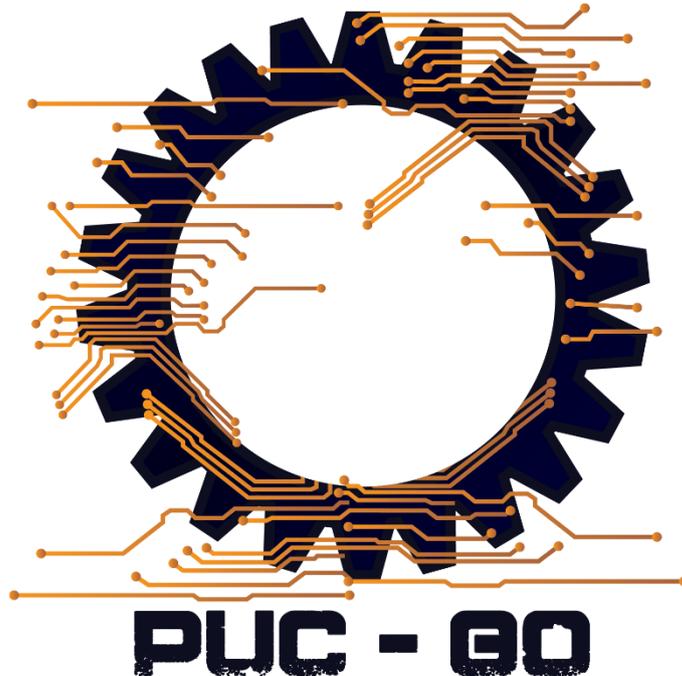


DEMEC



VIII DESAFIO MECATRÔNICO DA PUC GOIÁS – EDITAL



DESAFIO MECATRÔNICO DA PUC GOIÁS

A Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica de Goiás por meio da Coordenação do Curso de Engenharia de Controle e Automação torna público o edital do Desafio Mecatrônico da PUC GOIÁS que será realizado durante o Congresso de Tecnologia da PUC em Goiás.

Este desafio tem como objetivo promover nos estudantes que participarem do evento o desenvolvimento de capacidades técnicas (conhecimentos nas áreas de elétrica, mecânica e computação) e comportamentais (trabalho de grupo, liderança e gestão do tempo).

1. Disposições Preliminares

1.1 - Este edital estabelece as normas que visam organizar a competição, esclarecer sobre as características das modalidades, critérios de avaliação, datas e informações de gerais.

1.2 - Havendo qualquer dúvida, sugestão ou reclamação quanto ao edital, o líder da equipe deve entrar em contato com o coordenador do curso, prof. Wanderson Rainer, através do e-mail ou chat utilizando a plataforma Microsoft Teams.

1.3 - Todas as informações (datas, comunicados etc.) sobre o evento serão encaminhadas para os líderes das equipes.

2. Da Competição

2.1 – O Desafio Mecatrônico da PUC GOIÁS é uma competição que tem como objetivo avaliar o desempenho da equipe ao desenvolver habilidades como a capacidade de identificar e resolver problemas, de projetar e construir equipamentos com os recursos disponíveis e ainda otimizar seu desempenho e torná-los competitivos

2.2 - Nesta edição, a competição conta com duas modalidades, são elas: labirinto para sistema móvel robótico e projetos inovadores.

3. Modalidade Labirinto

3.1 – Na modalidade labirinto para sistema móvel robótico a equipe deve criar um sistema robótico que seja capaz de sair do labirinto de forma autônoma.

3.2 - A equipe vencedora será aquela que desenvolver o sistema móvel que seja capaz de sair do labirinto no menor tempo possível.

3.3 – Para participar dessa modalidade a equipe deve construir ou implementar um sistema móvel que tenha as seguintes características:

- Dimensões máximas de 25 cm x 20 cm x 10 cm (L x C x A);
- Peso máximo de 1,5 kg.

3.4 – O layout do labirinto foi definido pela equipe de organização do evento e está disponível no anexo 1 do edital.

3.5- O sistema móvel proposto deve fazer uso de sistemas microcontrolados para que nortear suas ações.

3.6 – É permitido o uso de dispositivos que fazem uso de treinamentos de mecanismos de inteligência artificial.

3.7 – Não é permitido o uso de sistemas de supervisão (por computador, controles remotos) ou acesso por rede sem fio para guiar a movimentação do sistema móvel;

3.8 – Não é permitido o uso de sistemas adquiridos para a finalidade. O protótipo apresentado deve ter sido construído pela equipe competidora.

