

EDITAL CONCURSO TECNOLOGIA PARA GASTRONOMIA
CONCURSO TECNOLOGIA PARA GASTRONOMIA DO SENAC
PERNAMBUCO – 1ª edição

REGULAMENTO

1. O CONCURSO

O Concurso Tecnologia para Gastronomia - 1ª edição é uma iniciativa do Senac Pernambuco em parceria com e a Revista Prazeres da Mesa, que visa premiar jogos e aplicativos com temática de gastronomia a serem desenvolvidos por alunos (as) da Educação Profissional, cursos técnicos e de graduação das instituições de ensino de Pernambuco.

2. OBJETIVOS

O Concurso Tecnologia para Gastronomia tem por objetivo sensibilizar os estudantes da área de informática e design sobre a importância da dedicação aos estudos, novas aplicabilidades para as ferramentas tecnológicas, o valor da interação tecnológica e das interações sociais através da internet como ferramenta para seu desenvolvimento profissional e da gastronomia para a educação e sociedade. Para isso, o Concurso tem por objetivo estimular que os estudantes desenvolvam games e/ou aplicativos sobre o universo da gastronomia, para potencial utilização em ambiente educacional, profissional ou divulgação de atividades gastronômicas.

3. DOS REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO

Poderão participar do concurso alunos (as) regularmente matriculados em 2012 em curso na área de Informática ou Design que apresentem carga horária mínima de 200 horas, alunos (as) de cursos técnicos e em nível de graduação de instituições de ensino da rede pública ou privada do Estado de Pernambuco. Ou ex-alunos (as) do Senac Pernambuco que tenham se matriculado em cursos na área de informática durante o ano de 2011 ou 2012.

- 3.1 Somente serão aceitas inscrições em duplas para o projeto;
- 3.2 As duplas deverão comprovar matrícula em cursos na área de informática de qualquer instituição de ensino;
- 3.3 Não serão aceitos profissionais que já atuem no setor de desenvolvimento de software;

4. DOS PROJETOS

- 4.1 Os projetos de jogos deverão ter como temática Gastronomia e Restaurante;
- 4.2 Os projetos deverão ser originais, ou seja, não poderão ter sido apresentados em outro tipo de concurso/campeonato ou qualquer outro tipo de publicidade sob pena de desclassificação;
- 4.3 Nos projetos, digitados em editor de texto, em no máximo 02 páginas, deverão constar com objetividade os pontos fortes e passar a ideia clara de como será o jogo/aplicativo;
- 4.4 O projeto deverá ser submetido unicamente em formato Portable Document Format (PDF).
- 4.5 No formulário de submissão, constante no site www.pe.senac.br/mesape/concurso, os candidatos (as) deverão apresentar os projetos contendo os tópicos:

Categoria 1: Desenvolvimento de Jogo	Categoria 2: Desenvolvimento de Aplicativo mobile
<ul style="list-style-type: none">• Descrição do jogo• Pontos fortes.• Desafio principal	<ul style="list-style-type: none">• Descrição do jogo• Pontos fortes.

- 4.6 Não será permitida a inscrição sem que nenhum projeto escrito seja submetido através do formulário constante no site www.pe.senac.br/mesape/concurso;
- 4.7 As duplas de participantes autorizarão, a partir da submissão de seu projeto, a livre divulgação do projeto, vídeo, sons e imagens do jogo/aplicativo em funcionamento, sem ônus adicionais, em qualquer canal de comunicação que a instituição achar necessário e adequado.
- 4.8 O mínimo de duplas inscritas para a realização do concurso em qualquer das categorias é de 3 duplas participantes;
- 4.9 Caso não haja duplas inscritas suficientes para concorrência em alguma das categorias, o SENAC anulará o concurso para aquela categoria divulgando previamente no site o ocorrido;

5. CATEGORIAS

Em 2012, o Concurso Tecnologia para Gastronomia terá duas categorias:

5.1 Categoria 1: Desenvolvimento de Jogo

Projeto e desenvolvimento de games dentro da temática proposta, na plataforma Windows 7, podendo envolver as linguagens e as ferramentas dispostas a seguir:

a. Ferramenta Adobe Master Collection CS5

- I. Adobe Flash Professional CS5;
- II. Adobe PhotoShop CS5;
- III. E demais softwares relacionados no pacote Adobe

b. Suite CorelDraw X5;

5.2 Categoria 2: Desenvolvimento de Aplicativo mobile

Projeto e desenvolvimento de aplicativos para dispositivo móvel podendo envolver as seguintes ferramentas:

- a. Eclipse;
- b. Android SDK;
- c. ADT plugin;
- d. MotoDev;

5.3 Não será permitida a instalação de nenhum outro software nem a utilização de qualquer aparelho de armazenamento de informação.

