



PROGRAMAÇÃO
PARA JOVENS
DE FUTURO



FESTIVAL DE APLICATIVOS DA INICIATIVA CODE

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 001/2024 PARA O FESTIVAL DE APLICATIVOS DA INICIATIVA CODE

A Prefeitura Municipal de João Pessoa - PMJP, através das Secretarias Municipais de Educação e Cultura (SEDEC) e Ciência e Tecnologia (SECITEC), torna público o concurso Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE das Escolas Municipais de João Pessoa, para os alunos da rede pública municipal de João Pessoa.

1. DO CODE

- 1.1. O Projeto CODE (Codificar para Desenvolver) é um projeto que visa integrar o ensino de programação de computadores nas escolas públicas do ensino fundamental II (6º, 7º, 8º e 9º anos) da rede municipal de João Pessoa;
- 1.2. O CODE iniciou as atividades em maio de 2024 com a inscrição de 56 (cinquenta e seis) escolas da rede municipal de João Pessoa, conforme ANEXO I.

2. DO FESTIVAL DE APLICATIVOS DA INICIATIVA CODE

2.1. OBJETIVO

- 2.1.1. O evento tem o objetivo de promover a criatividade dos alunos integrantes do Projeto CODE, através da construção de aplicativos para dispositivos Android¹ na plataforma MIT App Inventor².

2.2. PRÉ-REQUISITOS

- 2.2.1. Ser um aluno regularmente matriculado no fundamental II da rede pública municipal de João Pessoa no ano letivo 2024;
- 2.2.2. Estar regularmente inscrito no Projeto CODE até a data final de inscrição do Festival, conforme cronograma deste Edital.

2.3. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- 2.3.1. Poderão ser formadas equipes compostas por no mínimo 01 (um) e no máximo 6 (seis) membros, incluindo um tutor.
- 2.3.2. Cada equipe só pode ter um tutor.
- 2.3.3. Cada equipe deve possuir um líder em sua formação, seja ele monitor ou não.
- 2.3.4. Cada aluno do CODE pode participar de mais de uma equipe, desde que o aplicativo submetido seja diferente.

¹ <https://www.android.com>

² <https://appinventor.mit.edu>

2.4. ETAPAS

2.4.1. O Concurso contará com 02 (duas) Etapas:

2.4.1.1. A primeira etapa consistirá na avaliação dos aplicativos homologados por um júri técnico. A partir das notas do júri será criado um ranqueamento dos aplicativos mais relevantes. De acordo com essa classificação as equipes melhores colocadas irão para a segunda etapa.

2.4.1.1.1. O número de equipes que irão para a segunda etapa será de 40% do valor total de submissões homologadas.

2.4.1.2. A segunda etapa, ou etapa final, consistirá da avaliação dos aplicativos finalistas em três categorias:

- Categoria 1: **Melhor aplicativo técnico**, a escolha dessa categoria será feita por um júri técnico;
- Categoria 2: **Melhor aplicativo popular**, a escolha dessa categoria será feita por votação popular disponível no site da <https://snctjp.com.br/>;
- Categoria 3: **Destaque potencial de mercado**, a escolha dessa categoria será feita por representantes de empresas de João Pessoa;

3. INSCRIÇÃO

3.1. Cada equipe inscrita pode submeter 01 (um) aplicativo, implementado pela equipe com temática livre e um vídeo, e estes **não devem possuir conteúdo político, discriminatório ou de cunho sexual**.

3.2. As equipes podem enviar mais de um aplicativo, devendo para tal realizar inscrição e submissão para cada aplicativo submetido.

3.3. Cada membro da equipe deve encaminhar o ANEXO III aos responsáveis, para que o documento seja preenchido, assinado e anexado no ato da inscrição.

3.4. Submissões com conteúdo indevido ou que não apresentem uma descrição do aplicativo e uma versão funcional deste serão desclassificadas em qualquer etapa do festival.

