de estudantes no processo de desenvolvimento dos projetos. Os mentores terão participação em momentos específicos (*Status Review*). Sua função é dar “*feedback*” sobre a viabilidade do projeto, a relação custo-benefício, o grau de inovação, a relação entre a complexidade do projeto e o tempo disponíveis.
- 4.3 COMITÊ JULGADOR – Formado por membros internos e externos ao Cefet/RJ. Será composto por profissionais com competência reconhecida e atuação nas áreas acadêmica e/ou produtiva, que terão como atribuição avaliar a produção de cada equipe de estudantes.
- 4.4 COMISSÃO ORGANIZADORA – Comissão responsável pela concepção, organização e realização do evento.

### 5. CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

- 5.1. O Expin<sup>48</sup> é destinado à participação de estudantes, regularmente matriculados, de todos os níveis, áreas e modalidades de ensino do Cefet/RJ.
- 5.2. Os estudantes participantes deverão utilizar a plataforma Microsoft Teams da conta institucional do Microsoft 365, acessando-a com *e-mail* institucional.
- 5.3. Caso o estudante não tenha habilitado a conta institucional do Microsoft 365, recomenda-se seguir o descrito em <http://www.cefet-rj.br/index.php/avisos/3977-disponibilizacao-do-servico-de-e-mail-para-alunos>.

### 6. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO

- 6.1. As inscrições individuais deverão ser realizadas, conforme calendário a ser divulgado, em **Formulário de Inscrição**, disponível no *site* do Expin<sup>48</sup>. A participação é gratuita.
- 6.2. Serão oferecidas 40 (quarenta) vagas para a formação de, no máximo, 7 (sete) equipes compostas, obrigatoriamente, por estudantes de educação profissional técnica de nível médio e do nível superior. Serão alocadas 5 vagas para cada *campus*.
- 6.3. A critério da comissão organizadora, poderá haver o aumento do número máximo de participantes em função da quantidade de inscrições.
- 6.4. A seleção dos participantes ocorrerá por sorteio, sendo formada uma lista ordenada contendo o nome de todos os inscritos. Esta lista será utilizada para chamada dos participantes e para formação de uma lista de espera, respeitando o quantitativo de vagas disponibilizadas para cada *campus*. O sorteio ocorrerá conforme calendário a ser divulgado no *site* do Expin<sup>48</sup>.
- 6.5. A distribuição das vagas dos participantes de cada *campus* seguirá a ordem da lista do sorteio, devendo ser ocupado por:
  - a. 2 (dois) participantes da educação profissional técnica de nível médio;
  - b. 2 (dois) participantes do ensino superior;
  - c. 1 (um) participante de qualquer um dos níveis de ensino, conforme a ordem do sorteio.
- 6.6. Caso o número de inscritos em um dos níveis de ensino em cada *campus* não seja suficiente para

## REGULAMENTO

atendimento do item 6.5, as vagas poderão ser ocupadas pelo outro nível. Caso o número total de inscritos em um determinado *campus* seja inferior às vagas alocadas, essas poderão ser ocupadas por estudantes de outros *campi*, respeitando as condições e restrições apresentadas neste regulamento.

- 6.7. A divulgação do resultado do sorteio será disponibilizada no site do **Expin<sup>48</sup>**.
- 6.8. Os estudantes selecionados deverão confirmar a participação no *site* do evento em formulário próprio, conforme calendário a ser divulgado. A não confirmação até a data estabelecida será considerada como desistência e implicará na exclusão da participação do estudante no evento.
- 6.9. A lista dos estudantes que confirmarem a participação será divulgada no *site* do **Expin<sup>48</sup>** conforme calendário a ser divulgado. Todos os estudantes que fizeram a confirmação de participação deverão consultar essa lista.
- 6.10. No caso de existirem vagas disponíveis, todos os estudantes da lista de espera deverão manifestar interesse em participar do evento, através de *link* específico disponibilizado no *site* do **Expin<sup>48</sup>**, até a data a ser divulgada no calendário.
- 6.11. O preenchimento das vagas disponíveis irá obedecer a ordem da lista de espera entre os estudantes que confirmarem a participação, respeitando o número máximo de 5 (cinco) vagas alocadas para cada *campus*. Em função da viabilidade de transporte dos participantes para o local do evento, esta restrição não se aplica aos *campi* do Maracanã e Maria da Graça. Esta restrição também não será aplicada aos demais *campi*, desde que haja disponibilidade de transporte para um maior quantitativo de participantes.
- 6.12. A listagem final dos participantes será divulgada no *site* do evento em data a ser divulgada no calendário.
- 6.13. Ao se inscreverem no **Expin<sup>48</sup>** os estudantes devem declarar estarem cientes do **Regulamento**.