5.4 O Senac se responsabilizará pelos computadores disponibilizados, bem como pela preparação dos mesmos com os softwares acima descritos.

6. TEMAS E FORMATOS

O Concurso Tecnologia para Gastronomia 2012 apresenta um tema central **gastronomia e restaurante** que deverá ser observado pelos alunos (as) participantes para a produção dos jogos ou aplicativos.

Alguns exemplos de subtemas que podem ser trabalhados:

- 6.1 Etiqueta à mesa
- 6.2 Receitas e fichas técnicas de pratos;
- 6.3 Tipos de pratos, talheres e copos;
- 6.4 Café;
- 6.5 Vinho;
- 6.6 Coquetéis;
- 6.7 Boas práticas na manipulação dos alimentos da cozinha;
- 6.8 Ingredientes e sabores
- 6.9 Historia da gastronomia
- 6.10 Gastronomia e Identidades - *Companhia das Índias na Historia e Identidade Culinária de Pernambuco*

7. INSCRIÇÃO

- 7.1 Somente serão aceitas inscrições em duplas para o projeto;
- 7.2 Não será cobrada nenhuma taxa para inscrição ou submissão do projeto;
- 7.3 A inscrição das duplas implicará o conhecimento e a tácita aceitação das normas e condições estabelecidas neste Edital, em relação às quais não poderá alegar desconhecimento.
- 7.4 As inscrições ficarão abertas, exclusivamente, via Internet, no período de 13 de junho (a partir das 18 horas) a 06 de julho de 2012 (até as 23:00 horas) - horário de Brasília.
- 7.5 Para inscrever-se, via Internet, o candidato (a) deverá acessar o endereço eletrônico www.pe.senac.br/mesape/concurso durante o período das inscrições e, por meio dos links referentes ao Concurso, efetuar sua inscrição, conforme os procedimentos estabelecidos abaixo:
- 7.6 Ler e aceitar o Requerimento de Inscrição, preencher o Formulário de Inscrição e transmitir os dados pela Internet.
- 7.7 Somente serão processadas as inscrições preenchidas corretamente.
- 7.8 No ato da inscrição a dupla deverá enviar o projeto escrito do jogo/aplicativo para submetê-lo a apreciação da comissão julgadora;
- 7.9 O Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional não se responsabilizará por solicitações de inscrições não recebidas por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, falta de energia elétrica, bem como outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.
- 7.10 O descumprimento das instruções para inscrição implicará a sua não efetivação.
- 7.11 A dupla poderá se inscrever para competir nas 02 (duas) categorias, com um único projeto inscrito para cada uma delas. Caso seja percebida mais de uma inscrição para o mesmo período e na mesma categoria, somente a última inscrição será validada. Não sendo possível identificar a última inscrição efetivada, todas poderão ser canceladas.

7.12 No ato da inscrição, deverão ser encaminhados:

- Ficha de inscrição devidamente preenchida com dados pessoais e informações para contato (on-line);
- Projeto técnico, digitado em editor de texto (convertido para PDF) em no máximo 02 (duas) páginas, sobre o jogo ou aplicativo que deverá ser executado pela dupla na segunda etapa do concurso, contendo:

7.12.1 Categoria 1: Desenvolvimento de Game

- DESCRIÇÃO DO JOGO
- PONTOS FORTES.
- DESAFIO PRINCIPAL

7.12.2 Categoria 2: Desenvolvimento de Aplicativo mobile

- DESCRIÇÃO DO APLICATIVO
- PONTOS FORTES.

7.13 Declaração falsa sujeitará o candidato (a) às sanções previstas em lei, aplicando-se, ainda, o disposto no parágrafo único do art. 10 do Decreto Federal nº 83.936, de 6 de setembro de 1979.

