COORDENAÇÃO ACADÊMICA

EDITAL Nº 51/2026

Estabelece as normas de participação, desenvolvimento, entrega e avaliação do Desafio Integrador de Engenharia de Software – Repaginação do Site da UGV Canoinhas.

A Coordenação do Curso de Engenharia de Software da UGV Canoinhas, em articulação com a Coordenação Acadêmica e no âmbito de suas atribuições, torna públicas as disposições que orientarão o Desafio Integrador – Repaginação do Site da UGV Canoinhas, destinado aos acadêmicos regularmente vinculados ao curso.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O Desafio Integrador tem natureza acadêmica e consiste na análise do portal da UGV Canoinhas e na elaboração de proposta de melhoria de sua experiência de navegação, organização de conteúdo e apresentação visual, mediante prototipação ou implementação, conforme o período de formação dos participantes.

Parágrafo único. O trabalho terá caráter exclusivamente didático e não implicará alteração do site oficial ou substituição dos canais institucionais existentes.

Art. 2º São objetivos da atividade:

I – Identificar problemas concretos de navegação, clareza de informação e usabilidade;

II – Investigar necessidades de públicos do portal, como candidatos, estudantes e responsáveis;

III – Planejar interfaces e propostas de melhoria com justificativas fundamentadas;

IV – Utilizar ferramentas de inteligência artificial de maneira crítica e responsável;

V – Testar soluções, aprimorá-las e comunicar os resultados com clareza.

DA PARTICIPAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 3º Poderão participar os acadêmicos dos 2º, 4º, 6º e 8º períodos do curso de Engenharia de Software, observadas as orientações dos professores e da Coordenação.

§ 1º As equipes serão formadas por estudantes do mesmo período, com até 5 (cinco) integrantes, salvo autorização expressa da Coordenação para composição excepcional.

§ 2º As atribuições deverão ser distribuídas entre os participantes, garantindo contribuição efetiva nas atividades de análise, concepção, teste, revisão ou apresentação.

§ 3º A equipe deverá registrar os nomes de todos os integrantes e o período correspondente na ficha de entrega.

DA DATA, LOCAL E DURAÇÃO

Art. 4º A atividade ocorrerá em uma única jornada presencial de 4 (quatro) horas, com data, horário e local definidos pela Coordenação.

§ 1º Data: 11/11/2026. Horário: 19:15 às 22:30. Local: Laboratórios de Informática II, III e IV.

§ 2º O período total compreende 15 (quinze) minutos de intervalo e as etapas previstas no Anexo I deste Edital.

DO DESAFIO E DAS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO

Art. 5º As equipes deverão tomar como referência o portal canoinhas.ugv.edu.br, observando o conteúdo publicamente acessível, sem acesso administrativo ou modificação da versão institucional.

§ 1º Cada equipe deverá selecionar um público prioritário, identificar ao menos 3 (três) oportunidades de melhoria e definir uma tarefa de navegação a ser facilitada pela proposta.

§ 2º A solução deverá priorizar apresentação clara das informações, consistência visual e adaptação à visualização em dispositivos móveis, respeitado o nível de formação da equipe.

§ 3º As equipes deverão realizar um teste simples de uso com pessoa externa à equipe, documentar o resultado e registrar pelo menos 1 (uma) melhoria decorrente da avaliação.

Art. 6º A complexidade e a natureza das entregas observarão as seguintes trilhas, sem prejuízo das regras gerais deste Edital:

Período	Escopo mínimo	Exigência técnica
2º	Página inicial e 1 tela interna; proposta da página inicial para celular e computador; explicação do fluxo de navegação.	Protótipo visual, podendo utilizar IA, Figma ou ferramenta equivalente. Não se exige programação.
4º	Página inicial e 2 telas internas, com navegação demonstrável e ao menos 1 fluxo completo.	Protótipo navegável ou site simples com apoio de IA. Não se exige backend ou framework específico.
6º e 8º	Página inicial e 1 página interna executáveis localmente, com navegação, adaptação a diferentes telas e teste básico de acessibilidade.	Implementação funcional de interface web. Backend, banco de dados e publicação pública não são exigidos.

