



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS**

**EDITAL Nº 92/2019**  
**HACKATHON – IFSULDEMINAS**

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS), por meio da Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PPPI) torna público o presente edital, destinado aos servidores e alunos dos *Campi*.

### **1. INTRODUÇÃO**

A PPPI, lança o desafio intitulado Hackathon IFSULDEMINAS com intuito de estimular estudantes e servidores do IFSULDEMINAS, a desenvolver soluções criativas e inovadoras relacionadas à produção de software e o uso da tecnologia da informação e comunicação. Este edital estabelece as regras para participação, seleção e premiação de discentes e servidores inscritos no Hackathon.

Esta será a primeira edição do Hackathon, que terá o intuito de disponibilizar oportunidades aos estudantes do IFSULDEMINAS para o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades voltadas para elaboração e execução de projetos de software inovadores, que possam contribuir para solução de problemas de um público alvo previamente identificado.

Será selecionado o melhor protótipo ou produto de software que apresentar a solução mais eficaz e segura, de acordo com os critérios estabelecidos pela comissão organizadora deste evento.

### **2. OBJETIVO**

O Hackathon terá como objetivo criar soluções inovadoras, por meio do desenvolvimento de protótipos ou produtos de software que envolvam ideias, produtos e soluções inovadoras, estando esses, alinhados com o compromisso social, sustentável, que preserve a ética no relacionamento com a comunidade.

### **3. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO**

Estarão aptos para se inscrever e competir, servidores do quadro funcional efetivo do IFSULDEMINAS e discentes regularmente matriculados no primeiro semestre de 2019, nos cursos técnicos ou graduação do IFSULDEMINAS. As equipes podem ser formadas com um número máximo de 3 (três) discentes de qualquer curso técnico ou graduação e 01 (um) servidor que coordenará a equipe. No total o evento admitirá no máximo 12 (doze) equipes, com limite máximo de inscritos de 48 participantes. Ao se inscreverem, os alunos e os servidores aceitarão as diretrizes da competição descritas neste edital, demais normas

comunicadas no início e durante o evento, e outras decisões estabelecidas pela comissão organizadora.

As equipes que se apresentarem no evento com participantes sem matrícula regular no IFSULDEMINAS, e/ou que não preencherem corretamente os requisitos para inscrição, ou que desrespeitarem o regulamento da competição, serão automaticamente desclassificadas.

**3.1** Será disponibilizada 1 (uma) vaga de equipe para cada *Campi* do IFSULDEMINAS. Se um ou mais *Campi* do IFSULDEMINAS deixar de se inscrever no prazo estipulado neste edital, a(s) vagas ociosas poderão ser ocupadas por equipes de outros *Campi* desde que não ultrapasse, ao todo, o limite máximo de 12 (doze) equipes. As equipes serão classificadas e admitidas por ordem de data e hora de inscrição, serão considerados a hora e os minutos em que a inscrição foi efetivada, de acordo com o registro no sistema de inscrição do evento. O prazo máximo para inscrição será até as 23h59 de 31 de maio de 2019. Ao término do prazo para as inscrições, a comissão organizadora homologará as inscrições e divulgará no site do IFSULDEMINAS.

**3.2** As equipes terão 30 (trinta) horas ininterruptas, para criar, inovar, gerenciar uma ideia inovadora, planejar, levantar requisitos, validar, implementar, gerenciar o projeto, testar, e apresentar o protótipo ou produto de software (apresentar um MVP – Produto Mínimo Viável), de acordo com os critérios que serão disponibilizados somente no dia 15 de junho de 2019. As atividades terão início a partir das 8h do dia 15 de junho de 2019 (sábado) e término às 14h de 16 de junho de 2019 (domingo).

**3.3** As tecnologias para o desenvolvimento do protótipo ou produto de software poderão ser escolhidas livremente pela equipe. Entende-se por tecnologias para o desenvolvimento de software: processos de software, metodologias para gerenciamento de projetos de software, paradigmas de linguagens de programação, linguagens para modelagem de software, métodos para testes de softwares, linguagens de programação, banco de dados, Integrated Development Environment (IDE), editores de códigos, ferramentas para testes automatizados de software, frameworks, serviços e ferramentas disponibilizadas em nuvem públicas e ou privadas, entre outros.

