



EDITAL – 002/2018

CHAMADA PÚBLICA PARA PARTICIPAÇÃO NOS CONCURSOS

A Comissão Organizadora da **Semana Nacional de Ciências e Tecnologia – SNCT - 2017** e **VI Seminário de Meio Ambiente**, com os temas “A MATEMÁTICA ESTÁ EM TUDO” e “SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL”, torna pública a abertura das inscrições nos concursos que acontecerão durante o evento a ser realizado no INSTITUTO FEDERAL DA BAHIA, Campus Eunápolis, no período de 21 a 24 de março de 2018.

I. INFORMAÇÕES GERAIS: Com o objetivo de contemplar o maior número de estudantes possíveis, serão realizados 4 (quatro) modalidades de concurso:

1. **Concurso da Ponte de Palito de picolé;**
2. **Concurso de Artesanato Reciclável**
3. **Concurso de Jogos Eletrônicos.**
4. **Concurso de Jogos de mesa.**

II. INSCRIÇÕES: O período de inscrição será de 16 a 20/03 até as 12h00min, realizado pelo link: <https://docs.google.com/forms/d/1NaPunex6dcb3UkZbydJfA76DuMEavzwK7gAMaJzFgwA/edit>. O link acima dá acesso ao formulário online que deve ser preenchido e enviado para comissão do evento.

III. PARTICIPAÇÃO: Os concursos estão abertos à participação de toda comunidade do IFBA/Campus Eunápolis. Um participante poderá se inscrever em, no máximo, dois concursos diferentes.

IV. PREMIAÇÃO DOS CONCURSOS:

- Certificado de participação para todos os grupos.
- A premiação será definida pela comissão organizadora.

V. DISPOSIÇÕES GERAIS



- O IFBA não se responsabilizará por danos ou perdas, totais ou parciais, que possam ocorrer com os trabalhos concorrentes.
- O IFBA não se responsabilizará por acidentes que venham a ocorrer com o uso de equipamentos, máquinas etc. na confecção dos protótipos ou qualquer outra situação decorrente do concurso.
- Casos omissos poderão ser deliberados pela Comissão Julgadora ou Comissão Organizadora do concurso.

VI CONCURSO DA PONTE DE PALITO DE PICOLÉ

1. OBJETIVOS DO CONCURSO

O concurso tem como objetivos (1) incentivar estudantes a verificar, na prática, o comportamento de estruturas e materiais sob a ação de carregamentos; (2) estimular a criatividade e a busca por novas informações e (3) desenvolver competências de gestão, liderança e trabalho em equipes, proporcionando uma visão prática dos conhecimentos adquiridos nos cursos.

2. INSCRIÇÃO

2.1. Poderão se inscrever equipes de no máximo 8 (oito) alunos regularmente matriculados no IFBA/Campus Eunápolis;

2.2. A fim de viabilizar os procedimentos a serem realizados, bem como os equipamentos e espaço físico a serem utilizados será permitida a inscrição de no máximo 8 equipes;

3. APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS

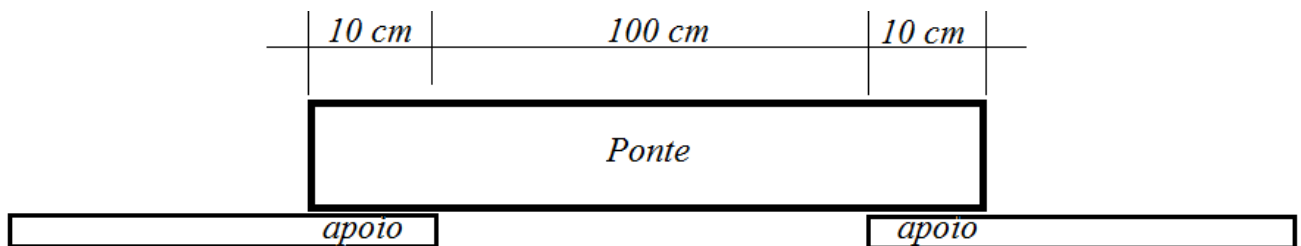
3.1. O protótipo da ponte deverá ser executado com palitos de picolé, de madeira, unidos com cola, que serão fornecidos pela comissão organizadora no dia e horário marcados para a montagem, sem qualquer custo.

