

# Edital Hackathon Ibmec Tech\_

## I – TEMA

**1. Hackathon de Habilidades Digitais Sustentáveis (HDS):** o desafio da sustentabilidade no mundo do trabalho.

**1.1.** O tema principal do hackathon será a criação de soluções que contribuam para a transformação socioambiental, promovendo a melhoria da eficiência energética dentro do contexto da Tecnologia Sustentável ou TI Verde (*Green IT*).

## II – DESCRIÇÃO

**2.** O Hackathon de Habilidades Digitais Sustentáveis (HDS) ou *Green Digital Skills* (GDS) é um evento promovido pelo Ibmec Tech\_ com apoio do Ibmec Hubs e tem como objetivo principal a promoção de soluções inovadoras e sustentáveis no campo da Tecnologia da Informação Sustentável (TI Sustentável).

**3.** Durante o evento, os participantes serão desafiados a desenvolver projetos e soluções para problemas reais, que abordem questões relacionadas à agroindústria sustentável, eficiência energética ou reciclagem de eletrônicos.

**4.** Serão aceitas e analisadas somente as inscrições que contemplem as normas estabelecidas no presente edital.

## III – OBJETIVOS

**5.** Premiar a melhor solução mínima viável (MVP) de cada praça (Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte e Brasília), que promova a sustentabilidade e que tenha sido desenvolvida exclusivamente para o presente hackathon.

**6.** O hackathon pretende fomentar o empreendedorismo e a inovação nos estudantes de graduação e pós-graduação do Ibmec, com foco na construção de soluções tecnológicas sustentáveis que contribuam para o desenvolvimento de um ecossistema inovador e mais sustentável.

**7.** As soluções desenvolvidas, independentemente de premiadas ou não pelo presente hackathon, poderão ser utilizadas pelos estudantes em seus projetos acadêmicos e/ou selecionadas para incubação no Ibmec Hubs, depois de avaliadas por banca examinadora própria do Hubs.

## IV – DIAS E LOCAIS

**8.** O hackathon será realizado nos dias 27 e 28 de junho de 2024.

**8.1.** Dias e Horários

**27/06 (quinta-feira) das 18:30 às 22:00.**

**28/06 (sexta-feira) das 08:00 às 17:00**

## 8.2. Locais

**São Paulo: Ibmec Hubs São Paulo** – Alameda Santos, 2356 - Cerqueira César, São Paulo – SP, CEP 01418-901.

**Rio de Janeiro: Ibmec Hubs Barra** – Av. Armando Lombardi, 940 - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro – RJ, CEP 22640-000.

**Belo Horizonte: Ibmec Hubs BH** – Rua Rio Grande do Norte, 300 - Funcionários, Belo Horizonte – MG, CEP 30130-130.

**Brasília: Ibmec Hubs DF: SIG** - Quadra 4 - Edifício Capital Financial Center, St. Sudoeste BL A, Brasília – DF, CEP 70610-440.

## V – INSCRIÇÃO

### 9. Participantes

**9.1.** O hackathon é aberto para todas as pessoas estudantes de todas as praças e unidades do Ibmec (Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte e Brasília).

**9.2.** Somente estarão aptas a participar as 4 (quatro) primeiras equipes de cada praça (Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte e Brasília), que atenderem as normas deste edital, os critérios definidos no item 9.7. e que tiverem enviado o formulário de inscrição até o prazo estabelecido neste edital.

**9.3.** As equipes podem ter entre 3 (três) e 5 (cinco) integrantes e inscrever apenas um projeto/ideia.

**9.4.** Todas as pessoas integrantes das equipes, necessariamente, precisam estar com a matrícula ativa em suas unidades, seja em cursos de graduação ou pós-graduação do Ibmec.

**9.5.** Cada equipe precisará indicar uma pessoa “**representante**” no formulário, para a representar perante a comissão julgadora.

**9.6.** As inscrições de equipes devem ocorrer até o dia **05 de junho de 2024**. Link para acesso do formulário de inscrição: <https://forms.gle/UjD4aCEr3WizUAR7A>.

