



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

Coordenação de Engenharia de Computação
Centro Acadêmico de Engenharia de Computação
Campus Quixadá

EDITAL DE INSCRIÇÃO DE PROJETOS - 4ª ExpoSE

A Coordenação do curso de Engenharia de Computação em parceria com o Centro Acadêmico de Engenharia de Computação do campus UFC Quixadá torna público o período de submissão propostas para apresentação de protótipos na 4ª Exposição de Sistemas Embarcados, que ocorrerá no dia **14 de Junho de 2023**. As inscrições dos projetos ocorrerão durante o período de **17 a 31 de maio de 2023**, exclusivamente pela Internet, através de link disponibilizado em [Formulário de Inscrição - 4º ExpoSE](#). Esse evento objetiva apresentar projetos desenvolvidos em disciplinas e pesquisas com o intuito de fomentar a criatividade dos discentes e expandir conhecimentos a respeito da área de Sistemas Embarcados, além de promover a interdisciplinaridade entre os cursos de graduação do campus Quixadá e outras instituições.

A ExpoSE nasceu em 2018 buscando expor os trabalhos desenvolvidos em disciplinas, projetos de pesquisa, extensão ou com objetivo de demonstrações em eventos, aos alunos e servidores do campus da UFC em Quixadá, além de convidados externos. Na sua primeira edição, o evento contou com a apresentação de **15** protótipos de diversas áreas de atuação, como sensores de sinais vitais, robótica na educação, meio ambiente, dentre outros. Para o ano de 2023 serão selecionando protótipos de diversas áreas que demandam de sistemas embarcados.

1 - DA VALIDADE

1.1 O processo de seleção anunciado neste Edital terá validade para discentes matriculados nos cursos de graduação da Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá.

1.2 Os projetos inscritos devem ter relação com Prototipagem e Sistemas Embarcados.

1.3 Os projetos podem ser desde protótipos de provas de conceito até produtos finais, das áreas de sistemas embarcados ou design de produtos que demandam de sistemas embarcados para prover suas funcionalidades.

2 - DAS PARTICIPAÇÕES

2.1 Poderão participar discentes em duas modalidades diferentes:

2.1.1 Projetistas: Onde apresentarão projetos próprios

2.1.2 Voluntários: Apresentação do funcionamento de projetos já existentes que serão designados de acordo com a demanda por parte dos projetistas.

2.2 Todos os participantes da 4ª Exposição de Sistemas Embarcados, matriculados na Universidade Federal do Ceará, receberão certificado que poderá ser usado para obtenção de horas de atividades complementares de acordo com a duração do evento.

3 - DAS INSCRIÇÕES

3.1 A inscrição será exclusivamente via Internet, através do [link](#), a partir do dia 17 de maio de 2023 até 23:59 do dia 31 de maio de 2023

3.2 Serão permitidas equipes de até 3 pessoas.

3.3 Os participantes devem escolher dentre as duas categorias de projetos, sendo:

CATEGORIA 1: Para projetos que serão expostos no evento e foram desenvolvidos pelos discentes em disciplinas, grupos de pesquisa, extensão, células, etc.

CATEGORIA 2: Para projetos que concorrerão no **Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos** e seguirem as normas do Edital. (ANEXO I deste documento).

3.4 Todos os campos do formulário devem ser preenchidos obrigatoriamente.

4 - DAS VAGAS

4.1 Estão disponibilizadas **25 vagas** para inscrições de projetos.

4.2 Estão disponibilizadas vagas *livres* para voluntários que queiram expor sobre algum Sistema Embarcado ou prototipagem já existente, até atingir o montante solicitado pelos projetistas.

5 - DO CALENDÁRIO DE ATIVIDADES

Atividade	Data
Encerramento das inscrições	31/05/2023
Resultado da Inscrição	05/06/2023
Divulgação da programação	a definir
2º Exposição de Sistemas Embarcados	14/06/2023

6 - DOS CONTATOS

6.1 Em caso de qualquer dúvida sobre o este edital ou o futuro evento, os interessados podem se dirigir à Coordenação de Engenharia de Computação ou entrar em contato a partir dos e-mails a seguir:

- exposeqxd@gmail.com

ANEXO I



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

Coordenação de Engenharia de Computação
Centro Acadêmico de Engenharia de Computação
Campus Quixadá

CURTO-CIRCUITO DE JOGOS ELETRÔNICOS

A Coordenação de Engenharia de Computação em parceria com o Centro Acadêmico de Engenharia de Computação tem o prazer de anunciar a competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos". Trata-se de uma competição de criação de jogos em *hardware*, que tem como objetivo incentivar os alunos do curso de Engenharia de Computação a se engajarem no desenvolvimento de jogos em *hardware*, além de promover a criatividade, o trabalho em equipe e o espírito competitivo. Esperamos que a competição ajude a reduzir o índice de desistências no curso, ao proporcionar uma experiência enriquecedora e desafiadora para os participantes.