3.2. Considerações para execução:

- Vão livre = 1,00 m;
- Comprimento total igual a 1,20 m \pm 0,10 m, medido pelo tabuleiro. Pontes com comprimento diferente do especificado serão desclassificadas;



- O tabuleiro deverá ter a largura do palito de picolé e, em toda a sua extensão, ser feito de palitos justapostos, sem espaçamentos;
- A ponte deverá ter na parte central um plano superior horizontal de, pelo menos, 20cm de extensão (largura definida pelo comprimento do palito), de forma que possam ser apoiados os pesos no momento dos testes. A falta desse plano não desclassifica o protótipo, mas pode gerar excentricidade na carga, prejudicando o resultado final.



4. CONFECÇÃO E ENTREGA DOS PROTÓTIPOS

4.1. Durante o VI Seminário de Meio Ambiente e 14^o Semana Nacional de Ciência e Tecnologia do IFBA Eunápolis, nos três turnos (manhã, tarde e noite) os grupos deverão montar os seus protótipos em local definido pela coordenação do evento;

4.2. As equipes iniciarão os trabalhos no dia 21/03 de 14:00h as 19:00h, quando a sala será fechada até o dia seguinte. No dia 22/03 a sala estará aberta de 07:30h as 21:30h. E no dia 23/03 abrirá as 07h30minh e encerrarão as atividades as 19h00minh.

4.3. Só será permitida a participação de pessoas devidamente inscritas e poderão trabalhar no protótipo apenas 4 membros por vez;

4.4. Só será permitida a utilização dos materiais fornecidos pela comissão organizadora, no ato da montagem, devendo os participantes estar munidos apenas de ferramentas, projeto, maquinário, ou outro qualquer utensílio que venha facilitar a montagem, desde que não ponha em risco o ambiente e os demais participantes. Qualquer objeto poderá ser impugnado pela comissão organizadora, caso entenda inoportuno ou danoso. Não será permitido levar nenhum material que vá se incorporar ao protótipo, mesmo que recebido no ato da inscrição. Qualquer ato que contrarie essa determinação levará a equipe à desclassificação.

4.5. Os protótipos deverão estar prontos até as 19:00h do dia 23/03. A entrega e rompimento acontecerá no dia 24/03, as 07h30minh no recreio coberto.



5. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

5.1. O protótipo, para fins de avaliação, será apoiado no console de madeira conforme desenho acima;

5.2. O carregamento do tabuleiro será distribuído da seguinte forma:

- Os primeiros 10 (dez) quilogramas serão colocados de uma só vez, havendo a desclassificação se o rompimento acontecer com essa carga;
- A partir dessa carga, os incrementos acontecerão de acordo com a disponibilidade de pesos e será feita pelos próprios membros da ponte sendo ensaiada;
- A comissão organizadora poderá alterar o incremento de peso se assim entender.

5.3. A ponte será carregada até romper;

5.4. Caso ocorra o tombamento ou qualquer situação de instabilidade, a comissão julgadora poderá interromper o ensaio, considerando a última carga para a avaliação da carga;

5.5. O estudante poderá, ele mesmo, colocar os pesos na ponte, contanto que nunca toque no protótipo. Para isso, deverá avisar à comissão organizadora antes dos ensaios;

6. JULGAMENTO

6.1. O julgamento será realizado por uma Comissão formada por três professores do IFBA / Campus Eunápolis, com experiência nas áreas de materiais e estruturas;

6.2. As pontes montadas serão rompidas no dia seguinte à sua confecção em horário determinado pela coordenação do evento;

6.3. O resultado final será divulgado após o término do ensaio dos protótipos e a entrega dos prêmios será efetuada em data definida pela coordenação do evento;