#### **4. PERÍODO DE INSCRIÇÃO**

As inscrições de equipes poderão ser realizadas, impreterivelmente, de 30 de abril às 16h até às 23h59 do dia 31 de maio de 2019, pelo link: [https://www.sympla.com.br/hackathon-ifsuldeminas\\_515361](https://www.sympla.com.br/hackathon-ifsuldeminas_515361). Após essa data, não será mais possível submeter nenhuma inscrição. As inscrições no Hackathon são gratuitas, não onerando os participantes em pagamentos de qualquer tipo de taxa. Cada equipe deverá possuir um nome que a identifique no evento.

#### **5. PREMIAÇÕES**

No Hackathon serão premiados os 05 (cinco) melhores projetos desenvolvidos durante o evento. A comissão organizadora do evento julgará conforme os critérios estabelecidos: aplicabilidade, criatividade, inovação, usabilidade, segurança, dentre outros.

Maiores detalhes sobre os critérios de julgamento dos projetos serão divulgados somente no dia 15 de junho de 2019, a partir das 8h. A comissão organizadora do Hackathon fará o acompanhamento do andamento do projeto, durante o desenvolvimento do mesmo.

Será concedida uma Premiação Principal para a equipe que se classificar em primeiro lugar e outros conforme descrição nos itens a seguir:

- a)** Bolsa no valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais) mensais para alunos de cursos superiores, de R\$ 200,00 (duzentos reais) mensais para alunos de cursos técnico subsequentes e de R\$ 100,00 (cem reais) mensais para alunos de cursos técnicos integrados ao ensino médio, durante três meses, para cada um dos discentes participantes da equipe vencedora, classificada em primeiro lugar;
- b)** Certificado de participação para todos integrantes de todas as equipes;
- c)** Medalhas de ouro, prata, bronze e honra ao mérito para as cinco primeiras equipes classificadas, a quarta e quinta equipes classificadas receberão medalhas de honra ao mérito;
- d)** Caso o protótipo ou produto de software vencedor, classificado em primeiro lugar, apresente potencial para criação de *startup*, condição esta que será analisada e decidida pela comissão organizadora do evento, e a equipe vencedora tenha interesse em evoluir o protótipo ou produto, poderá ser contemplada com a pré-incubação e dar continuidade com o processo de desenvolvimento do protótipo ou produto;
- e)** As bolsas somente serão disponibilizadas para os membros da equipe vencedora classificada em primeiro lugar, diante da elaboração e envio de projeto de pesquisa a ser elaborado nos moldes do modelo Iniciação Científica (IC), disponibilizado no Anexo I deste edital. O envio deverá ocorrer no máximo até às 23h59 do dia 21 de junho de 2019 e deverá ser enviado para o endereço eletrônico, [pppi@ifsuldeminas.edu.br](mailto:pppi@ifsuldeminas.edu.br). Até 30 (trinta) dias após o término das bolsas, deverá ser entregue um relatório final do projeto.

## **6. RESULTADOS E DIVULGAÇÃO**

O resultado será divulgado após a apresentação das equipes e apuração que será realizada pela comissão organizadora do evento. Todas as informações sobre a realização do evento, das equipes participantes vencedoras e as demais serão disponibilizadas no site do IFSULDEMINAS. De acordo com este edital todos os participantes inscritos no Hackathon permitirão o uso e divulgação de suas imagens.

## **7. OBRIGAÇÕES DOS ORGANIZADORES E PARTICIPANTES**

### **7.1 RESPONSABILIDADE DOS ORGANIZADORES**

- a)** Disponibilizar acesso à internet para as equipes.
- b)** Seguir as normas de segurança apresentadas pelo IFSULDEMINAS
- c)** A organização do evento não arcará com as despesas de transporte dos participantes até o Campus Muzambinho, contudo, providenciará aos participantes, durante o tempo de realização do evento, alimentação e área de descanso no próprio local do Hackathon.
- d)** É limitada à organização a execução do evento, na forma definida neste edital. O IFSULDEMINAS não se responsabilizará por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente. Por esta razão, recomenda fortemente, por razões de segurança, que os participantes não deixem a área destinada ao evento. A equipe organizadora do evento não está habilitada a intervir, nem

será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo. Também não será responsabilizada por ocorrências imprevisíveis ou por ocorrências que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior, e nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

## **7.2 RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES**

**a)** Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela organização do Hackathon, antes e durante o desenrolar do evento.

