

Desafio Call for Code P-TECH

O que é o Desafio Call for Code P-TECH?

Essa iniciativa reúne alunos, professores e mentores para criar aplicativos práticos, eficazes e de qualidade baseados na nuvem IBM, em dados e inteligência artificial que podem ter um impacto imediato e duradouro em questões humanitárias. Os dois objetivos principais:

1. Ativar alunos, professores e mentores do P-TECH para criar soluções práticas para problemas globais usando as ofertas e a experiência da IBM, como nuvem, IA, big data, etc.
2. Criar oportunidades de aprendizagem que envolvam a rede P-TECH para que os alunos refinem suas habilidades de aprendizado no local de trabalho.

Qual é o tópico do Desafio Call for Code P-TECH?

Existem dois tópicos principais que os alunos podem escolher: COVID-19 e mudanças climáticas. Abaixo estão os tópicos e a tecnologia sugeridos.

Tópico principal	COVID-19	Mudanças climáticas
Subtópicos	<ul style="list-style-type: none">• Comunicação de crise• Educação à distância• Cooperação comunitária	<ul style="list-style-type: none">• Sustentabilidade da água• Sustentabilidade energética• Resiliência a desastres

	Serviços recomendados para criar uma solução em equipe
Sem necessidade de codificação	<ul style="list-style-type: none">• Watson Assistant
	<ul style="list-style-type: none">• Aplicativos móveis – e.x.: aplicativo de quiz, aplicativo que converte voz em texto• Construa um site• Construa um painel de clima

Regras e regulamentos

1. **Eventos obrigatórios que precisam ocorrer durante o período de 14 semanas entre 01/04/21 e 06/18/21:**
 - i. Assista ao evento de lançamento
 - ii. Design Thinking Workshop 1
 - iii. Design Thinking Workshop 2
 - iv. Hackathon de 48 horas

2. Eventos/aprendizagem recomendados

- i. Workshop de hackathon pré-evento
- ii. Módulos de aprendizagem no Open P-TECH, materiais básicos, kits de ferramentas de desenvolvedor, etc.

3. Regulamentos da equipe

- i. Equipes de dois a cinco (2-5) participantes.
- ii. Cada escola participante deve ter no mínimo duas equipes.
- iii. Cada aluno DEVE ter menos de 18 anos no início da competição - 04 de janeiro de 2021.
- iv. Cada aluno DEVE fazer parte de um programa P-TECH ou comunidade escolar P-TECH.
- v. Cada aluno pode entrar apenas em 1 equipe.
- vi. Cada equipe precisa de um mentor IBM e um membro da comunidade. Mentores IBM e membros da comunidade podem oferecer suporte a mais de 1 equipe, se necessário.
- vii. Um mentor da IBM é um funcionário que trabalha para a IBM.
- viii. Um membro da comunidade é um professor, funcionários da escola, pais da escola ou líder da comunidade nessa comunidade P-TECH específica.

4. Acordo de participação

- i. Todos os membros da equipe devem ter aceitado o Contrato de Participação 2021 e o Contrato de Liberação de Mídia no momento do registro.
- ii. Cada país pode hospedar um hackathon de 48 horas entre 26 de abril e 18 de junho de 2021.
- iii. Cabe a cada Gerente de Programa P-TECH determinar a janela do evento e garantir que 100% das equipes apresentem sua solução antes do término de 48 horas.

5. Submissões

- i. As submissões devem usar um ou mais serviços [IBM Cloud](#) ou [IBM Systems](#).
- ii. O uso de APIs de patrocinadores ou afiliados e bibliotecas *open-source* também é incentivado.
- iii. Cada equipe deve enviar:
 1. Um resumo por escrito (máximo de 250 palavras) que descreva o problema, o usuário pretendido, a razão do serviço/design IBM escolhido e a solução pretendida.
 2. Pelo menos 20 linhas de código escrito (ou comandos).
 3. Uma apresentação oral gravada (máximo de 3 minutos) que inclui a participação total da equipe, explicando a solução e o impacto que a solução terá sobre o usuário pretendido e a comunidade de usuários.
- iv. As submissões podem ser feitas no idioma nativo das equipes.

6. Padrões de aplicação

- i. As submissões devem ser novas e criadas para o Desafio Call for Code P-TECH.
- ii. Pode usar código aberto e que estava disponível publicamente para todos os outros participantes a partir de 26 de fevereiro de 2020.

7. Vencedores

- i. As equipes vencedoras estarão sujeitas a uma revisão de código após o encerramento das inscrições.

