

EDITAL CONCURSO TECNOLOGIA PARA GASTRONOMIA
CONCURSO GOURMET DIGITAL DO SENAC PERNAMBUCO – 3ª edição

REGULAMENTO

1. O CONCURSO

O Concurso Gourmet Digital - 3ª edição é uma iniciativa do Senac Pernambuco em parceria com e a Revista Prazeres da Mesa, que visa premiar 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 Gourmet Digital 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 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 2014 em curso na área de Informática ou Design, 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 2013 ou 2014.

- 3.1 Somente serão aceitas inscrições individuais para o projeto;
- 3.2 O candidato deverá 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;
- 3.4 Não serão aceitos inscrições de funcionários do Senac.

4. DOS PROJETOS

- 4.1 Os projetos 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 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/inscricaoogames.aspx, o candidato (a) deverá apresentar o projeto contendo os tópicos:

Categoria: Desenvolvimento de Aplicativo mobile
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Descrição do aplicativo• Pontos fortes. |
|--|

- 4.6 Não será permitida a inscrição sem que nenhum projeto escrito seja submetido;
- 4.7 O candidato autorizará, a partir da submissão de seu projeto, a livre divulgação do projeto, vídeo, sons e imagens do aplicativo em funcionamento, sem ônus adicionais, em qualquer canal de comunicação que a instituição achar necessário e adequado.
- 4.8 O mínimo de candidatos inscritos para a realização do concurso é de 3 participantes;
- 4.9 Caso não haja candidatos inscritos suficientes para concorrência, o SENAC anulará o concurso divulgando previamente no site o ocorrido;

5. CATEGORIAS

Em 2014, o Concurso Gourmet Digital terá uma categoria:

5.1 Categoria: 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;
- e. HTML5
- f. Windows Phone
- g. IOS
- h. Ou ainda outra **plataforma gratuita**, desde que previamente indicada no projeto submetido.

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

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

6. TEMAS E FORMATOS

O Concurso Gourmet Digital 2014 apresenta um tema central **gastronomia e restaurante** que deverá ser observado pelos participantes para a produção dos aplicativos.

Alguns exemplos de sub temas 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 História da gastronomia

7. INSCRIÇÃO

- 7.1 Somente serão aceitas inscrições individuais para o projeto;
- 7.2 Não será cobrada nenhuma taxa para inscrição ou submissão do projeto;
- 7.3 A inscrição do candidato 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 01 de setembro (a partir das 9 horas) a 20 de setembro de 2014 (até as 22:00 horas) - horário de Brasília.
- 7.5 Para inscrever-se, via Internet, o candidato (a) deverá acessar o endereço eletrônico www.pe.senac.br/mesape/inscricaoogames.aspx 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 o candidato deverá enviar o projeto escrito do aplicativo para submetê-lo a apreciação da comissão julgadora;

7.9 O Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial não se responsabilizará por solicitações de inscrições não recebidas por motivo de ordem técnica dos computadores, falha 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 Caso seja percebida mais de uma inscrição para o mesmo período, 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 aplicativo que deverá ser executado pelo candidato na segunda etapa do concurso, contendo:

7.12.1 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 aplicativos serão avaliadas por uma Comissão Julgadora formada por dois representantes do Senac Pernambuco e um representante do Porto Digital ou outras instituições parceiras.

8.2 As decisões da Comissão Julgadora serão tomadas com base neste Regulamento, de forma soberana e irrecorrível, 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 aplicativos, através do Projeto escrito enviado na inscrição, com a temática Gastronomia e Restaurante;

2ª etapa: Desenvolvimento dos aplicativos em, no máximo 24 horas, nas dependências do Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional – SENAC, na Avenida João de Barros, 1593, Espinheiro – 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 aplicativo:		

9.3.2.1	DESCRIÇÃO: descrição detalhada sobre a aplicabilidade do aplicativo, com originalidade e criatividade;	
9.3.2.2	PONTOS FORTES: o que fará as pessoas utilizarem o aplicativo;	

9.3.3 Serão classificados nessa etapa até 10 (dez) projetos. Em caso de empate será considerado a maior pontuação obtida no item **Qualidade do texto quanto à apresentação do 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 24 horas distribuídas da seguinte maneira:

- a. No dia 26, 27 e 28 de setembro de 2014 das 8h às 17h; com intervalo de 1h para almoço;

9.4.3 Os candidatos se apresentarão ao Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional – SENAC, na Avenida João de Barros, 1593, Espinheiro – Recife – PE, 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 do participante considerar-se-á eliminado.

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) os participantes 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 o candidato 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) 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, caracterizará a desistência e resultará em sua eliminação do Concurso.

9.4.13 Ao final das 24 horas de prova o participante deverá apresentar para a Comissão Julgadora o resultado final do aplicativo ou jogo em funcionamento;

9.4.14 Após o desenvolvimento do projeto o participante não poderá 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 o participante preencherá, nos 3 (três) dias determinados, um formulário que solicitará o descritivo do que foi realizado durante aquele dia assinado pelo participante;

9.4.16 Serão selecionadas 03 finalistas 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 01 de outubro de 2014.

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 aplicativo	
A criatividade do 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	
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. 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.

9.9 3ª 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 2014 que será realizado de 07 e 08/10 no SENAC Pernambuco, O desenvolvedor 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 aplicativos com o objetivo de avaliar a criatividade e aplicabilidade dos trabalhos.
- 9.9.3 O público atribuirá nota aos aplicativos. O participante que atingir a melhor nota de acordo com o público será vencedor.

10. DATAS DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS TRABALHOS

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

ATIVIDADE	DATAS PREVISTAS
Período de inscrição dos projetos	01/09 a 20/09/2014
Divulgação dos resultados dos projetos classificados (1ª etapa)	22/09/2014
Período de desenvolvimento do aplicativo	26, 27 e 28/09/2014
Divulgação dos resultados da 2ª etapa	01/10/2014
Período de votação dos projetos prontos	07 e 08/10/2014
Divulgação do resultado final	09/10/2014
Data da premiação dos vencedores	09/10/2014

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. O participante que obtiver segundo ou terceiro lugar na terceira etapa receberá prêmio de participação.

Categorias Premiação para os alunos (as)

Categoria - Desenvolvimento de Aplicativo mobile

- 1º Lugar: Notebook Intel Core i7 8GB 1TB de HD.
- 2º Lugar: Curso Starting English 1 + Curso Starting English 2.
- 3º Lugar: Curso Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 12.1 Ao realizar uma submissão ao CONCURSO TECNOLOGIA PARA GASTRONOMIA DO SENAC PERNAMBUCO – 3ª 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 marciohigo@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 neste edital, ou divergências na interpretação das condições apresentadas.
- 12.5 Outras informações poderão ser obtidas através dos contatos: (81) **8491-5738** ou e-mail marciohigo@pe.senac.br.

VALÉRIA PEREGRINO FERNANDES
Diretora Regional