



I Semana Acadêmica do Campus Lagarto

Make-a-thon

Quem pode participar?

Todo estudante de Ensino Médio, Técnico ou Superior do IFS.

As equipes para participar da Make-a-thon devem ser compostas respeitando-se os seguintes itens:

- Cada estudante só pode fazer parte de uma equipe;
- Cada equipe deve ter um nome (será necessário para sua inscrição);**
- Todos os estudantes da equipe devem estar vinculados ao IFS;
- Os integrantes das equipes podem ser de diferentes níveis de ensino e cursos.

O que é necessário para a inscrição?

É obrigatório que todos os membros da equipe estejam previamente inscritos na plataforma SisPubli do IFS até a data de inscrição de equipes prevista na programação da competição ou até serem preenchidas todas as vagas.

Descrição

A Make-a-thon é uma maratona criativa e interdisciplinar inspirada no movimento maker, que acelera ideias inovadoras em **protótipos físicos e digitais**, com foco no processo de fazer coisas em equipe. Nesta maratona, toda a criação será realizada em um ambiente colaborativo aberto para incentivar o compartilhamento de conhecimentos

e ideias inovadoras. Este Make-a-thon será centrado em um dos maiores desafios enfrentados pelo campus Lagarto, que será divulgado somente no dia da maratona, dia 25 de setembro de 2019. Os grupos deverão focar na criação de produtos ou dispositivos que ajudem o campus Lagarto e todos que rodeiam este ambiente a cumprir os objetivos requeridos, de maneira que promovam um impacto social positivo.

As principais orientações em um Make-a-thon são:

- Divirta-se criando coisas: criar algo novo é uma experiência emocionante;
- Aprenda enquanto avança: a melhor maneira de aprender é construindo algo;
- Aumente o alcance da sua rede (networking): amizades profissionais e não profissionais são facilmente formadas no ambiente certo.

Durante o Make-a-thon, pessoas altamente qualificadas estarão presentes para ajudá-los com questões técnicas e não-técnicas, por isso serão dadas orientações sobre: exposição do desafio a ser solucionado por um profissional competente na área técnica para formação da ideia, **apresentação/distribuição de materiais de temas pertinentes à dinâmica do evento como** pitch, técnicas de design thinking, papercraft (?), lego education (?).

REGULAMENTO

As inscrições devem ser realizadas via Sispubli no subevento Make-a-thon da semana acadêmica. Não é necessária a inscrição de uma equipe, pois as equipes serão formadas aleatoriamente e divulgadas no dia do evento, de maneira que haja integração entre os discentes dos cursos superiores. Serão formados grupos com no máximo **5 alunos**, e serão no máximo 8 grupos. Poderão participar alunos dos diversos cursos de graduação do IFS.

O material disponibilizado pela organização do evento serão: cartolinas, post-its, massa de modelar, lego (?), isopor, papelão, laboratório de informática à disposição, canetas, materiais diversos de papelaria (fita adesiva, grampeadores, papel A4, papel A3).

As três primeiras equipes receberão medalhas e troféus. A equipe que ocupar a primeira colocação será premiada também com o valor de R\$ **500,00**. Segundo e terceiro lugares receberão troféus, medalhas e acessórios de informática.

Critérios de Avaliação

Os projetos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

a) Nível de inovação e ligação entre a solução e o desafio apresentado;
b) Capacidade da equipe em desenvolver o projeto no futuro, visando a implementação da ideia pela gestão do Campus;
c) Funcionalidade do protótipo e potencial do produto no mercado ;
d) Acessibilidade econômica;
e)Evolução durante a Make-a-thon, criatividade e apresentação.

Equipe avaliadora

A equipe avaliadora será diversificada, tendo em vista que o desafio abrangerá noções de diferentes áreas e, conseqüentemente, será relevante a multiplicidade de discussões e avaliações acerca do assunto por profissionais de áreas interdisciplinares.

Docentes - Pedagogo - PCD- Arquiteto- Avaliador extra

Programação

Dia 25/09/2019

13:00 - Início 13:30 - Recepção dos inscritos (Equipe organizadora) 13:45 - Abertura do evento e formação das equipes (George e Claudiana) 14:15 - Exposição do Desafio (Ana Júlia e Osman) 14:30 - Primeira técnica para ideação (Catuxe) 14:45 - Trabalho em Equipe 15:30 - Apresentação inicial da ideia formada (Equipes) 16:00 - Orientação sobre pitch (Jônatas) 16:30 - Retorno do trabalho em equipe

17:30 - Coffee-break

18:30 - Retorno do trabalho em equipe

20:30 - início dos pitches

21:30 - coffee-break

22:00 - finalização

Dia 26/09/2019

19h - Premiação das equipes vencedoras.