**b)** É extremamente importante que cada participante aja com o máximo de respeito e civilidade.

**c)** Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para realização das atividades do Hackathon. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante. Todas as normas de segurança e ou de identificação de equipamentos deverão ser obrigatoriamente seguidas pelos participantes.

**d)** Nenhum participante estará autorizado a deixar as dependências do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho durante o evento, e deverão, em regra, permanecer no local próprio do evento, por motivos de segurança. Se por motivos quaisquer, participantes optem por sair do local do evento, é certo que os mesmos deverão, previamente, solicitar e obter a respectiva autorização de liberação por parte da equipe organizadora.

**e)** As equipes participantes deverão, ao final do evento, preparar uma apresentação no formato de Pitch para a banca avaliadora, que será composta por oito integrantes. Tudo que foi criado durante o período de imersão, deverá ser apresentado para a banca avaliadora.

**f)** Os notebooks e carregadores são de responsabilidade das equipes participantes e seus tutores, sendo pré-requisito para participação no Hackathon. Os softwares devidamente instalados e configurados nos notebooks são de responsabilidade total dos integrantes das equipes. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em softwares e hardwares dos membros das equipes. Quaisquer problemas técnicos que ocorram nos computadores ou softwares de membros da equipe são de inteira responsabilidade dos mesmos;

**g)** A comissão organizadora da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto neste edital. Ao se inscrever, as equipes concordam automaticamente com as condições e regras do evento, bem como o uso e divulgação de suas imagens pessoais.

**h)** As equipes poderão utilizar em seus computadores, softwares livres / *open sources* gratuitos ou pagos e softwares comerciais. No caso de uso de softwares comerciais e quaisquer outros, cujas licenças são pagas, os integrantes das equipes serão os únicos responsáveis pela correta utilização dos referidos softwares. Deverão ser respeitadas as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. O IFSULDEMINAS não se responsabilizará por quaisquer tipos de problemas decorrentes do mal uso de softwares e de hardwares.

### **7.3 POLÍTICA DE USO DA REDE LOCAL E SEGURANÇA**

Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o evento, bem como recursos de rede. A organização do evento do Hackathon disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede, durante o evento. A rede será continuamente monitorada durante a realização do evento, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do evento.

Utilização diversa do ora previsto deverá ser previamente autorizada pela organização do evento, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à organização do evento o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DOS).

### **8. DIREITOS DE PROPRIEDADE**

Todos os participantes deverão manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida ou observada durante a participação no evento, bem como o IFSULDEMINAS se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade do IFSULDEMINAS, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe prouver.

O participante autoriza o IFSULDEMINAS a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados.

O IFSULDEMINAS é uma instituição de grande porte e com grande viés na área de tecnologia, envolvendo pesquisas com os mais diversos temas, inclusive os temas que poderão ser desenvolvidos e apresentados no decorrer do evento. Em virtude disso, o Instituto poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos no Hackathon, sem que isso signifique dizer que seja devido ao participante, qualquer remuneração ou compensação neste sentido, salvo no caso de comprovação cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria, o que somente deverá ocorrer através dos meios judiciais cabíveis.

**Direitos de terceiros** – Os participantes durante o evento deverão respeitar direitos de terceiros, em especial os direitos autorais e os direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca o IFSULDEMINAS, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O IFSULDEMINAS se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que o IFSULDEMINAS venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

No caso das atividades realizadas originarem resultados materiais representados por inovações tecnológicas, invenções, aperfeiçoamentos e novos conhecimentos aplicáveis às atividades econômicas produtivas e propiciarem incrementos de seu desempenho,

aumento da produtividade dos fatores envolvidos, otimização do uso de recursos e insumos, ou, ainda, criações intelectuais passíveis de proteção, serão observadas as determinações da Lei de Inovação, nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004, e posteriormente, o Marco Legal de Inovação, nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016, regulamentadas pelo Decreto nº 9.283 de 7 de dezembro de 2018, observando-se as normas do IFSULDEMINAS e as demais disposições legais vigentes.

Os resultados econômicos auferidos na exploração comercial da criação protegida, inclusive na hipótese de transferência do direito de exploração a terceiros, serão partilhados entre as partes, incluindo-se a instituição executora do projeto, na proporção equivalente ao montante do valor agregado, cujos percentuais serão definidos em contratos a serem celebrados.