7.14 A qualquer tempo poderão ser realizadas diligências relativas à situação declarada pelo candidato (a), deferindo-se ou não seu pedido.

8. COMISSÃO JULGADORA

8.1 Os projetos encaminhados para inscrição bem como o resultado final dos games e aplicativos serão avaliadas por uma Comissão Julgadora formada por dois representantes do Senac Pernambuco e um representante de 02 instituições parceiras.

8.2 As decisões da Comissão Julgadora serão tomadas com base neste Regulamento, de forma soberana e irrecurável, não cabendo recursos ou esclarecimentos posteriores. As questões não previstas neste Regulamento serão decididas pelo Senac Pernambuco.

9. DA PRESTAÇÃO DAS PROVAS E DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

9.1 O Concurso está dividido em 3 (três) etapas que são eliminatórias e classificatórias:

1ª etapa: seleção de projetos de jogos/aplicativos, através do Projeto escrito enviado na inscrição, com a temática Gastronomia e Restaurante;

2ª etapa: Desenvolvimento dos jogos/aplicativos em, no máximo 20 horas, nas dependências do Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional – SENAC, na Avenida Visconde de Suassuna, 500, Santo Amaro – Recife – PE, conforme cronograma em anexo;

3ª etapa: Exposição dos resultados dos finalistas e votação popular durante o Evento Mesa Recife nas dependências do Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional – SENAC, na Avenida Visconde de Suassuna, 500, Santo Amaro – Recife – PE, conforme cronograma em anexo;

A Comissão Julgadora avaliará as produções, indicando as melhores para premiação, segundo os critérios para cada etapa:

9.2 1ª ETAPA: SELEÇÃO DOS PROJETOS

Nesta etapa será feita triagem e avaliação técnicas dos projetos, sendo analisados o preenchimento correto e veracidade das informações apresentadas na Ficha de Inscrição;

9.3 PROCESSO DE AVALIAÇÃO – 1ª ETAPA:

Serão observados e pontuados pela Comissão Julgadora seguintes critérios:

Critérios		Pontuação
9.3.1 Qualidade do texto quanto à abordagem do tema:		
9.3.1.1	Qualidade do texto quanto ao domínio das normas técnicas e descritivo das linguagens;	
9.3.1.2	Qualidade do texto quanto ao conteúdo: pauta adequada ao tema proposto em termos de pertinência e criatividade	
9.3.2 Qualidade do texto quanto à apresentação do Jogo ou aplicativo:		
9.3.2.1	DESCRIÇÃO: descrição detalhada sobre a aplicabilidade do jogo ou aplicativo, com originalidade e criatividade;	
9.3.2.2	PONTOS FORTES: o que fará as pessoas jogarem ou utilizarem o jogo;	
9.3.2.3	DESAFIO PRINCIPAL: Objetivo motivador do jogo.	

9.3.3 Serão classificados nessa etapa até 10 (dez) projetos de cada categoria. Em caso de empate será considerado a maior pontuação obtida no item **Qualidade do texto quanto à apresentação do jogo ou aplicativo.**

9.3.4 Serão desclassificados os trabalhos que:

- Não atenderem aos temas propostos;
- Apresentarem linguagem inadequada às técnicas utilizadas;
- Seja resultado de reprodução (total ou parcial) de outros textos ou aplicativos, com o objetivo de burlar as disposições norteadoras deste concurso.

9.4.2ª ETAPA: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

9.4.1 Nesta etapa o participante fará o desenvolvimento do projeto apresentado na 1ª etapa. Será feita avaliação técnica da execução e desenvolvimento dos projetos selecionados na 1ª etapa de acordo com os seguintes critérios:

9.4.2 O desenvolvimento do projeto se dará em até 20 horas distribuídas da seguinte maneira:

- a. No dia 13 de julho de 2012 das 18h às 22h;
- b. Nos dias 14 e 15 de julho das 8h às 17h com intervalo de 1h para almoço;

9.4.3 As duplas se apresentarão ao SENAC na Avenida Visconde de Suassuna, 500, Santo Amaro – Recife – PE, no prédio José de Anchieta nos dias determinados sempre 30 (trinta) minutos antes do início de cada jornada para sua acomodação nos laboratórios onde serão realizados os trabalhos; Caso haja atraso de um dos participantes da dupla considerar-se-á eliminada a dupla.