### 7. ATIVIDADES PRELIMINARES

Antes do início do **Expin<sup>48</sup>** serão oferecidas as seguintes atividades preliminares:

- 7.1 Palestras Motivacionais: apresentação de palestras sobre temas de interesse e aderentes ao contexto do **Expin<sup>48</sup>**.
- 7.2 Palestra Preparatória: apresentação de técnicas de *brainstorm* e conceitos de desenvolvimento de projetos a serem utilizados pelas equipes durante a realização do evento.

## REGULAMENTO

### 8. ETAPAS DO EXPIN<sup>48</sup>

As etapas do evento estão descritas no quadro a seguir.

#### Expin<sup>48</sup> 2024 - PROGRAMAÇÃO

DATA	HORÁRIO	LOCAL	ATIVIDADE	
20/09/2024	14:00-16:00	Online (Teams)	Reunião com os estudantes e informações gerais e divulgação dos Temas	
27/09/2024 (sexta)	14:00- 15:00	Bloco E – 5º andar	Abertura. Apresentação da infraestrutura e dos Mentores. Programação.	INTERAGIR
	15:00-18:30	Bloco E – 5º andar	Formação das equipes. <i>Brainstorm</i> . Criação de Propostas Iniciais	
	18:30-19:00	-	Lanche	PROJETAR
	19:00-21:30	Auditório 5	Apresentação das Propostas Iniciais (5 min para cada equipe)	
	21:30	-	Encerramento das atividades do dia	
28/09/2024 (sábado)	08:00-11:00	Bloco E – 5º andar	Desenvolvimento das atividades	PROJETAR
	11:00-12:00	Auditório 5	<i>Status Report</i> - Relatos das equipes sobre o andamento do projeto	
	12:00-13:00	-	Almoço	
	13:00-17:00	Bloco E – 5º andar	Desenvolvimento das atividades	CONSTRUIR
	17:00-18:00	Auditório 5	<i>Status Report</i> - Relatos das equipes sobre o andamento do projeto	
	18:00-19:00	Bloco E – 5º andar	Desenvolvimento das atividades	
	19:00-20:00	-	Jantar	
	20:00-21:00	Bloco E – 5º andar	Desenvolvimento das atividades	
	21:00	-	Encerramento das atividades do dia	
29/09/2024 (domingo)	08:00-11:00	Bloco E – 5º andar	Finalização dos trabalhos	APRESENTAR
	11:00-12:00	Bloco E – 5º andar	Preparação da apresentação e do <i>White Paper Technical Review</i>	
	12:00-12:30	-	Almoço	
	12:30-14:00	Bloco E – 5º andar	Preparação para as apresentações	
	14:00-16:30	Auditório 5	Apresentações para o Comitê Julgador (10 min para cada equipe)	
	16:30-17:00	Auditório 5	Distribuição da premiação/certificados às equipes	

Local: campus Maracanã

#### 8.1 DIVULGAÇÃO DOS TEMAS

Evento de apresentação da dinâmica, programação e divulgação dos temas a serem desenvolvidos pelas equipes.

#### 8.2 INTERAGIR

##### 8.2.1 Formação das equipes

Essa etapa tem por objetivo exercitar a definição de temas de interesse e a negociação para formação das equipes. Nela, os participantes formarão as equipes a partir de uma interação que envolve a escolha do tema de trabalho. Num primeiro momento é facultado aos participantes se agruparem por temas.