§ 1º As equipes poderão ampliar o escopo, desde que as entregas mínimas estejam concluídas; funcionalidades extras não substituem diagnóstico, teste e justificativa da solução.

§ 2º A avaliação considerará a qualidade do trabalho dentro da trilha correspondente, vedada a imposição de requisitos exclusivos dos períodos avançados aos acadêmicos do 2º ou 4º período.

DO USO DE FERRAMENTAS E DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Art. 7º É permitido o uso de ferramentas de prototipação, editores de código, bibliotecas, frameworks, assistentes de inteligência artificial e recursos visuais, conforme a necessidade de cada equipe.

§ 1º O uso de IA poderá compreender pesquisa, análise de problemas, organização de ideias, geração de interfaces, produção de textos, protótipos ou código.

§ 2º A equipe responderá pela verificação dos resultados, correção de erros, autenticidade das informações e explicação de suas escolhas, não sendo suficiente apresentar material gerado sem revisão crítica.

§ 3º Deverão ser registrados, no mínimo, 2 (dois) exemplos de utilização da IA, com a finalidade de cada solicitação e a indicação do que foi aceito, alterado ou descartado pela equipe.

Art. 8º Não será permitido:

I – Alterar ou tentar acessar áreas restritas do portal institucional sem autorização;

II – Apresentar a proposta acadêmica como site oficial ou disponibilizá-la publicamente sem autorização;

III – Inventar dados institucionais, como cursos, valores, datas, contatos e condições de ingresso;

IV – Utilizar dados pessoais, imagens de pessoas identificáveis ou materiais protegidos sem a autorização cabível;

V – Entregar trabalho de terceiros ou conteúdo gerado automaticamente sem análise, adaptação e autoria efetiva da equipe.

Parágrafo único. Informações não confirmadas deverão ser identificadas como ilustrativas ou assinaladas com o marcador “[DADO A CONFIRMAR]”.

DAS ENTREGAS E DA APRESENTAÇÃO

Art. 9º Ao final da atividade, cada equipe deverá apresentar, em meio digital:

I – Ficha de registro do projeto, conforme modelo do Anexo II, com identificação dos integrantes e do público escolhido;

II – Diagnóstico sucinto com 3 (três) problemas observados e as respectivas propostas de melhoria;

III – Protótipo, demonstração navegável ou arquivos da implementação, conforme a trilha do período;

IV – Registro de 2 (dois) usos relevantes de IA e das decisões tomadas sobre os resultados;

V – Registro de 1 (um) teste com usuário e de pelo menos 1 (uma) melhoria aplicada ou justificada.

§ 1º A entrega poderá ser realizada por link de visualização ou arquivo compactado, conforme instruções operacionais da equipe docente, preservando acesso aos artefatos durante a avaliação.

§ 2º Equipes que desenvolverem código deverão incluir os respectivos arquivos-fonte; repositório Git e publicação em ambiente externo são opcionais, salvo orientação específica da trilha avançada.

Art. 10º As equipes realizarão demonstração breve à equipe docente ou à banca designada, apresentando o problema identificado, a solução proposta, o resultado do teste e as decisões mais relevantes.

Parágrafo único. Os avaliadores poderão dirigir perguntas a qualquer integrante para verificar sua participação e o entendimento da solução apresentada.

DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 11º A avaliação será realizada em escala de 100 (cem) pontos, de acordo com a seguinte distribuição:

Critério	Evidência de avaliação	Pontos
Diagnóstico	Problemas reais identificados e relação com as necessidades do visitante.	20
Proposta e conteúdo	Organização das telas, hierarquia das informações, coerência visual e de navegação.	20
Protótipo ou implementação	Qualidade da entrega segundo as exigências do período da equipe.	25
Teste e melhoria	Realização de teste, identificação de dificuldade e aperfeiçoamento registrado.	15
Uso crítico da IA	Registro de utilizações relevantes, avaliação e intervenção humana.	10
Organização e apresentação	Participação, ficha preenchida, clareza e possibilidade de acesso à entrega.	10
TOTAL		100

§ 1º A rubrica é comum quanto aos objetivos educacionais, mas as evidências serão verificadas de acordo com a trilha do respectivo período; a quantidade de código não constitui critério universal de mérito.