9.4.4 Só será permitida a realização das provas (cumprimento das etapas) na respectiva data, local e horários constantes neste Edital;

9.4.5 Aos candidatos (as) não será permitida a utilização de qualquer tipo de aparelho eletrônico ou de comunicação (bip, telefone celular, relógios digitais, agenda eletrônica, notebook, palmtop, receptor, gravador, smartphone ou outros equipamentos similares), bem como protetores auriculares;

9.4.6 Somente serão admitidas à sala de provas (cumprimento das etapas) as duplas que estiverem portando documento de identidade original que bem os identifiquem. Serão considerados documento de identificação:

- a. Carteiras e/ou Cédulas de Identidade expedidas pelas Secretarias de Segurança Pública, pelas Forças Armadas, pela Polícia Militar, pelo Ministério das Relações Exteriores;
- b. Cédula de Identidade para Estrangeiros;
- c. Cédulas de Identidade fornecidas por Órgãos Públicos ou Conselhos de Classe que, por força de Lei Federal, valem como documento de identidade, como por exemplo, as da OAB, CREA, CRM, CRC entre outros;
- d. Certificado de Reservista;

- e. Passaporte;
- f. Carteira de Trabalho e Previdência Social,
- g. Carteira Nacional de Habilitação (com fotografia, na forma da Lei nº 9.503/97).

9.4.7 Os documentos deverão estar em perfeitas condições, de forma a permitir, com clareza, a identificação do candidato (a).

9.4.8 Caso um dos candidatos (as) da dupla ou ambos esteja impossibilitado de apresentar, no dia de realização das provas (cumprimento das etapas), documento de identidade original, por motivo de perda, roubo ou furto, deverá apresentar documento que ateste o registro da ocorrência em órgão policial, expedido há, no máximo, 30 (trinta) dias;

9.4.9 Não haverá segunda chamada ou repetição de prova.

9.4.10 Nenhum candidato (a) ou dupla poderá alegar quaisquer desconhecimentos sobre a realização da prova como justificativa de sua ausência.

9.4.11 Não será permitido retirar-se do local de prova após o seu início.

9.4.12 O não comparecimento ao local de prova por qualquer que seja o motivo, de um dos participantes da dupla caracterizará a desistência da dupla e resultará em sua eliminação do Concurso.

9.4.13 Ao final das 20 horas de prova a dupla participante deverá apresentar para a Comissão Julgadora o resultado final do aplicativo ou jogo em funcionamento;

9.4.14 Após as 20 horas de desenvolvimento do projeto as duplas não poderão copiar nem alterar nada do projeto apresentado à Comissão Julgadora, ficando sob responsabilidade da Instituição SENAC a guarda das cópias dos softwares desenvolvidos para a divulgação posterior na 3ª etapa.

9.4.15 Durante a realização do desenvolvimento do projeto as duplas preencherão, nos 3 (três) dias determinados, um formulário que solicitará o descritivo do que foi realizado durante aquele dia assinado pelos dois participantes;

9.4.16 Serão selecionadas 06 duplas finalistas sendo 03 da categoria Jogos e 03 da categoria aplicativo de acordo com as especificações técnicas, aplicabilidade e criatividade;

9.4.17 O resultado da 2ª etapa será divulgado no site www.pe.senac.br a partir do dia 20 de julho de 2012.

9.5 Critérios de avaliação da 2ª etapa:

Serão observados e pontuados como itens de avaliação através de um formulário próprio e restrito à Comissão Julgadora os seguintes critérios:

Critérios	Pontuação
Funcionamento do Jogo / aplicativo	
A criatividade do jogo/aplicativo	
A capacidade de planejamento da tarefa	
A capacidade de organização e gerenciamento do tempo	
Coerência com a temática proposta que é Gastronomia e Restaurante	
Coerência do que foi executado no projeto físico com o que foi proposto na 1ª etapa com o projeto escrito	
Produção de arte (Design do Cenário, personagens* e objetos)	
Facilidade de leitura do código-fonte (programação)	
Produção de áudio (Sons)	
Adoção da postura profissional compatível com o ambiente de trabalho	
Postura adequada na apresentação do produto final	

**Quando houver*

9.6 Serão classificados nessa etapa 03 (três) projetos de cada categoria. Em caso de empate será considerado a maior pontuação obtida no item **Produção de arte**.