## REGULAMENTO

### 8.2.2 Negociação

Será necessário criar um canal de negociação entre os envolvidos caso o processo de organização das equipes resulte em: equipes com tamanho ou composição fora do especificado no item 4.1 ou número inferior a três equipes.

### 8.3 PROJETAR

#### 8.3.1 *Brainstorm* e desenvolvimento dos conceitos iniciais

Durante o *brainstorm*, os participantes devem definir um problema a ser resolvido relacionado ao tema central que foi escolhido, bem como possíveis soluções.

Em seguida, iniciam a etapa de discussões, consultas e pesquisas preliminares sobre as ideias geradas no *brainstorm*. As equipes deverão apresentar obrigatoriamente como resultado desta etapa: (1) descrição do problema; (2) cinco requisitos que a solução deve atender; (3) três soluções alternativas para o problema definido; e (4) a indicação da solução escolhida pela equipe.

Essa etapa tem por objetivo o detalhamento do projeto que é desenvolvido em duas fases. Na primeira é estabelecido o escopo do projeto. Em seguida, as equipes desenvolvem três soluções alternativas de solução, alinhadas ao escopo estabelecido e à sua viabilidade.

#### 8.3.2 Apresentação dos conceitos iniciais e ideias básicas

Os estudantes deverão apresentar para os mentores e demais equipes o escopo do projeto contendo os itens resultantes da discussão conforme item 8.3.1. Após a apresentação, os mentores realizam os seus questionamentos para auxiliar a equipe no desenvolvimento ou escolha da solução que será levada à frente.

#### 8.3.3 Desenvolvimento das atividades

Cada equipe irá dar continuidade ao desenvolvimento do projeto, a partir do feedback recebido durante a apresentação dos conceitos iniciais, e passará a realizar o seu planejamento, considerando o tempo e os recursos disponíveis.

### 8.4 CONSTRUIR

Essa etapa tem por objetivo a construção da solução que será apresentada ao final do **Expin<sup>48</sup>** para os juízes.

#### 8.4.1 Relatos das equipes (*Status Review 1*)

Após as primeiras horas, as equipes terão uma interação com os mentores para apresentação do estágio em que o projeto se encontra. Nesse momento, podem ser apontadas correções e sugeridos caminhos, em função do tempo restante até a apresentação.

#### 8.4.2 Desenvolvimento das atividades

Na segunda fase, as equipes trabalham, tendo em mente que o tempo restante deverá ser utilizado para testes e correções necessárias.

#### 8.4.3 Relatos das equipes (*Status Review 2*)

As equipes devem realizar os relatos finais de estágio do projeto aos mentores.

#### 8.4.4 Desenvolvimento das atividades e finalização do projeto

A partir deste momento, poderão ser feitos ajustes finais no projeto.

## REGULAMENTO

### 8.5 APRESENTAR

#### 8.5.1 Preparação do material para a apresentação.

Esta fase do **Expin<sup>48</sup>** é focada no desenvolvimento das apresentações. São solicitadas às equipes 3 (três) formatos de material:

- *White Paper Technical Review* (formato Microsoft Word ou Adobe PDF) que é uma descrição técnica do problema, da solução e do protótipo em, no máximo, duas páginas, conforme documento disponibilizado;
- *Elevator Pitch* (formato MP4), no qual as equipes devem apresentar o projeto em 90 (noventa) segundos, em formato de vídeo;
- Apresentação (formato MS PowerPoint), na qual todos os participantes da equipe devem apresentar o projeto finalizado. O vídeo produzido no *Elevator Pitch* deve fazer parte da apresentação.

As equipes deverão consultar informações complementares a serem disponibilizadas sobre os três formatos de material.

#### 8.5.2 Entrega do Material Final

Todas as equipes deverão disponibilizar os arquivos listados no item 8.5.1. em link específico, a ser fornecido durante a realização do evento, conforme prazo estabelecido no calendário.