§ 2º Poderá ser atribuída pontuação parcial quando houver evidência de atendimento incompleto do critério, mediante julgamento fundamentado da equipe avaliadora.

Art. 12º A avaliação poderá considerar a participação individual dos integrantes, especialmente em caso de ausência não justificada, não apresentação ou dificuldade comprovada de explicar as contribuições declaradas, observadas as normas institucionais.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 13º A atividade possui finalidade pedagógica. A classificação competitiva entre períodos não é obrigatória, considerando-se as diferentes exigências das trilhas formativas.

Art. 14º Qualquer utilização posterior, divulgação pública ou continuidade institucional de propostas desenvolvidas dependerá de autorização e definição específica envolvendo as partes competentes.

Art. 15º Os casos omissos e os ajustes necessários à realização do Desafio Integrador serão analisados pela Coordenação do Curso, observadas as normas institucionais vigentes.

Canoinhas SC, 06 de novembro de 2026.

PROF. FERNANDA AUERBACH
Coordenadora Acadêmica

ANEXO I – ROTEIRO DE DESENVOLVIMENTO (4 HORAS)

O roteiro abaixo organiza o tempo previsto e orienta a produção das evidências. As equipes poderão ajustar a divisão interna das tarefas, preservadas as entregas mínimas do Edital.

Janela	Tempo	Etapa e resultado
0h00–0h20	20 min	Organização, escolha do público e distribuição das funções.
0h20–1h00	40 min	Investigação do portal: 3 problemas e respectivas melhorias.
1h00–1h20	20 min	Planejamento de telas, navegação e prioridades.
1h20–1h35	15 min	Intervalo.
1h35–2h45	70 min	Construção do protótipo ou da implementação conforme o período.
2h45–3h15	30 min	Teste com visitante ou outra equipe e observações.
3h15–3h45	30 min	Correções, registro de IA e finalização.
3h45–4h00	15 min	Organização dos arquivos e entrega final.

Orientação: em caso de restrição de tempo, priorizar uma solução clara e demonstrável. Telas adicionais, animações e efeitos visuais não substituem a análise do problema, o teste e a documentação de decisões.

ANEXO II – MODELO DE FICHA DE ENTREGA DA EQUIPE

A ficha poderá ser apresentada em formato digital, sem necessidade de relatório acadêmico extenso. Campos concisos e objetivos são suficientes.

Campo	Informação a apresentar
Identificação	Período, nome da equipe e integrantes.
Público e objetivo	Quem utilizará a proposta e qual tarefa deseja realizar.
Diagnóstico	Três problemas observados e a melhoria sugerida para cada um.
Solução	Telas desenvolvidas e percurso do visitante na proposta.
IA utilizada	Duas solicitações relevantes e o que foi aceito, alterado ou rejeitado.
Teste	Quem testou, qual tarefa realizou, dificuldade observada e melhoria adotada.
Acesso à entrega	Link do protótipo ou arquivo ZIP, com orientações para visualização.

ORIENTAÇÕES AOS ACADÊMICOS

1. Antes de produzir telas, observem o portal e expliquem o problema que pretendem resolver.

2. Ao usar IA, revisem textos, funcionalidades sugeridas, links e informações acadêmicas.

3. Validem se outra pessoa consegue compreender e percorrer a proposta sem orientação.

4. Mantenham a ficha e os arquivos em uma pasta organizada, com acesso simples para avaliação.

5. Respeitem o escopo definido para o período; programação não é requisito para as equipes do 2º período.