6.4. Como critérios gerais de julgamento dos trabalhos apresentados, serão considerados:

6.4.1. CARGA SUPOSTADA E MASSA: Com o objetivo de estimular o uso criterioso dos materiais e a busca por estruturas mais leves a carga será corrigida conforme a fórmula abaixo:

6.4.2. ESTÉTICA: Cada avaliador dará uma nota de 0 a 1,0 para cada ponte. A nota final do critério Estética será a média aritmética das notas dos avaliadores.



$$CARGA\ CORRIGIDA = \frac{CARGA\ SUPORTADA(kgf)}{MASSA\ (kg)} \times MÉDIA\ NOTA\ ESTÉTICA$$

6.5. Não caberá aos participantes, recurso sobre o julgamento da Comissão no critério ESTÉTICA.

VI CONCURSO DA PONTE DE PALITOS DE PICOLÉ

FICHA DE AVALIAÇÃO

Nome da equipe: _____ _____	Participantes
	1-
	2-
	3-
	4-
	5-
	6-
	7-
	8-
Reservado à Comissão Avaliadora	
CARGA SUPORTADA	
MASSA	
ESTÉTICA 01	
ESTÉTICA 02	
ESTÉTICA 03	
MÉDIA ESTÉTICA	
CARGA CORRIGIDA	





I CONCURSO DE ARTESANATO RECICLÁVEL

1. OBJETIVOS DO CONCURSO

O concurso tem como objetivos: (1) incentivar estudantes a reutilizar materiais que seriam descartados como lixo; (2) estimular a criatividade e a busca por novas informações e (3) desenvolver o pensamento de proteção ao meio ambiente, reduzindo a produção de resíduos.

2. INSCRIÇÃO

- 2.1. Poderão se inscrever equipes de no máximo 6 (seis) alunos regularmente matriculados no IFBA/Campus Eunápolis;
- 2.2. A fim de viabilizar os procedimentos adotados, bem como os equipamentos e espaço físico a serem utilizados, será permitida a inscrição de no máximo 10 equipes;

3. APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS

- 3.1. O artesanato deverá ser produzido com materiais recicláveis que serão disponibilizados pela comissão organizadora no dia e horário marcados, sem qualquer custo.
- 3.2. Independente da sua finalidade, o artesanato confeccionado deverá possuir uma utilidade.

4. CONFECÇÃO E ENTREGA

- 4.1. Durante o VI Seminário de Meio Ambiente e 14º Semana Nacional de Ciência e Tecnologia do IFBA Eunápolis, no turno vespertino os grupos deverão montar os seus protótipos em local definido pela coordenação do evento;
- 4.2. As equipes iniciarão os trabalhos no dia 22/03 de 14:00 as 18:00, quando a sala será fechada até o dia seguinte. E no dia 23/03 abrirá as 14h00minh e encerrarão as atividades as 18h00minh.
- 4.3. Só será permitida a participação de pessoas devidamente inscritas e poderão trabalhar na produção do artesanato 3 membros por vez.
- 4.4. O artesanato deverá ser confeccionado, utilizando os materiais fornecidos pela comissão organizadora. Apenas para realização de acabamento do produto a equipe poderá trazer materiais, que deverão ser previamente liberados pela comissão. Os



participantes devem estar munidos com ferramentas, equipamentos, maquinário, ou outro qualquer utensílio que venha facilitar a execução, desde que não ponha em risco o ambiente e os demais participantes. Qualquer objeto poderá ser impugnado pela comissão organizadora, caso entenda inoportuno ou danoso.

4.5. Os produtos deverão estar prontos até as 18:00h do dia 23/03. A exposição e avaliação acontecerá no dia 24/03, as 09:30h no recreio coberto.

5. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

5.1. O artesanato, para fins de avaliação, será exposto no recreio coberto, sem identificação da equipe executora.

6. JULGAMENTO

6.1. O julgamento será realizado por uma Comissão formada por 3 professores do IFBA / Campus Eunápolis.

6.2. Como critérios gerais de julgamento dos trabalhos apresentados, serão considerados:

- ESTÉTICA;
- VARIEDADE DE MATERIAIS;
- UTILIDADE.