3.5. Os projetos submetidos devem considerar os seguintes aspectos:

3.5.1. Apresentação do produto (aplicativo);

3.5.2. Completude da solução (aplicativo implementado e funcionando).

3.6. As equipes interessadas deverão inscrever seus projetos através do formulário que está disponível no link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgKcT9NDe5Z8iLo5I_Z-SkPZjwsi1kxbAKK_mK6hviFwloaw/closedform durante o período que consta no edital;

3.7. As inscrições são gratuitas;

3.8. Não há limite de vagas para cada escola.

3.9. A Comissão Organizadora do Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE não se responsabiliza por solicitação de inscrição via Internet não recebida por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação,

bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados;

3.10. Para realizar a inscrição cada equipe deve:

3.10.1. Enviar 01 (um) vídeo com no mínimo 01 (um) e no máximo no máximo 03 (três) minutos apresentando seu respectivo aplicativo;

3.10.1.1. Instruções de como o vídeo deve ser gravado estão descritas no ANEXO II deste edital;

3.10.2. Realizar a submissão do aplicativo;

3.10.3. Enviar no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) imagens de capturas de tela (*screenshots*) que mostram diferentes telas do aplicativo;

3.10.4. Nome do aplicativo;

3.10.5. Nome completo dos integrantes da equipe;

3.10.6. Breve descrição do aplicativo, com até no máximo 600 caracteres;

3.10.7. Informar a escola onde estuda;

3.10.8. Nome do tutor CODE responsável pela equipe, caso tenha.

3.11. A lista de equipes inscritas será publicada no site <https://snctjp.com.br/>, de acordo com a data do cronograma deste edital.

4. DA PRIMEIRA ETAPA

4.1. A primeira etapa consistirá em uma avaliação técnica dos aplicativos homologados. Esta avaliação será realizada por um júri técnico composto por profissionais da área de tecnologia.

4.2. Os critérios de avaliação da primeira etapa são:

- Funcionalidade
- Facilidade de uso
- Originalidade e criatividade
- Desempenho técnico
- Relevância e impacto social

4.3. Cada aplicativo será avaliado por dois jurados, de acordo com os critérios definidos acima, a nota final será dada pela média aritmética dos dois avaliadores.

4.4. A lista de equipes finalistas será divulgada de acordo com as datas do cronograma deste edital.

4.5. Conforme item 2.4.1.1.1. deste edital, passarão para a segunda etapa 40% do total de aplicativos homologados e ranqueados após a avaliação do júri técnico..

5. DA SEGUNDA ETAPA

5.1. Todos os classificados na primeira etapa estarão aptos a concorrer nas categorias da segunda etapa.

5.2. As equipes vencedoras de cada categoria serão premiadas.

5.3. A lista de equipes finalistas da segunda etapa será divulgada de acordo com as datas do cronograma deste edital.

5.4. A Comunidade será convidada para votação da Categoria 2 - **Melhor Aplicativo Popular** no site <https://votacaocode.snctjp.com.br/>. A votação estará disponível a partir da data

que consta no cronograma deste edital.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. Todas as equipes que tiveram suas inscrições homologadas na competição receberão certificados de participação.

7.2. Serão concedidos prêmios às equipes que vencerem as categorias da competição.

7.2.1. A premiação será de 5 (cinco) mil reais para cada uma das equipes vencedoras, compostas por alunos da Iniciativa CODE e o tutor da equipe.

7.2.2. A premiação acontecerá no dia **29 de novembro de 2024** durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia 2024, que será realizada no Espaço Cultural José Lins do Rego, rua Abdias Gomes de Almeida, nº 800, bairro Tambauzinho, cidade de João Pessoa, Paraíba.

7.2.3. Os prêmios serão financiados com recursos obtidos dos patrocinadores da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, realizada pela Secretaria de Ciência Tecnologia da Prefeitura Municipal de João Pessoa.

7.3. A premiação será concedida a todos os integrantes da equipe, incluso o tutor.

7.4. Cada equipe só poderá receber o prêmio de uma categoria, caso alguma equipe fique em primeiro em duas categorias, a equipe receberá a premiação de acordo com a ordem de prioridade descrita abaixo, e na outra categoria será dada menção honrosa. A classificação para receber a premiação seguirá a seguinte ordem de prioridade:

- Categoria 2: **Melhor aplicativo popular;**
- Categoria 1: **Melhor aplicativo técnico;**
- Categoria 3: **Destaque potencial de mercado;**

8. DO CRONOGRAMA

Lançamento do Edital	21 de outubro
Prazo de impugnação do edital	22 de outubro
Inscrições	21 de outubro a 11 de novembro
Divulgação das equipes inscritas	12 de novembro
Período de recurso de inscrição indeferida	12 de novembro
Período de Avaliação por Júri Técnico - PRIMEIRA ETAPA	13 a 20 de novembro
Divulgação das equipes finalistas para a SEGUNDA ETAPA	21 de novembro

Período de recurso	22 de novembro
Período de Votação Aberta no Site	25 a 28 de novembro
Premiação das equipes vencedoras	29 de novembro

9. DO RESULTADO

9.1. O resultado será divulgado no site <https://snctjp.com.br/>, conforme datas do cronograma deste edital.

10. DOS DIREITOS AUTORAIS

10.1. São de inteira responsabilidade dos(as) autores(as), possíveis reivindicações de terceiros acerca da autoria das produções inscritas neste festival, bem como possível registro de propriedade do aplicativo produzido.

11. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1. O presente Edital, suas possíveis retificações e resultados serão publicados no diário oficial e site <https://snctjp.com.br/> ;

11.2. A inscrição no festival implica na autorização abrangente do uso da imagem e/ou vídeos dos inscritos à Prefeitura Municipal de João Pessoa , sem finalidade comercial, para ser utilizada nos trabalhos desenvolvidos no âmbito do **Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE**. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional e no exterior, para fins de publicidade, jornalístico, editorial, didático e acadêmico.

11.3. A inscrição no presente Processo Seletivo implica o conhecimento e a concordância expressa com as normas e as informações constantes neste Edital;

11.4. Todas as dúvidas, sugestões, recursos e impugnações, ou qualquer outra forma de comunicação com a equipe técnica, devem ser enviadas única e exclusivamente por meio do endereço de e-mail festivaldeaplicativoscode@gmail.com;

11.5. É de inteira responsabilidade do(a) concorrente certificar-se de que cumpre os requisitos estabelecidos para concorrer no Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE e acompanhar, no endereço eletrônico indicado, as publicações referentes ao presente Edital;

11.6. Possível detecção de plágio ou qualquer outra ilegalidade, ainda que verificadas durante ou após a realização do Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE, implicará em desclassificação sumária do(a) concorrente, ressalvado o direito de ampla defesa, sendo declarados nulos, de pleno direito a inscrição e todos os atos dela decorrentes, sem prejuízo de eventuais sanções de caráter judicial;



PROGRAMAÇÃO
PARA JOVENS
DE FUTURO



11.7. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE.

ANEXO I - LISTA DE ESCOLAS

EM ALMIRANTE BARROSO
EM ANITA TRIGUEIRO DO VALLE
EM ANTENOR NAVARRO
EM ANTONIA LUCIA NAVARRO BRAGA
EM ANTONIO NOMINANDO DINIZ
EM ANTONIO SANTOS COELHO NETO
EM APOLONIO SALES DE MIRANDA
EM ARUANDA
EM CANTALICE LEITE MAGALHAES
EM CASTRO ALVES
EM DARCY RIBEIRO
EM DAVID TRINDADE
EM DEPUTADO FERNANDO PAULO CARRILHO MILANEZ
EM DOM HELDER CAMARA
EM DUARTE DA SILVEIRA
EM EDUCADOR FRANCISCO PEREIRA DA NOBREGA
EM FENELON CAMARA
EM FRANCISCA MOURA
EM FRUTUOSO BARBOSA
EM GENERAL RODRIGO OTAVIO
EM INDIO PIRAGIBE
EM JOAO MONTEIRO DA FRANCA
EM LEONIDAS SANTIAGO
EM LUIZ VAZ DE CAMOES
EM MINISTRO JOSE AMERICO DE ALMEIDA
EM MOEMA TINOCO CUNHA LIMA
EM NAZINHA BARBOSA
EM PADRE PEDRO SERRAO
EM PRESIDENTE JOAO PESSOA
EM PROFESSOR AFONSO PEREIRA DA SILVA
EM PROFESSOR DURMEVAL TRIGUEIRO MENDES
EM PROFESSOR HUGO MOURA

EM PROFESSOR LYNALDO CAVALCANTI DE ALBUQUERQUE
EM PROFESSORA ANAYDE BEIRIZ
EM QUILOMBOLA PROFESSORA ANTONIA DO SOCORRO SILVA MACHADO
EM SANTA ANGELA
EM SANTOS DUMONT
EM SERAFICO DA NOBREGA
EM THARCILLA BARBOSA DA FRANCA
EM VIOLETA FORMIGA
EM VIRGINIUS DA GAMA E MELO
EM ZULMIRA DE NOVAIS
EM ZUMBI DOS PALMARES
EMAI ANALICE CALDAS
EMAI ARNALDO DE BARROS MOREIRA
EMAI CHICO XAVIER
EMAI DUQUE DE CAXIAS
EMAI FREI AFONSO
EMAI GOVERNADOR LEONEL BRIZOLA
EMAI UBIRAJARA TARGINO BOTTO
EMAI DR SEVERINO PATRICIO
EM COMENDADOR CICERO LEITE
EMAI JOAO XXIII
EMAI PROFESSOR ANISIO TEIXEIRA
EMAI PROFESSOR OSCAR DE CASTRO
EMEI BILINGUE DOM JOSE MARIA PIRES
INSTITUTO DOM ADAUTO