Para efeito deste item, a equipe deverá assinar o termo de sigilo e de direito de propriedade, conforme Anexo II deste edital e encaminhar até o dia 31 de maio de 2019 para o e-mail: [pppi@ifsuldeminas.edu.br](mailto:pppi@ifsuldeminas.edu.br).

## **9. DAS PUBLICAÇÕES**

Trabalhos publicados e sua divulgação, sob qualquer forma de comunicação ou por qualquer veículo, de resultados obtidos com recursos do projeto, deverão, obrigatoriamente, no idioma da divulgação, fazer menção expressa ao apoio recebido do IFSULDEMINAS. Materiais de divulgação de eventos, impressos em geral, publicações e a publicidade relativa a eles, de trabalhos e atividades apoiadas ou financiadas pelo IFSULDEMINAS, deverão trazer a logomarca deste em lugar visível, de fácil identificação em escala e tamanho proporcionais à área de leitura. Esclarecimentos a respeito e os padrões a observar devem ser objeto de consulta prévia junto à área de comunicação social do IFSULDEMINAS. As ações publicitárias atinentes a propostas financiadas com recursos da União deverão observar rigorosamente as disposições contidas no § 1º do art. 37 da Constituição Federal, como também aquelas consignadas em Instrução Normativa da Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica da Presidência da República.

## **10. DOS RECURSOS**

A equipe poderá recorrer à organização do evento caso julgue que seu time tenha sido prejudicado durante a competição. Qualquer recurso deverá ser enviado à comissão organizadora do evento, no prazo máximo de uma hora, a contar a partir da divulgação do resultado. A organização decidirá sobre o caso. Um recurso deve estar baseado em uma ou mais das circunstâncias a seguir: violação de uma regra, má conduta de um time ou má conduta da administração do concurso com intenção de prejudicar. As decisões da comissão organizadora serão finais. Não cabe recurso quanto a julgamento de problemas. Qualquer dúvida a respeito das regras deverá ser encaminhada para o e-mail [pppi@ifsuldeminas.edu.br](mailto:pppi@ifsuldeminas.edu.br).

## **11. DISPOSIÇÕES FINAIS**

O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

Os participantes desse Hackathon não possuirão nenhum tipo de vínculo empregatício com o IFSULDEMINAS, exceto os quais já possuem.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela comissão organizadora do evento.

A efetivação da inscrição, de acordo com as definições desse edital, bem como o posterior aceite online das condições, implica no conhecimento total das definições existentes nesse edital. A aceitação online dos termos também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de *royalties*, por prazo indeterminado.

Os participantes vencedores ou não vencedores, não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

Os participantes declaram, ainda, que quaisquer funcionalidades dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento, não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o IFSULDEMINAS, caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.

Os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do evento, o referido participante, bem como sua equipe, será imediatamente desclassificado.

Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem relacionadas aos termos deste edital deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante a comissão organizadora do evento.

## 12. CRONOGRAMA

Período das inscrições e envio do Anexo I	30/04 a 31/05/2019
Homologação das inscrições	04/06/2019
Disponibilização dos critérios	15/06/2019
Data do evento	15 e 16/06/2019
Envio do projeto para a equipe classificada	até 21/06/2019
Envio de relatório final do projeto	até 21/10/2019

Marcelo Bregagnoli  
Reitor do IFSULDEMINAS

## ANEXO I



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS**

### TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

Pelo presente **TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE**, relativo às soluções criativas e inovadoras desenvolvidas no **1º Hackathon do IFSULDEMINAS**, atendendo ao que dispõe a Lei nº 9.279/1996 – Lei da Propriedade Industrial, a Lei nº 10.973/2004 - Lei da Inovação, a Lei nº 13.243/2016 – que dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação e o Decreto Nº 9.283/2018 e Considerando que confidencialidade é imprescindível para a tramitação dos pedidos de proteção junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), além de ser um meio capaz de impedir que terceiros se apoderem de forma ilegítima da intelectualidade gerada nesta instituição e por isso é uma preocupação da comunidade universitária. Concordam e se comprometem:

- A manter sigilo, escrito e verbal, de todos os dados, informações científicas e sobre todos os materiais obtidos, com sua participação.
- Que todos os documentos, inclusive o caderno de protocolo, contendo os dados e informações relativos à pesquisa são de propriedade do IFSULDEMINAS.
- Que todos os materiais: modelos, protótipos, e/ou outros de qualquer natureza são de propriedade do IFSULDEMINAS.
- Que o não cumprimento deste termo de sigilo acarretará todos os efeitos de ordem penal, civil e administrativa contra seus transgressores, assumindo as respectivas responsabilidades.