**9.7.** As ideias enviadas serão selecionadas de acordo com a relevância para o mercado de trabalho, criatividade, inovação, viabilidade, escalabilidade, ordem de inscrição e pegada socioambiental. Somente serão analisadas as equipes que tiverem preenchido e enviado todas as informações solicitadas no formulário de inscrição indicado no item 9.6.

**9.8.** As equipes com representantes que tenham concluído seus projetos finais do curso de Green Digital Skills (GDS) da INCO, realizado em parceria com o Ibmec, serão acolhidas prioritariamente por ordem de inscrição.

**9.9.** Para garantir a prioridade na seleção, a pessoa **representante** deverá ser a pessoa integrante da equipe que está fazendo o curso de GDS. Ela deverá capturar a tela de *profile* na plataforma da INCO (<https://learning.inco-group.co/user/profile.php>) no formato de imagem (jpg ou png) ou PDF e fazer o *upload* do arquivo gerado no campo indicado no formulário de inscrição do item 9.6.

**9.9.1.** Apenas a pessoa **representante** precisa estar fazendo o curso de GDS. As demais pessoas da equipe não precisam, necessariamente estarem matriculadas no curso supracitado.

**9.10.** A confirmação da inscrição será realizada por meio de envio de comunicação por e-mail à pessoa **representante**. Caso a pessoa não receba o e-mail de confirmação, ela deverá entrar em contato com o Ibmec Tech\_ através dos dados informados no item XII – CONTATO do presente Edital.

**9.11.** As inscrições enviadas por outras formas e/ou em outros formatos que não seja o informado neste Edital serão automaticamente desconsideradas.

**9.12.** Nenhuma inscrição enviada fora do período definido neste Edital será considerada.

**9.13.** O Ibmec não fornecerá nenhum tipo de apoio financeiro para as equipes inscritas, tampouco proverá deslocamento dos participantes para as unidades ou qualquer outra atividade relacionada, direta ou indiretamente com o hackathon.

**9.14.** O resultado da premiação será divulgado no Ibmec Insights e nas redes sociais do Ibmec.

**9.14.1.** O resultado de cada praça será divulgado no segundo dia (28/06/2024), no formato do item 12.5. do presente edital.

**9.14.2.** O resultado da primeira colocação geral, será divulgado até o dia 05 de julho de 2024.

## 10. Mentorias

**10.1.** Somente professores do corpo docente do Ibmec, professores convidados e pessoas de startups incubadas no Ibmec Hubs podem ser pessoas mentoras.

**10.2.** A pessoa mentora da equipe deve estar indicada no formulário de inscrição da equipe (item 9.6).

**10.3.** As inscrições das pessoas mentoras devem ocorrer até o dia **05 de junho de 2024**, no mesmo formulário de inscrição de equipe que está disponível no item 9.6.

## VI – FORMATO

**11.** O hackathon será realizado ao longo de 2 dias, com atividades que incluem palestra de abertura, mentorias de pessoas das empresas parceiras e o desenvolvimento de soluções. Os participantes terão a oportunidade de trabalhar em equipes multidisciplinares e apresentar suas soluções para um grupo de jurados.

**12.** Antes da apresentação e do prazo final indicado na **Central de Informações** online do evento, todas as equipes deverão ter enviado um documento contendo informações sobre o projeto e o link para acesso à solução mínima viável.

**12.1.** O modelo do documento será disponibilizado na **Central de Informações**.

**12.2.** Os projetos devem ser desenvolvidos durante os dois dias de hackathon, sem que tenham sido previamente trabalhados.

**12.3.** O nome do arquivo do documento deverá ser renomeado para o seguinte formato: <nome-equipe>\_hackathon-tech\_entrega-projeto-solucao.docx.

**12.4.** O acesso à **Central de Informações** será disponibilizado pelo Comitê Organizador Central (COC) para os **representantes** das equipes.

**12.5.** Após a entrega do documento e da apresentação da equipe (*pitch*), a banca avaliadora local examinará as soluções e divulgará a classificação das equipes de acordo com os critérios do item 16. deste edital.

**12.6.** O tempo máximo para apresentação será de 6 minutos para cada equipe.

## VII – RECOMPENSA

**13.** Premiação para os primeiros colocados de cada praça e para o primeiro colocado geral.

**13.1.** 1º Lugar de cada Praça:

- Acesso de 6 (seis) meses a plataforma da Distrito.