ANEXO II - ORIENTAÇÕES PARA A GRAVAÇÃO DO VÍDEO

Antes de gravar seu vídeo, recomendamos que leia com atenção os seguintes itens:

- Antes de começar a filmar, crie um roteiro ou um esboço do que você quer dizer ou mostrar em seu vídeo. Isso ajuda a manter seu vídeo organizado.
- Certifique-se de que o ambiente onde você está filmando tenha iluminação adequada. A luz natural é uma ótima opção, mas você também pode usar lâmpadas para melhorar a visibilidade.
- Grave em um lugar silencioso para evitar distrações e ruídos de fundo que possam prejudicar a qualidade do áudio.
- Caso a gravação seja com o celular, utilize-o na posição horizontal.
- Evite aparecer na gravação, porém, caso deseje, use o fardamento da escola, e tenha o cuidado de não gravar pontos que possam identificar onde você mora, nem compartilhar imagens de pessoas que não queiram aparecer na gravação ou outras informações sensíveis.
- Comece o vídeo apresentando de que escola você é e sua equipe. Em seguida, diga o nome do seu aplicativo e descreva-o brevemente, dizendo para que ele serve ou que problema resolve e qual a motivação que o levou a construí-lo. Apresente então o seu aplicativo funcionando, mostrando suas principais telas.

Após gravar o vídeo, é importante verificar alguns pontos, por exemplo:

- Seu vídeo não compartilha informações pessoais como nomes completos, endereços, números de telefone.
- Seu vídeo apresenta informações legais e interessantes sobre o aplicativo. É interessante fornecer uma visão geral do aplicativo, explicar como ele funciona e destacar o porquê dele ser considerado importante.
- Seu vídeo não contém conteúdo político, discriminatório, ofensivo, bullying, de cunho sexual ou palavrões.
- Avalie a qualidade do seu vídeo, verifique se a qualidade da imagem está boa, ou seja, se as imagens gravadas conseguem ser vistas com clareza, se o áudio consegue ser escutado de forma clara e se as informações apresentadas conseguem ser compreendidas com facilidade.

ANEXO III - DECLARAÇÃO DO USO DE IMAGEM, VOZ E APRESENTAÇÃO

Termo de autorização para divulgação de material audiovisual relativo ao Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE pela Prefeitura Municipal de João Pessoa.

Dados do aluno:

Nome completo: _____

CPF: _____ RG: _____

Dados do Responsável:

Nome completo: _____

Estado civil: _____ Nacionalidade: _____

CPF: _____ RG: _____

Endereço: _____

Termo de autorização:

Como responsável legal pelo aluno(a), autorizo, para todos os fins em direito admitidos, a utilização do uso da imagem e voz constantes em fotos, gravações e filmagens decorrentes da participação do aluno no evento **Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE** à Prefeitura Municipal de João Pessoa, sem finalidade comercial, para ser utilizada nos trabalhos desenvolvidos no âmbito do **Festival de Aplicativos da Iniciativa CODE**.

A presente autorização é concedida a título gratuito e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional e no exterior, para fins de publicidade, jornalístico, editorial, didático e acadêmico. **Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos à imagem e voz relativo ao aluno.**

João Pessoa, _____ de _____, 20 ____.

Assinatura do Responsável



VERIFICAÇÃO DAS ASSINATURAS



Código para verificação: AFA2-7699-3B49-8089

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:



GUIDO LEMOS DE SOUSA FILHO (CPF 504.XXX.XXX-49) em 21/10/2024 10:23:12 (GMT-03:00)

Papel: Parte

Emitido por: Sub-Autoridade Certificadora 1Doc (Assinatura 1Doc)

Para verificar a validade das assinaturas, acesse a Central de Verificação por meio do link:

<https://joaopessoa.1doc.com.br/verificacao/AFA2-7699-3B49-8089>