E, por estar assim de acordo, assinamos o presente termo, juntamente com as duas testemunhas abaixo identificadas.

Local/UG, de de 2019.

Nome do aluno:	CPF:
Assinatura:	



Nome do aluno:	CPF:
Assinatura:	
Nome do aluno:	CPF:
Assinatura:	
Nome do professor:	CPF:
Assinatura:	

Testemunhas:

Nome da testemunha 1:	CPF:
Assinatura:	
Nome da testemunha 2:	CPF:
Assinatura:	

**ANEXO II**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS**

**MODELO**

**EDITAL Nº 92/2019  
HACKATHON – IFSULDEMINAS**

Título da Tecnologia desenvolvida

<Data>

<Local>

## INFORMAÇÕES GERAIS

**Título do projeto:**

Servidor(a) orientador(a):

Telefone:

E-mail:

Endereço no Lattes:

**Equipe do projeto:**

Nome	Titulação máxima	Instituição pertencente	Função	E-mail

**Local de Execução:**

**Período de Execução:**

Início:

Término:

Data e assinatura do orientador/coordenador proponente

Data e assinatura dos membros participantes

## 1. ANTECEDENTES E JUSTIFICATIVA

POR QUE ESTA TECNOLOGIA É IMPORTANTE? POR QUE FAZER? PARA QUE FAZER? QUAIS AS QUESTÕES A SEREM RESOLVIDAS?

Demonstrar a relevância do estudo em questão. Que contribuições a tecnologia trará para a compreensão, a intervenção ou a solução do problema. E se há relevância da pesquisa para as áreas de tecnologia e de inovação, e se poderá gerar um produto ou processo ao final.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O QUE FOI ESCRITO SOBRE O TEMA?

É o embasamento teórico da sua tecnologia, o que vai fundamentá-lo. Descrever o que já foi feito nesta área específica.

## 3. OBJETIVOS

O QUE PRETENDO DESENVOLVER?

Deve esclarecer o que se pretende atingir com a realização do trabalho de desenvolvimento da tecnologia, com a implementação do projeto. Deve ser explicitado por verbos no infinitivo: determinar, estabelecer, estudar, analisar, comparar, introduzir, elucidar, explicar, contrastar, discutir, demonstrar, dentre outros)

**3.1. Objetivo Geral:** Corresponde à finalidade maior que a tecnologia quer atingir. Deve expressar o que se quer alcançar ao final do projeto.

**3.2. Objetivos Específicos:** Corresponde às ações que se propõem a executar dentro de um determinado período de tempo. Apresentam caráter mais concreto. Têm função intermediária e instrumental, indicando o caminho para se atingir o objetivo geral.

## 4. METODOLOGIA

COMO VOU FAZER MEU TRABALHO?

Explicar detalhadamente como o trabalho será desenvolvido, etapa por etapa, e quem participará de sua tecnologia. Explicação sobre os procedimentos técnicos, as técnicas que serão utilizadas e como os dados serão tabulados e analisados.

## 5. CRONOGRAMA

QUANDO DESENVOLVEREI CADA ETAPA do desenvolvimento da tecnologia?

Descrição das etapas da pesquisa, relacionadas ao tempo utilizado para a realização de cada uma.

Atividade	Meses				
	1	2	3	4	5

Observação: O mês 1 será considerado o mês de junho.

## 6. RESULTADOS ESPERADOS

Explicite quais os resultados esperados desta tecnologia.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ONDE PESQUISEI?

Item obrigatório. É o que dará validade aos conceitos, teorias utilizadas. Citar fontes utilizadas no desenvolvimento do trabalho de acordo com as normas da ABNT.

Local/UG, \_\_/\_\_/2019.

## PLANO DE TRABALHO PARA CADA MEMBRO PARTICIPANTE

PLANO DE TRABALHO				
Descrição das atividades (síntese das atividades a serem desenvolvidas pelo(a) aluno (a))				Mês/ ano
Duração das atividades	Início:		Término:	

Os abaixo-assinados declaram que o presente Plano de Trabalho foi estabelecido em comum acordo, assumindo as tarefas e responsabilidades que lhes caberão durante o período de realização deste.

Local/MG, \_\_/\_\_/2019.

Assinaturas:

Orientador/coordenador(a) do Projeto

Membro participante