9.7 Considerar-se-á eliminado do concurso o candidato (a) que perturbar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos, incorrendo em comportamento indevido.

9.8 Serão desclassificados os trabalhos que:

- a. Não atenderem aos temas propostos;
- b. Não forem concluídos no tempo determinado pelo edital;
- c. Apresentarem resultado de desenvolvimento de projeto diferente do apresentado na 1ª etapa do concurso;
- d. Seja resultado de reprodução (total ou parcial) de outros jogos ou aplicativos, com o objetivo de burlar as disposições norteadoras deste concurso.

9.93ª ETAPA: APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS E VOTAÇÃO PÚBLICA

9.9.1 Os seis trabalhos finalistas desenvolvidos selecionados serão apresentados ao público em evento da área de gastronomia: Semana Mesa Recife 2012 que será realizado de 31/07 a 02/08 no SENAC Pernambuco, na Avenida Visconde de Suassuna, 500, Santo Amaro – Recife – PE. Ao menos um (uma) dos (das) desenvolvedores (as) de

cada trabalho selecionado deverá estar presente durante toda a feira para dar explicações ao público visitante.

9.9.2 Durante a feira o público da área de gastronomia poderá jogar, testar e utilizar os jogos ou aplicativos com o objetivo de avaliar a criatividade e aplicabilidade dos trabalhos.

9.9.3 O público atribuirá nota aos trabalhos e a equipe, em cada categoria. A equipe que atingir a melhor nota de acordo com o público será vencedora. Sendo 01 uma equipe da categoria Desenvolvimento de Game e 01 equipe da categoria Desenvolvimento de Aplicativo mobile.

10. DATAS DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS TRABALHOS

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

ATIVIDADE	DATAS PREVISTAS
Período de inscrição dos projetos	13/06 a 06/07/2012
Divulgação dos resultados dos projetos classificados (1ª etapa)	Até 12/07/2012
Período de desenvolvimento do jogo	13, 14 e 15/07/2012
Divulgação dos resultados da 2ª etapa	20/07/2012
Período de votação dos projetos prontos	01 e 02/08/2012
Divulgação do resultado final	Até 03/08/2012
Data da premiação dos vencedores	03/08/2012

11. PREMIAÇÃO

11.1 O Concurso Tecnologia para Gastronomia premiará com o prêmio principal até 01 (uma) produção por categoria, detalhadas no item 5 deste regulamento. Os alunos (as) que obtiverem segundo ou terceiro lugar na terceira etapa receberá prêmio de participação.

Categorias Premiação para os alunos (as)

Categoria 1 - Desenvolvimento de Game

a) Um XBOX para cada integrante da dupla.

Categoria 2 - Desenvolvimento de Aplicativo mobile

a) Um XBOX para cada integrante da dupla.

11.2 Os demais participantes referentes ao segundo e terceiro lugar da 3ª etapa receberão um semestre de um curso de idiomas no Senac Pernambuco.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 Ao realizar uma submissão ao CONCURSO TECNOLOGIA PARA GASTRONOMIA DO SENAC PERNAMBUCO – 1ª edição, os (as) participantes declaram estar cientes e de acordo com seu regulamento.

12.2 O SENAC poderá estabelecer comunicação com os (as) participantes através do e-mail informado no formulário de submissão. Portanto, sugerimos o desbloqueio de filtros AntiSpam para e-mails provenientes de ninf@pe.senac.br.

12.3 Não serão aceitas alegações de desconhecimento de e-mails que possam ter sido bloqueados por qualquer razão.

12.4 O SENAC reserva-se o direito de resolver, da maneira que julgar mais adequada, qualquer situação não prevista nesta edital, ou divergências na interpretação das condições apresentadas.

12.5 Outras informações poderão ser obtidas através dos contatos: (81) 3413-6680 / (81) 3413-6690 / (81) 3413-6679 ou e-mail ninf@pe.senac.br.

Recife, 13 de junho de 2012

LYGIA MARIA DE ALMEIDA LEITE
Diretora Regional