Prêmios

- 1 vencedor global
- 1 vencedor regional (por continente)
- 1 vencedor que esteja baseado na escola (por escola)

No encerramento do Hackathon virtual, os juízes selecionarão 1 vencedor para cada categoria. Uma equipe não pode vencer o evento Global, Regional e Escolar. Portanto, deve haver 1 equipe única para cada categoria.

Global	<ul style="list-style-type: none"> • iPad Air • Continue trabalhando no projeto por mais 4 semanas e apresente a um executivo da IBM • Projeto apresentado em mídias interna e externa
*Regional	<ul style="list-style-type: none"> • iPad
Escola	<ul style="list-style-type: none"> • Garrafa de água

** O Vencedor regional é definido como 1 escola por continente participante

Critérios de Julgamento

- **Design**

- **O desenho do projeto é apropriado:** a equipe escolheu a tecnologia e a estratégia apropriadas para construir uma solução para o usuário pretendido?
- **O design do projeto é atraente:** quão bom é o design? O usuário desejaria/precisaria da tecnologia pretendida produzida?
- **O design do projeto é bem organizado:** o design é fácil de seguir, todo o conteúdo é claro, preciso e composto por uma ideia completa.
- **O design do projeto é facilmente implementado:** com que rapidez o design pode ser utilizado em uma comunidade ou sociedade destinada ao usuário e às experiências do usuário? Considere o usuário final e sua situação - considere o estresse do indivíduo, o acesso à rede, etc.

- **Eficácia e eficiência**

- A solução aborda uma área de alta prioridade?
- A solução é facilmente escalável?
- O problema está claramente quantificado?
- A solução demonstra um impacto claro para o usuário e sua experiência?

- **Criatividade e inovação**

- Quão única é a abordagem para resolver um problema antigo ou intratável?
- Esta solução adiciona uma perspectiva/visão única ao problema e cria uma solução diferente?

- **Completude e transferibilidade**

- A ideia foi totalmente implementada? Quão madura é a solução? A solução pode ser facilmente nutrida e melhorada?
- Pode causar impacto no campo pretendido? A próxima fase desta solução é concreta e compreensível?
- A solução pode ser transferida para outro lugar?

- A solução pode ser usada várias vezes?

Rubrica de Julgamento do Desafio Call for Code P-TECH

	1	2	3	4	5
Design	A escolha do design do projeto não é compreensível e pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário precisaria de muito suporte e instruções adicionais para usar/adicionar ao design.	A escolha do design do projeto não é compreensível e pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário pode usar/adicionar a este design com algumas instruções adicionais.	A escolha do design do projeto é um pouco apropriada , mas pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário precisaria de muito suporte e instruções adicionais para usar/adicionar ao design.	A escolha do design do projeto é um pouco apropriada , mas pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário pode usar/adicionar a este design com algumas instruções adicionais.	A escolha do design do projeto é apropriada, atraente e bem organizada . Um novo usuário pode usar/adicionar a este design sem qualquer instrução adicional .
Eficácia e eficiência	A solução não atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas.	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas, mas não é quantificável .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas, mas não parece impactante ou fácil de escalar .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas. A solução é clara e impactante, mas não é fácil de escalar .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas. A solução é clara, impactante e fácil de escalar .
Criatividade e inovação	A solução não é única e não acrescenta nada de novo .	A solução é ligeiramente única e ligeiramente adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é basicamente única e adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é única e adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é única, adiciona uma nova perspectiva/visão e é inovadora (totalmente original) .
Completude e transferibilidade	A solução física precisa de melhorias significativas . A ideia e a solução são vagas e pouco claras .	A solução física é um pouco madura. A ideia e a solução são vagas e pouco claras .	A solução física é um pouco madura. A ideia e a solução são um pouco concretas e compreensíveis.	A solução física está madura, e a ideia totalmente implementada. A ideia e a solução são concretas, compreensíveis, mas não são fáceis de implementar ou transferir continuamente .	A solução física está madura, e a ideia está totalmente implementada. A ideia e a solução são concretas, compreensíveis e facilmente transferíveis em uma quantidade infinita .
Pontuação total: /20					

Cronograma

4 de janeiro de 2021	Fevereiro a abril de 2021	26 de abril a 18 de 2021	Semana de 28 de junho
<ul style="list-style-type: none"> • Produção do vídeo de lançamento • Recrutar e registrar alunos • Recrutar e registrar professores • Recrutar e registrar mentores da IBM • Envolver-se na aprendizagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar do workshop 1 de DT • Participar do workshop 2 de DT • Envolver-se na aprendizagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar do Hackathon virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Os juízes escolhem os vencedores • Cerimônia de premiação