



LAB DEC

LABORATÓRIO DE DADOS EM ECONOMIA CRIATIVA



Instituto Serrano de
Economia Criativa



NOVA
FRIBURGO
PREFEITURA

SECRETARIA DE
CULTURA
NOVA FRIBURGO

link para inscrição - <https://forms.gle/nn8rFDMb1yBYUDo5A>

EDITAL

DEZEMBRO 2022

INSTITUTO SERRANO DE ECONOMIA CRIATIVA, associação civil, sem fins lucrativos, regularmente inscrita sob o CNPJ de nº 14.916.048/0001-59, na persecução de seus objetivos estatutários e compromissos sociais para o desenvolvimento da Economia Criativa na cidade de Nova Friburgo e Região Serrana do Estado do Rio de Janeiro, vem, lançar o presente EDITAL para contemplar propostas de pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados pertinente às atividades da Economia Criativa para disponibilização de livre acesso de agentes produtivos, organizações civis e governamentais de ações para o incremento da Economia e desenvolvimento social.

1. DOS OBJETIVOS

Conceder 10 bolsas de formação prática na linguagem de programação *Python* por meio da seleção de propostas de pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados para colaboração no desenvolvimento de um site ou aplicativo com informações atinentes aos setores da Economia Criativa na cidade de Nova Friburgo e Estado do Rio de Janeiro, que possam ser utilizadas para a formulação de políticas públicas, ações empreendedoras e incremento das iniciativas empreendedoras do Município e do Estado.

1.1. Objetivos Específicos

- a) Estimular o desenvolvimento de uma base de dados da Economia da Cultura e da Economia Criativa para o desenvolvimento de ideias e soluções com potencial de transformação social e ambiental;
- b) Fomentar, no sócio cultural, a reflexão e o debate sobre e os principais indicadores, índices e problemas relacionados ao desenvolvimento por meio da Economia Criativa;
- c) Estimular o conhecimento e aplicação da ciência de dados no desenvolvimento da Economia da Cultura e Economia Criativa;
- d) Estimular a troca de conhecimentos entre os participantes.

1.2. Para fins do presente EDITAL, entende-se:

- a. Biblioteca de Dados: repositório de dados, geralmente chamado de arquivo, é uma terminologia genérica que se refere a um conjunto de dados segmentado usado para relatório

ou análise.

- b. Linguagem Python: a linguagem de programação de propósito geral
- c. Programação: é a ação de formulação do conjunto de instruções e declarações escritas por um programador usando uma linguagem de programação de computador
- d. Código-fonte: conjunto de palavras ou símbolos escritos de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes, de maneira lógica.
- e. Programa de computador: expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.
- f. Sítio Eletrônico ou Site: local na Internet identificado por um *nome de domínio*, constituído por uma ou mais páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações em multimídia.
- g. Aplicativo: programa de computador concebido para processar dados eletronicamente, facilitando e reduzindo o tempo de execução de uma tarefa pelo usuário;
- h. Multiplicador: pessoa participante da presente seleção que difundirá os conhecimentos adquiridos para públicos indiretos do presente projeto;
- i. Proposta: projeto de pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados;
- j. Segmentos da Economia Criativa: Arquitetura, Artes Cênicas, Audiovisual, Biotecnologia, Design, Editorial, Expressões Culturais, Moda, Música, Patrimônio e Artes, Pesquisa & Desenvolvimento, Publicidade & Marketing e TIC

2. DOS PARTICIPANTES

2.1 Orientações Gerais

- a) Podem participar pessoas físicas residentes ou domiciliada em Nova Friburgo-RJ, maiores de 18 anos e em pleno exercício de seus direitos civis, sem limites de escolaridade ou orientação de formação acadêmica;
- b) As pessoas participantes não precisam ser iniciadas em linguagens ou técnicas de programação;

- c) As pessoas participantes deverão submeter uma única proposta de pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados por meio do formulário disponível no endereço eletrônico do Instituto Serrano de Economia Criativa;
- d) No caso da submissão de mais de uma proposta, o participante será convidado a escolher uma única proposta para fins de avaliação pela banca avaliadora da presente seleção;
- e) A fim de aumentar a participação feminina, fica reservado o equivalente 50% das bolsas para mulheres;
- f) A pessoa participante pode trabalhar em grupos, empresas, organizações sociais ou coletivos, devidamente identificados na submissão da proposta, considerado com Multiplicador para fins de aplicação do conhecimento oferecido aos fins do presente Edital.

3. DAS INSCRIÇÕES

- a) A inscrição deve ser realizada pelo seguinte formulário eletrônico <https://forms.gle/9S6S7zMs5qGfjY9R9>.
- b) Os certificados serão gerados com base nas informações inseridas no momento da inscrição;
- c) Não há cobrança de inscrições para participação;
- d) A confirmação das inscrições será realizada por e-mail;
- e) As pessoas participantes deverão encaminhar para o e-mail ibecriativa@gmail.com cópias digitalizadas dos seguintes documentos: i.Documento válido de identificação pessoal, com fotografia; ii. Comprovante de domicílio na cidade de Nova Friburgo-RJ; iii. Declaração de anuência aos termos do presente Edital, conforme modelo disponível no Anexo 2.

