

## [Fase 2] Desafio 1 – LIAG

Este desafio é proposto pelo Laboratório de Informática, Aprendizagem e Gestão (LIAG) da Faculdade de Tecnologia da UNICAMP. A temática está associada à Engenharia de Computação e áreas afins (Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologia de Informática, entre outros).

**Contexto:** O **LIAG** tem como missão integrar os estudos nas áreas de informática, aprendizagem e gestão de modo a buscar resultados superiores e diferenciados nas três áreas. Assim, busca ser reconhecido como um laboratório com resultados acadêmicos relevantes e com fortes interações com a comunidade (<http://www.ft.unicamp.br/liag/>). É coordenado pelo Prof. Dr. Marcos Augusto Francisco Borges e está integrado à Faculdade de Tecnologia da Unicamp ([www.ft.unicamp.br](http://www.ft.unicamp.br)).

O **M.I.T.** (Massachusetts Institute of Technology) é uma Universidade dos Estados Unidos, referência mundial em inovação e tecnologia. O **Media Lab** ([media.mit.edu](http://media.mit.edu)) é um laboratório reconhecido em todo o mundo por seus trabalhos associados a informática, mídia e educação. É reconhecido por desenvolver pesquisas que “ultrapassam limites e disciplinas, encorajando a mistura e a integração de áreas vistas como totalmente diversas” É pioneiro em áreas como computação vestível, interfaces tangíveis e computação afetiva. Dentre os projetos criados pelo Media Lab pode-se destacar o Guitar Hero e o Scratch.

O **Scratch** (<http://scratch.mit.edu/>) foi criado em 2007 e é utilizado para estimular o desenvolvimento do pensamento computacional e habilidades para programação de maneira lúdica e dinâmica. Seu uso independe de idade, sendo usado por crianças, jovens e adultos. Atualmente encontra-se disponível gratuitamente a versão 2.0, que pode ser utilizada no próprio *site*.

O *site* apresenta-se em português. Uma das características principais do Scratch é o incentivo ao compartilhamento de informações. Assim, todos os projetos e códigos disponíveis no *site* podem ser visualizados, baixados e reutilizados para novos projetos. A criatividade torna-se um elemento chave no desenvolvimento de jogos, histórias, animações e qualquer outro projeto que a imaginação lhes permita inventar, sem exigir conhecimentos específicos da área de informática!

### **Desafio Proposto:**

1. Acessar o site do Scratch (<http://scratch.mit.edu/>) e criar um cadastro
2. Acessar a opção Criar e desenvolver uma aplicação que tenha as seguintes características:
  - Tenha 4 personagens que tenham os nomes dos membros do seu grupo;
  - Seja visível em algum momento a frase “Desafio Jovem Engenheiro 2014”;
  - Incentive jovens do ensino médio a ingressar em algum curso de engenharia;
  - Sintam-se livres para usar as ferramentas do Scratch que quiserem e para criar a divulgação da forma que considerarem mais adequada.
3. Compartilhar a aplicação criada no site do Scratch.
4. Enviar o link da aplicação compartilhada, no portfólio da equipe do TelEduc com o compartilhamento definido como **COMPARTILHADO COM FORMADORES**.



# Desafio Jovem Engenheiro



Os critérios de avaliação serão criatividade, uso de recursos e qualidade da ação promocional (o quanto a aplicação motivará um jovem a ingressar no curso de engenharia escolhido).

Boa Sorte. Qualquer dúvida, mandem um e-mail para: [dje.unicamp@gmail.com](mailto:dje.unicamp@gmail.com)

**Prazo final do desafio 1 (fase 2): 13 de outubro de 2014 às 17h**