4. Modalidade Inovação

4.1 - Na modalidade Inovação os estudantes deverão desenvolver um projeto de inovação que ajude a concluir o objetivo Cidades e Comunidades Sustentáveis da ONU para 2030.

4.2 – Deve ser apresentado algum Protótipo e ou uma simulação que comprove o estudo de caso para concluir o objetivo.

5. Da participação

5.1 - É permitida a participação na competição estudantes matriculados na PUC GOIÁS, mediante envio de documentação que comprove o vínculo comprovantes de matrículas, carteirinha atualizada com data por exemplo).

5.2 - A participação no campeonato só será permitida àqueles efetivamente inscritos e que respeitem as regras deste edital.

5.3 - As equipes serão dispostas do seguinte modo:

- a) Máximo 5 e no mínimo 1 integrantes por equipe

- b) Não será permitido em hipótese alguma a participação como membros ou líderes de equipes os estudantes envolvidos na organização do Desafio;
- c) Não será permitida a participação de uma equipe nas duas modalidades propostas no desafio.

5.4 – Cada equipe deve indicar o líder (ponto focal) da equipe.

5.5 - Cabe ao líder da equipe efetuar a inscrição do grupo no evento e repassar ao grupo os informes e prazos do evento.

6. Das inscrições

6.1 - O período de inscrição é de 23 de Setembro de 2022 ao dia 14 de Outubro de 2022

6.2 - Ao submeter a inscrição da equipe no Desafio, o(s) membro(s) automaticamente declaram ter lido e estar de acordo com as normas e regras estabelecidas no edital e seus anexos.

6.3 - Para efetivar a inscrição o líder (ponto focal) da equipe deve preencher o formulário disponibilizado no link (<https://forms.gle/vgyzUWJw9W2ShkLC6>) pela comissão de organização.

6.4 - Cada equipe deve designar o líder (ponto focal) que será o responsável pela comunicação da equipe com a organização.

6.5 - Recebida confirmação, a equipe estará oficialmente inscrita no Desafio Mecatrônico.

6.6 - Cada equipe deve ter um nome.

7. Local e Data

7.1 – O evento ocorrerá no dia 20 de Outubro de 2022 das 8:00 as 12:00 no Campus I, área 3 no Hall do bloco F.

8. Comissão avaliadora

8.1 - A coordenação do curso será responsável por criar e divulgar os nomes do Comissão avaliadora que será responsável para dirigir os trabalhos e solucionar possíveis conflitos.

8.2 - O comitê será composto por 4 (quatro) professores da Escola Politécnica com atribuições específicas, abaixo discriminadas:

a) Presidente: responsável por todos os aspectos técnicos da competição, por acompanhar o andamento da competição e por fazer cumprir o cronograma.

b) Avaliadores: responsável por realizar a análise dos projetos apresentados pelas equipes.

8.3 - Qualquer questão que não possa ser resolvida pela comissão diretamente responsável pela atividade será encaminhada para a equipe de organização do evento.

9. Equipe Vencedora

9.1 - Será considerada vencedora a equipe que atingir os requisitos necessários dispostos no regulamento (ANEXO II).

9.2 - Todos os participantes receberão certificado de participação. Os vencedores receberão um certificado em especial alegando a conquista.

10. Observações gerais

10.1 - Durante o evento não será permitido consumo de bebidas alcoólicas nem por parte dos competidores nem dos espectadores.

10.2 Violação das regras e atitude antidesportiva por parte de qualquer membro da equipe, expectador ou professor orientador que pela sua conduta prejudique o caráter do evento.

10.3 - Qualquer situação especial que se apresente no dia do evento, a qual esta regra não contempla, deverá ser decidida pela comissão organizadora com estabelecimento de nova regra ou modificação de uma já existente.

10.4 - A organização reserva-se o direito de, na impossibilidade de promover o evento na data divulgada, cancelar ou mudar a data.

11. Disposições finais

10.1 - Ficará a cargo de a Comissão Organizadora informar aos inscritos na competição qualquer alteração neste edital ou alguma informação adicional por e-mail.

ANEXO II – Pontuação

Labirinto: nota de 0 (zero) a 10 (dez) com as seguintes parcelas ponderadas:

- Completou o percurso:
 - sem interrupções: 4,0 pontos;
 - com interrupções: 3,0 pontos.
- Estética do protótipo: 2,0 pontos;
- Tempo para sair do labirinto: 3,0 pontos (normalizados a partir da equipe que conseguiu o menor tempo);
- Resposta à arguição dos membros da banca avaliadora: 1,0 ponto.