6.3. Cada avaliador pontuará os critérios acima com valores entre 5 e 10, o resultado de cada avaliador será a média dos quatro critérios. Ao final da avaliação a comissão somará a nota dos 3 avaliadores e o resultado final será a média das avaliações.

6.4. Será realizada uma consulta pública durante a exposição dos artesanatos no recreio coberto. O produto mais votado pelo público receberá 1 ponto, que será somado à média final dos avaliadores.

6.5. O resultado final será divulgado após a avaliação da equipe julgadora.

6.6. Não caberá aos participantes, recurso sobre o julgamento da Comissão.



I CONCURSO DE ARTESANATO RECICLÁVEL

FICHA DE AVALIAÇÃO

Nome da equipe: _____ _____	Participantes		
	1-		
	2-		
	3-		
	4-		
	5-		
	6-		
Reservado à Comissão Avaliadora			
CRITÉRIOS	AVALIADOR 1	AVALIADOR 2	AVALIADOR 3
ESTÉTICA			
VARIEDADE DE MATERIAIS			
UTILIDADE			
MÉDIA			
PÚBLICO			
RESULTADO FINAL			



I CONCURSO DE JOGOS DE ELETRÔNICOS

1. OBJETIVOS DO CONCURSO

O concurso tem como objetivos (1) incentivar a inclusão dos jogos no processo de ensino-aprendizagem (2) estimular o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico e (3) desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

2. INSCRIÇÃO

2.1. Poderão se inscrever nos concursos toda a comunidade acadêmica do IFBA/Campus Eunápolis;

2.2. A fim de viabilizar os procedimentos a serem realizados, bem como os equipamentos e espaço físico a serem utilizados será permitida a inscrição de:

- Futebol – 16 alunos
- League of Legends – 8 equipes (5 membros)
- Clash Royale - 16 alunos
- FPS (Blood Strike) – 4 equipes (32 membros)
- Just Dance – 15 equipes (3 ou 4 membros).

2.3. Será permitida a inscrição em apenas uma modalidade, caso no dia haja vaga, abriremos uma lista de reserva.

3. APRESENTAÇÃO

3.1. O concurso será dividido em cinco modalidades de jogos:

- Futebol;
- League of Legends;
- Clash Royale – Mobile;
- FPS (Blood Strike);
- Just Dance.

3.2. A modalidade futebol será disputada individualmente, 1x1;

3.3. A modalidade League of Legends será disputada em equipes de 5 jogadores;

3.4. A modalidade Clash Royale será disputada individualmente, 1x1;

3.5. A modalidade FPS será disputada em equipes de 8 jogadores;

3.6. A modalidade Just Dance será disputada em grupos de 3 ou 4 alunos.



4. METODOLOGIA

4.1. Jogos de Futebol

Acontecerão na sala de videoconferência no dia 24/03 a partir das 07h30minh, a disputa nessas modalidades será eliminatória. Haverá um sorteio entre os inscritos para definir as duplas que irão competir. As competições serão divididas por chaves, até restar a dupla final.

4.2. League of Legends

League of Legends é um jogo online competitivo que mistura a velocidade em estratégia em tempo real. Duas equipes compostas por cinco campeões (personagens jogáveis), cada um com design e estilo único, batalham com o objetivo de destruir a base inimiga, levando para isso objetivos secundários como torres, inibidores, monstros épicos. A competição será dividida em chaves, com o formato de mata-mata. O campeonato acontecerá no laboratório de Informática II ou III no dia 24/03 a partir das 07h30minh.