1. DAS PARTICIPAÇÕES

- 1.1. A competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos" é aberta a equipes de até 3 (três) pessoas.
- 1.2. Todos os membros da equipe devem ser alunos regularmente matriculados na Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá.
- 1.3. Pelo menos um dos membros da equipe deve estar matriculado no curso de Engenharia de Computação da UFC.
- 1.4. É permitido que membros de diferentes cursos participem da mesma equipe, desde que pelo menos um membro da equipe atenda aos critérios acima.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições para a competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos" serão realizadas em conjunto com as inscrições do ExpoSE (Exposição de Sistemas Embarcados), seguindo as mesmas datas e prazos estabelecidos para o evento.
- 2.2. Todas as equipes interessadas em participar da competição devem preencher o formulário de inscrição disponibilizado no edital do ExpoSE..
- 2.3. É obrigatório o preenchimento de todos os campos do formulário de inscrição com informações precisas e corretas.
- 2.4. A inscrição na competição implica na aceitação dos termos e condições estabelecidos neste edital.

3. PROCEDIMENTO DA COMPETIÇÃO

- 3.1. A competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos" será realizada em duas etapas.
- 3.2. A primeira etapa acontecerá durante o ExpoSE, onde as equipes apresentarão seus projetos de jogos eletrônicos em *hardware*.
- 3.3. Os projetos apresentados nesta etapa podem ser apenas protótipos ou provas de conceito, não necessariamente finalizados.
- 3.4. A segunda etapa, será realizada durante o GameNight, um evento organizado pelo PET-TI, que acontece entre os meses de outubro e novembro, ainda sem data definida.
- 3.5. A competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos", será anunciada como uma das competições do evento, e as equipes devem realizar a inscrição conforme for estabelecido pelos organizadores da GameNight
- 3.6. Durante a segunda etapa, as equipes terão alguns meses para aprimorar seus projetos e apresentar uma versão finalizada do jogo eletrônico em hardware.
- 3.7. Durante o Game Night, os jogos serão expostos ao público, que poderá testá-los e avaliá-los.
- 3.8. Os vencedores da competição serão definidos através de votação popular, considerando a opinião dos visitantes do evento.

4. REGRAS GERAIS

- 4.1. A competição "Curto-Circuito de Jogos Eletrônicos" proíbe o uso de teclado, mouse, monitor e outros periféricos comuns usados em computadores.
- 4.2. O jogo deve ser implementado em um sistema embarcado de forma auto contida, não podendo depender de outros dispositivos (smartphone por exemplo) para jogar.
- 4.3. A interação do jogador com o jogo deve ocorrer através de botões, potenciômetros e outros componentes eletrônicos de entrada de sinais.
- 4.4. A saída do jogo deve utilizar leds, podendo ser usados displays LCD de texto.
- 4.5. O jogo deve possuir um sistema de pontuação ou ser um duelo direto entre os participantes, indicando um vencedor no final.
- 4.6. É importante destacar que **o jogo não pode aplicar choques elétricos nos jogadores**.
- 4.7. O não cumprimento dessas regras pode levar à desqualificação da equipe.

5. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 5.1. Quaisquer dúvidas sobre o edital ou a competição podem ser esclarecidas entrando em contato com a Coordenação de Engenharia de Computação ou pelo e-mail exposeqxd@gmail.com.
- 5.2. Questões posteriores não contidas no edital serão resolvidas pelos organizadores (Coordenação de Engenharia de Computação e Centro Acadêmico de Engenharia de Computação) de forma justa e equitativa.
- 5.3. Os casos omissos neste edital serão resolvidos pelos organizadores da competição.
- 5.4. A participação na competição implica na aceitação irrestrita das regras estabelecidas neste edital.