4. DAS ETAPAS

- 4.1 O processo seletivo terá quatro etapas, sendo: primeira etapa a de inscrição e submissão do projeto, a segunda de análise documental, a terceira de análise da proposta e entrevista das pessoas inscritas, e, a quarta etapa será a de pontuação, classificação e seleção dos participantes analisados pela comissão julgadora;

4.2 Cronograma

Etapa 1: INSCRIÇÃO
Inscrições das equipes: 20 de Dezembro a 31 de Janeiro 2023
Etapa 2: ANÁLISE DOCUMENTAL
Divulgação das pessoas com inscrição homologada: 05 de Março de 2023
Etapa 3: ANÁLISE DAS PROPOSTAS E ENTREVISTAS
Período de análise: 06 de Março a 29 de Março de 2023
Entrevistas: 30 de Março a 10 de Abril de 2023
Etapa 4: PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E SELEÇÃO
Período de análise: 11 a 21 de Abril de 2023
Resultado final: 25 de Abril de 2023

4.3 Etapa 1: INSCRIÇÃO

A primeira etapa corresponde às inscrições das equipes. A inscrição deve ser realizada pelo LINK informado no Item 3 “a” do presente edital. Nesta etapa, a pessoa participante deve informar todos os dados do formulário até completar e encaminhar o registro da sua proposta.

4.4 Etapa 2: ANÁLISE DOCUMENTAL

A comissão do Instituto Serrano de Economia Criativa avaliará a concordância de anexação dos documentos requeridos nos termos do Item 3, alínea “e” do presente edital.

4.5 Etapa 3: ANÁLISE DAS PROPOSTAS E ENTREVISTAS

a) A análise dos projetos levará em consideração 5 aspectos principais: estrutura e coerência do projeto, problematização, justificativa, detalhamento sobre as potenciais fontes de dados. Além destes pontos, serão avaliados os seguintes aspectos: citação adequada para o embasamento da proposta, qualidade da argumentação, coerência do texto do projeto, adequação ao tema, apresentação clara do objetivo da proposta, apresentação do público-alvo que será beneficiado

pela proposta, originalidade (desejável), criatividade, metodologia para o desenvolvimento, dentre outros aspectos que a pessoa proponente considerar adequado para justificar a importância da sua proposta.

- b) Para o processo de entrevistas serão classificadas as 20 melhores propostas, ordenadas da maior à menor nota, respeitando o percentual de vagas disponíveis por gênero;
- c) As entrevistas serão agendadas e realizadas de forma virtual, em meio divulgado pela Comissão Organizadora;
- d) As entrevistas terão a duração de 15 minutos cada.

4.6 Etapa 4: PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E SELEÇÃO

- a) Para fins de seleção do processo de pontuação, as entrevistas pontuação se dará com os seguintes critérios: clareza na proposta, alinhamento da proposta aos setores da Economia Criativa, potencial de desdobramentos em aplicativos, dados e metadados dedicados ao desenvolvimento econômico, de políticas públicas e empreendimentos;
- b) Os critérios utilizados tanto pela Comissão da ONDA como pelo júri externo na avaliação dos vídeos são:

- I. **QUALIDADE DA PROPOSTA:** serão avaliados se as informações buscadas encontram aderência aos setores da Economia Criativa e às vocações e potenciais da cidade de Nova Friburgo e Região; se as ideias podem resultar em aplicativos ou outras formas de oferta dos dados para o público em geral.
- II. **CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO:** Serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes.
- III. **APLICABILIDADE:** Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução desenvolvida. Será avaliado o quanto o projeto atende a parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução.
- IV. **VALIDAÇÃO E RELEVÂNCIA:** Será avaliado o quanto a equipe apresentou informações ou evidências que validem a sua ideia. O quanto à ideia é de interesse, relevante e abrangente para a comunidade

A tabela 1 apresenta os quesitos de pontos para avaliação:

Item de avaliação	Quesito	Pontos
QUALIDADE DA PROPOSTA	Clareza da proposta	5
	Apresentação ou indicação da potencial fonte/base dos dados.	5
	Delimitação dos segmentos da Economia Criativa para pesquisa	5
	.Potencial de colaboração com setores das indústrias ou cadeias produtivas da Economia Criativa do Município e Região	10
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	Abordagem com até dois segmentos da Economia Criativa	5
	Abordagem com até 10 segmentos da Economia Criativa	10
	Abordagem com até 20 segmentos da Economia Criativa.	20
APLICABILIDADE	As informações podem ser de fácil acesso ou uso por terceiros	10
	As informações podem resultar em aplicativos.	10
	As informações podem resultar relatórios e estudos com biblioteca de alimentação automática	20
Máximo de pontos		100

6 DA PREMIAÇÃO:

- a) A pessoas classificadas serão premiadas com uma bolsa de aprendizagem na linguagem Python, em carga horária e calendário comunicados com o resultado da seleção;
- b) A definição da realização presencial ou virtual das aulas dependerá das condições de saúde sanitária no país;
- c) Serão entregues certificados para cada participante classificado.