4.3. Clash Royale

O objetivo do jogo é destruir a Torre do Rei do jogador adversário (edifício do meio) e ao mesmo tempo proteger a sua área (suas torres). As batalhas acontecem ao vivo, onde os jogadores se enfrentam em arenas. Neste espaço possui seis construções (nativas), três para cada jogador. Duas torres da arena e uma Torre do Rei, para ambos. Se você destruir a Torre do Rei adversária você imediatamente ganha à batalha. **Para concorrer nesta modalidade, o participante deverá ter o aplicativo instalado em seu smartphone para que possa utilizar durante a batalha.** O campeonato acontecerá no laboratório de Informática II ou III no dia 24/03 a partir das 07h30minh.

4.4. FPS (Blood Strike)

Blood Strike é um jogo de tiro em primeira pessoa grátis. O game captura vários elementos similares a jogos como Counter Strike, mas introduz muitas novidades como o Modo Zumbi. A disputa acontece entre duas equipes com 8 participantes. O objetivo do jogo é eliminar a equipe oposta, ganha o jogo a equipe que alcançar a maior pontuação ao encerrar o tempo ou quem alcançar 100 pontos (abates)



primeiro. As chaves serão definidas por sorteio. O campeonato acontecerá no laboratório de Informática II ou III no dia 24/03 a partir das 07h30minh.

4.5. Just Dance

A modalidade Just Dance será disputada no auditório, a partir das 10h00minh, as equipes irão se apresentar e ao final da apresentação será computada a pontuação alcançada por cada equipe, resultando em um ranking com todas as pontuações. Os cinco mais bem pontuados se apresentarão novamente, definindo o ranking de classificação da final. As três equipes mais bem pontuadas se apresentarão novamente, disputando agora, entre si, com o objetivo de eleger o melhor dançarino.



I CONCURSO DE JOGOS DE MESA - DOMINÓ

1. OBJETIVOS DO CONCURSO

O concurso tem como objetivos (1) incentivar o trabalho em equipe entre os participantes (2) estimular a integração entre os alunos através de jogos e (3) desenvolver o raciocínio lógico...

2. INSCRIÇÃO

2.1. Poderão se inscrever alunos regularmente matriculados no IFBA/Campus Eunápolis;

2.2. A fim de viabilizar os procedimentos a serem realizados, bem como os equipamentos e espaço físico a serem utilizados será permitida a inscrição de 32 duplas.

3. APRESENTAÇÃO

3.1. O concurso de dominó será disputado em duplas.

4. METODOLOGIA

As peças são “embaralhadas” na mesa, e cada jogador pega 7 peças para jogar. O jogador que começa a partida é o que tem a peça 6-6. Ele inicia a partida colocando esta peça no centro da mesa. A partir daí, joga-se no sentido anti-horário. Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez. Quando um jogador consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador. Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma. A partida pode terminar em duas circunstâncias: quando um jogador consegue bater o jogo, ou quando o jogo fica trancado.

- Não poderá haver nenhum tipo de diálogo entre os jogadores da mesa ou pessoas que estiverem acompanhando a partida, a partir de primeira peça colocada na mesa até que termine a partida.
- Os jogadores não poderão efetuar movimentos que indiquem qualquer tipo de “dica” ao companheiro de dupla.



- Se uma das duplas cometerem alguma infração, o monitor deverá encerrar a partida e somar 01 ponto para a dupla adversária.
- Se algum jogador desacatar qualquer um dos presentes, o árbitro deverá cancelar o jogo e declarar a dupla adversária vencedora.
- Se um jogador demorar demasiadamente a efetuar a jogada, o monitor poderá determinar um tempo limite para o jogador concluir a jogada, em caso de insistência na demora, o monitor pode determinar que o jogador passe a vez.

4.1. Contagem da Pontuação

A pontuação será somada em 3 partidas (1-3-sobe peça). Regras da pontuação:

- Batida normal – 1 ponto;
- Batida “lasque-nê” – 3 pontos;
- Batida de “Bucha” – branco (sobe peça) / outras (3 pontos);
- Jogo fechado – 1 ponto (contam-se os pontos em dupla, a dupla com menos pontos, ganha).

Eunápolis, 16 de março de 2018.

Comissão Organizadora