**13.2.** 1º Lugar geral:

- Acesso de 12 meses a plataforma da Distrito.
- Visita guiada na Accenture (São Paulo) com momento para pitch da solução para alguns executivos da Accenture.

**13.3.** Todas as pessoas participantes do hackathon têm a possibilidade de contratação pelas empresas parceiras.

**14.** A pessoa indicada como **representante** no formulário de inscrição receberá a recompensa em nome da equipe. É de responsabilidade deste **representante** entrar em contato com o Comitê Organizador Central (COC) e/ou com o Comitê Organizador Local (COL), para receber a recompensa.

**15.** Caso o **representante** não retire a recompensa no prazo de 10 (dez) dias úteis, ela será destinada a equipe/solução ranqueada na posição subsequente e assim por diante, até que a recompensa seja retirada por uma pessoa **representante**.

## VIII – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

**16.** Os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios:

1. Inovação (1 ponto)
2. Transformação socioambiental (1 ponto)
3. Viabilidade técnica (1 ponto)
4. Modelo de negócio viável (1 ponto)
5. Escalabilidade (1 ponto)

**17.** Cada Praça terá uma solução vencedora, selecionada por uma banca avaliadora local, que estará automaticamente classificado para etapa final.

**17.1.** A solução vencedora da etapa final será escolhida pelo COC e anunciada em até duas semanas após o encerramento do hackathon.

**18.** O ranqueamento das soluções/equipes será realizado através da média simples, resultado da soma das notas das pessoas da banca avaliadora local ou do COC, no caso da primeira colocação geral, dividido pela quantidade de pessoas avaliadoras.

**18.1.** Em caso de empate, ficará a cargo da COL ou do COC a escolha do melhor projeto.

**18.2.** A decisão da COL ou do COC é soberana e irrecorrível.

**19.** Os resultados serão divulgados no site indicado no item XII – CONTATO do presente instrumento.

#### **IX - COMITÊ ORGANIZADOR LOCAL (COL) E COMITÊ ORGANIZADOR CENTRAL (COC)**

**20.** O COL é composto por pelo menos três pessoas, a saber: uma pessoa do corpo docente do Ibmecc Tech\_, uma pessoa do HUBs e pelo menos uma pessoa de uma das empresas apoiadoras do hackathon.

**21.** O COC é composto por uma pessoa da Diretoria de Ensino e 4 pessoas de empresas apoiadoras, sendo uma de cada Praça.

#### **X – PROPRIEDADE INTELECTUAL**

**22.** O IBMEC EDUCACIONAL S.A. não prevê nenhum tipo de incentivo além da premiação estipulada neste edital. Não há nem haverá para as ideias submetidas, aprovadas ou não, nenhuma forma de participação societária ou em lucros futuros oriundos de tais ideias.

**23.** O hackathon não atribui ao IBMEC EDUCACIONAL S.A. nenhuma forma de exclusividade sobre a propriedade intelectual das ideias apresentadas pelas equipes participantes. Todas as ideias submetidas terão propriedade intelectual compartilhada. Assim tanto o Ibmecc quanto as equipes poderão evoluir com a implementação e/ou o desenvolvimento de melhorias, que poderá acontecer de forma independente, compartilhada e/ou em parceria com terceiros.

#### **XI – DISPOSIÇÕES GERAIS**

**24.** O Ibmecc não se responsabiliza por nenhum tipo de falhas técnicas, na rede de dados, equipamentos eletrônicos, computadores ou qualquer outro hardware e software, que possam interferir do desenvolvimento e entrega das soluções.

**25.** O Ibmecc não se responsabiliza por eventuais problemas que possam acontecer na participação das equipes nos espaços oferecidos pelas empresas parceiras do hackathon.

#### **XII – CONTATO**

**26.** Para mais informações entre em contato através do e-mail/chat-teams [sabrina.moreira@ibmec.edu.br](mailto:sabrina.moreira@ibmec.edu.br) com cópia para [alexandre.rangel@ibmec.edu.br](mailto:alexandre.rangel@ibmec.edu.br).