#### 8.5.2 Apresentação das Equipes para o Comitê Julgador

A apresentação das equipes para o Comitê Julgador deve ocorrer, impreterivelmente, em até 10 (dez) minutos, incluindo o *Elevator Pitch*, seguidos por um período de 5 (cinco) minutos destinado a perguntas

#### 8.5.3 Avaliação das Equipes

Após as apresentações das equipes, o Comitê Julgador irá se reunir para avaliar os projetos apresentados com base nos seguintes critérios: qualidade técnica do projeto; viabilidade do projeto; inovação do projeto; e apresentação.

#### 8.5.4 Divulgação dos Resultados

A divulgação dos resultados ocorrerá após a avaliação das equipes onde serão divulgadas as equipes vencedoras.

#### 8.5.5 Encerramento do Evento

Após a premiação das equipes vencedoras ocorrerá o encerramento do evento.

## 9. PREMIAÇÃO E RECONHECIMENTO

### 9.1. Distribuição da premiação e certificados às equipes

A premiação será realizada no dia e horário estabelecidos na programação do evento.

### 9.2. Categorias

Será atribuída premiação a cada uma das seguintes categorias:

- a) Equipe Vencedora do **Expin<sup>48</sup>** 2024
- b) Qualidade Técnica do Projeto
- c) Viabilidade do Projeto
- d) Inovação do Projeto
- e) Apresentação

## REGULAMENTO

### 10. AUTORIZAÇÕES E PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 10.1 Todos os participantes deverão, impreterivelmente, anexar o Termo de Autorização de Uso de Imagem e de Voz na sua inscrição. Os estudantes menores de idade deverão anexar o Termo de Autorização de Uso de Imagem e de Voz e o Termo de Autorização de Viagem (se for o caso) assinados pelos seus responsáveis. Caso os documentos de autorização não sejam enviados no prazo estabelecido, o participante será eliminado do **Expin<sup>48</sup>**.
- 10.2 Toda propriedade intelectual gerada pelas equipes durante o **Expin<sup>48</sup>**, incluindo os códigos fontes, pertencerão única e exclusivamente às mesmas.
- 10.3 Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou custos causados a terceiros, excluindo e indenizando a Organização em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.

### 11. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 11.1 Qualquer eventualidade deve ser reportada imediatamente à Comissão Organizadora do **Expin<sup>48</sup>**.
- 11.2 Todas as informações, bem como o calendário do evento, serão disponibilizadas na página do evento <https://eic.cefet-rj.br/~expin48/>
- 11.3 O evento será cancelado nos seguintes casos:
  - i) número total de estudantes inferior a 12 (doze);
  - ii) número de equipes inferior a 3 (três).
- 11.4 Caso o número de inscrições em um determinado *campus* seja inferior ao quantitativo de vagas alocadas ou exista alguma restrição que inviabilize a vinda dos alunos para o local do evento, a participação deste poderá ser cancelada.
- 11.5 Caso haja necessidade, a Comissão Organizadora poderá alterar e atualizar o Regulamento a qualquer momento, sendo sempre responsabilidade do estudante verificar a versão mais recente, que estará disponível no site do **Expin<sup>48</sup>**. Após o período de inscrição no evento, as possíveis alterações também serão enviadas pelo e-mail informado pelo estudante.
- 11.6 A Comissão Organizadora não será responsável por problemas, falhas ou funcionamento técnico dos equipamentos, de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, celulares, tablets, hardware ou software, ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões nos sistemas para o correto processamento de seu projeto, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de inscrições, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet, vírus, falha de programação ou violação por terceiros.
- 11.7 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal desenvolvido antes do início do evento. Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para *download*.
- 11.8 Os projetos não poderão conter conteúdo de incitação à violência, nem qualquer espécie de indicação de preconceito racial, de gênero, sexual, religioso, social ou político, sob pena do estudante ser desclassificado e ainda responder integralmente por qualquer dano porventura causado, não cabendo desta decisão qualquer espécie de recurso.
- 11.9 Suspeitas de conduta antiética ou de atividades ilícitas, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo estudante, além de sua responsabilização nas esferas penal e civil.
- 11.10 Qualquer caso omissivo ou ocorrência não prevista nesse regulamento será resolvido, em caráter irreversível, pela Comissão Organizadora do evento.