7 DAS OBRIGAÇÕES DOS CLASSIFICADOS

- a. Os participantes classificados se comprometem, em termo próprio, a participarem integralmente das atividades de formação constantes da PREMIAÇÃO do presente Edital, sob pena de exclusão e substituição no curso da realização das atividades do presente Edital;
- b. Os participantes declaram expressamente a cessão dos e patrimoniais do programa/código/biblioteca de dados gerados no curso das atividades de premiação ao aceitarem os termos do formulário de Inscrição ao presente Edital;
- c. Os participantes declaram, ainda, que desenvolverão suas atividades no estrito dever das legislações pertinentes aos Direitos Autorais, Propriedade Intelectual, da Lei do Software e da Lei Geral da Proteção de Dados (LGPD), assumindo toda e total responsabilidade caso violem o direito de terceiros nestas matérias.

7. DOS CONTATOS COM A COMISSÃO ORGANIZADORA

- a) Todas as informações LabDEC serão divulgadas em nossas redes sociais e por e-mail *ibecriativa@gmail.com* ou seus agentes delegados, devidamente qualificados para tanto em sede da condução do presente projeto;
- b) A Comissão Organizadora não se responsabiliza por informações divulgadas em seu nome em redes sociais, blogs, páginas de Internet ou outros meios de comunicação que não os geridos pela Comissão;
- c) Todas as dúvidas e sugestões devem ser enviadas única e exclusivamente por meio do e-mail oficial *ibecriativa@gmail.com* ou como mensagem privada pela página da plataforma Instagram *@isecriativa*;
- d) Não há telefone para contato, devendo todas as solicitações serem realizadas conforme acima orientado, para fins de registro e documentação;
- e) A comunicação por e-mail permite que fiquem registrados, tanto para os participantes

quanto para a Comissão Organizadora, todos os contatos e todas as informações trocadas, garantindo a transparência do processo e a idoneidade das informações fornecidas. O arquivamento é essencial para necessidades de consultas futuras;

f) Solicitações enviadas por qualquer outro meio que não os aqui indicados serão ignoradas, bem como e-mails enviados a destinatários não autorizados ou aos e-mails pessoais dos organizadores deste Edital;

g) Os Comunicados Oficiais publicados em nosso site e enviados por e-mail aos inscritos, tem força de regulamento e passam a vigorar a partir do momento de sua publicação.

8. DO CURSO DE FORMAÇÃO EM LINGUAGEM PYTHON

a) O curso será orientado para qualificar as pessoas participantes selecionadas a alcançarem os objetivos propostos em suas submissões;

b) O curso de formação é interdisciplinar e elaborado pelos membros da Coordenação e de colaboradores convidados, dentro de suas áreas específicas. É compatível com os desafios propostos pelo presente edital;

c) Os participantes deverão desenvolver suas atividades de forma colaborativa e de coautoria, buscando o máximo de interação entre as premissas das propostas apresentadas para fins de sistematização e oferecimento das informações a aplicações desenvolvidas no curso serem oferecidas para a sociedade em geral.

ANEXO 1

Orientações para elaboração do Projeto

Introdução e apresentação da problematização: Nesta seção devem ser incluídas informações sobre o problema encontrado que justifica a proposta. É importante informar como isso influencia a sociedade, quais são os pontos positivos e qual a necessidade real de estruturar ou oferecer os dados. É interessante apresentar dados e estatísticas para embasar o projeto relacionado ao tema da edição, e buscar resultados de pesquisas que enriqueçam e fundamentem os apontamentos realizados.

Justificativa e objetivos: Neste momento deve ser apresentada a solução – deverá responder por que, ou de que forma o app proposto é uma boa solução para o problema descrito anteriormente que deve estar relacionado ao tema da edição. Lembre-se que é preciso evidenciar que a solução é factível. Neste espaço, tem que ser capaz de convencer que a sua proposta é interessante e necessária. Apresente quais são os objetivos da sua pesquisa.

Desenvolvimento: Aqui deve ser incluído o máximo de detalhamento possível – um passo-a-passo – da pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados que será desenvolvida. É indispensável apresentar ou sugerir alguma fonte ou método para obtenção de Dados (sites, meios de pesquisa, etc.).

Referências: Naquilo que couber, acrescente a bibliografia e referências utilizadas para o desenvolvimento do projeto de pesquisa, estruturação, acesso, organização e sistematização de bibliotecas de dados que será desenvolvida.