

1º DESAFIO REALIDADE MAIS QUE VIRTUAL FMIT

REGRAS DO EVENTO

Este documento contém informações básicas sobre o funcionamento do evento “1º DESAFIO REALIDADE MAIS QUE VIRTUAL FMIT:”, uma realização da Faculdade de Medicina de Itajubá, com a Organização do Núcleo de Inovação Acadêmica. Todas as normas de funcionamento e informações quanto a realização do evento estarão contidas nesse documento, sendo que cada participante inscrito automaticamente estará aceitando as regras e normas estabelecidas. O não cumprimento das regras implica na desclassificação da equipe.

Inscrições:

O período de inscrição será de 08 de maio à 20 de maio de 2024 (até as 23h59min) sendo realizada somente de forma online, através do endereço eletrônico: https://docs.google.com/forms/d/1qk6IvZGPnd9Zm-7tDnYXwivBd8BZbnH_4VNwnK9qrq8/edit

Os participantes deverão se organizar em trios, sendo a inscrição gratuita, contudo cada trio terá obrigatoriamente que apresentar pelo menos um acadêmico regularmente matriculado da Fmit na sua composição. Os demais participantes podem ser professores, diretores, coordenadores, colaboradores ou qualquer outro associado direto da instituição supra citada.

Será permitida a inscrição de apenas 10 trios para o evento, sendo considerada a ordem de inscrição dos mesmos para a participação. Se as inscrições excederem os 10 trios, poderá ser chamado um trio seguinte caso ocorra a desistência de algum trio até o início do evento.

Evento:

1ª fase:

Todo o trio participante terá que obrigatoriamente estar presente no Auditório Albert Sabin da Fmit no dia 21 de maio de 2024, às 17h30min. Após as palestras de abertura será apresentado um desafio que envolva o Laboratório de Realidade Virtual. A ausência do trio nesse evento implica automaticamente no desligamento do evento.

Para a realização da solução do desafio, em algum momento o trio deverá utilizar laboratório de realidade virtual da FMIT. Para comprovação da utilização,

poderão ser realizados filmagens ou fotografias durante o processo. A não apresentação do comprovante de utilização implica na desclassificação do trio. Os horários para funcionamento poderão ser previamente agendados com o monitor do laboratório. O monitor do laboratório de realidade virtual deverá acompanhar o processo e analisar nesse momento a funcionalidade do software (conforme **ANEXO I**)

Cada trio deverá escolher um “nome” para ser identificado, como se fosse uma marca. Logotipos ou avatares serão opcionais..

Os trios deverão enviar as propostas na forma de apresentação de PowerPoint (12 a 15 slides autoexplicativos, com comprovação do uso do laboratório de realidade virtual) para a organização até 03 de junho de 2024, pelo e-mail gustavo.thomazine@fmit.edu.br. Serão escolhidos três trios finalistas até a data de 10 de junho de 2024. O resultado dos finalistas será notificado a todas as equipes por e-mail. Somente os trios finalistas seguem para a próxima etapa. Os critérios utilizados para pré-seleção dos finalistas estão disponíveis no **ANEXO I**.

2ª fase:

A apresentação da solução para o desafio pelos trios finalistas será no modelo PITCH de aproximadamente 5 minutos (tolerância sem prejuízo na avaliação de 10% do tempo). No pitch deverá ser demonstrada a comprovação da utilização do Laboratório de Realidade Virtual. A arguição dos jurados não poderá exceder 5 minutos. A apresentação irá ocorrer de forma presencial com a equipe completa no dia 14 de junho de 2024, no auditório Albert Sabin, às 18h30min. A banca será composta por dois avaliadores: Ana Lídia Correa da Silva Moreira e Renato Augusto Passos, cada qual com o peso de 1 ponto para a final. Uma terceira pontuação será efetuada pela escolha do público presente (por meio de aplicativo eletrônico), respeitando a vontade direta da maioria, também com peso 1;

Os membros escolhidos para fazerem parte da banca podem sofrer variações ou substituições de última hora, acaso ocorram imprevistos ou desistência. Em caso de empate, haverá o voto de minerva vindo da organização;

Premiação:

Inicialmente, todo o participante do evento receberá um certificado de participação de 24 horas, independentemente da posição final que ocupar no evento. Os trios receberão certificados correspondentes a posição obtida no

desafio.

Na ocorrência de qualquer eventualidade ou imprevisto, a comissão organizadora tem a liberdade de tomar decisões para garantir o bom funcionamento do evento. A comissão organizadora do evento é composta pelos docentes Gerson Hiroshi Yoshinari Junior e Gustavo Rodrigo Thomazine.

ANEXO I:

A avaliação da proposta dos projetos, será realizada pelos responsáveis utilizando os seguintes critérios:

1º) **CRIATIVIDADE:** será avaliada a capacidade do software selecionado e a proposta formulada pelo pelo trio em criar, produzir ou aprimorar estratégias de aprendizado e ensino inéditas. Pontuação: 1: pouco relevante; 2: relevância intermediária, 3: totalmente alinhado a proposta;

Avaliadores: Gerson Hiroshi Yoshinari Junior e Gustavo Rodrigo Thomazine

2º) **VALOR PEDAGÓGICO:** será avaliada o quanto o aplicativo sugerido pelo trio se encaixa na proposta pedagógica da Fmit bem como se suas ferramentas estão alinhadas ao plano de ensino da disciplina/eixo de dominância escolhido. Pontuação: 1: pouco relevante; 2: relevância intermediária, 3: totalmente alinhado a proposta;

Avaliadoras: Clarissa Maria Ferreira Trzesniak e Renata Pinto Ribeiro Miranda

3º) **FUNCIONALIDADE:** será avaliada pelo corpo técnico da instituição se o aplicativo funciona perfeitamente ou se está funcional nas especificações de hardware presentes atualmente no laboratório de realidade virtual da Fmit. Pontuação: 1: funcionamento inviável; 2: funcionamento lento e com interrupções esporádicas, 3: bom funcionamento com lentidão eventual, 4: funcionamento perfeito;

Avaliadores: Arthur Pereira de Oliveira e Lucas Câmara

4º) **PENALIDADE:** toda a vez que um mesmo software for sugerido por mais de uma equipe, cada equipe envolvida receberá -1 no “score” total, de forma cumulativa.

Os membros da banca darão suas notas de forma individual e sigilosa. O resultado de cada item será a média aritmética das notas obtidas. A pontuação final corresponde a somatória das médias (Criatividade + Valor Pedagógico + Funcionalidade) subtraindo o total de penalidades. Equipes com nota inferior a 5 (cinco) não seguirão para a final, independente do total de trios inscritos. Somente as 3 (três) equipes com maiores pontuações seguem adiante. Os finalistas irão disputar 3 pontos na final, sendo o trio campeão o que atingir a maior pontuação

ANEXO II**CRONOGRAMA:**

Inscrições	08/05 à 20/05 às 23h59
Evento de abertura	21/05 às 17h30min
Entrega da proposta	03/06 às 23h59min
Seleção dos finalistas	10/06 às 23h59min
Apresentação dos finalistas	14/06 às 18h30min