



## **REGULAMENTO 4ª Edição do IDEATHON SENAC PERNAMBUCO 2023**

Este regulamento contém informações sobre o **IDEATHON CITE 2023**, uma maratona de ideias colaborativas que acontece junto com o XIX Congresso Internacional de Tecnologia na Educação. Ao realizar a inscrição e comparecer ao local do evento na modalidade presencial ou participar das atividades online na modalidade remota, a pessoa participante está ciente e de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento.

O IDEATHON CITE é um evento que reúne pessoas de diferentes áreas (estudantes, professores, gestores e outros públicos) ligados ao desenvolvimento de ideias de forma colaborativa. Seu propósito é o desenvolvimento de novas perspectivas para os problemas ligados aos eixos de Educação, Sustentabilidade e Serviços de forma original e inovadora.

Nesse tipo de evento, as pessoas participantes têm a oportunidade de mostrar seus valores, desenvolver habilidades, conhecer outros profissionais e estudantes da área, fazer *networking*, e realizar uma ideação de um projeto colaborativo, de forma ágil. Nesta jornada, o sucesso vem do desafio. Apesar de nem todos ficarem em primeiro lugar, todos podem deixar sua marca e sua colaboração para melhorar a educação, bem como, criar iniciativas sustentáveis ou gerar novas formas de serviços. Além da diversão e conexões, trata-se de um evento cheio de energia e aprendizados.

### **1. PROJETO**

O IDEATHON CITE é um evento realizado pelo **Sistema Fecomércio/Sesc/Senac PE** que reúne jovens estudantes, professores e profissionais da região para criar e propor soluções para problemas ligados aos eixos de Educação, Sustentabilidade e Serviços. O evento será realizado em duas modalidades: presencial e remoto. A pessoa participante deverá escolher a modalidade de sua participação no ato da inscrição.

O evento presencial acontecerá simultaneamente, tendo duração de 20 (vinte) horas, em 3 cidades pernambucanas: **Caruaru, Petrolina e Recife.**

# IDEATHON **CITE**

<b>Cidades</b>	<b>Locais</b>	<b>Dias e Horários</b>
Caruaru	Centro de Convenções Senac - Empresário Djalma Farias Cintra, localizado na Av. Maria José Lyra, 140 – Indianópolis.	21 e 22 de setembro, das das 9h às 18h
Petrolina	Sala do Senac - Rua Projetada, 650. Maria Auxiliadora.	21 e 22 de setembro, das das 9h às 18h
Recife	Auditório do Apolo 235 - Rua do Apolo, 235 Bairro do Recife.	21 e 22 de setembro, das das 9h às 18h

**Antes de começar nossa jornada, as pessoas participantes passarão por uma trilha de aquecimento, preparação e formação de equipes, para chegar com tudo no dia 21 de setembro.**

## **1.1 – Introdução**

O **IDEATHON CITE** é uma maratona com objetivo de explorar, desvendar e discutir novas ideias no processo de desenvolvimento de soluções com o uso de diferentes metodologias. Por tratar-se de um evento aberto, o **Ideathon** viabiliza a transparência de suas atividades e divulgação de ideias geradas.

Neste tipo de evento, quanto mais heterogênea a equipe, mais criativas e inovadoras serão as ideias desenvolvidas. Portanto, é o momento para envolver diferentes áreas, gerando assim um processo inovador; além de permitir networking com diferentes estudantes, professores e profissionais. Atividades como esta reforçam a importância do trabalho em equipe, que por muitas vezes resulta em um produto/serviço/negócio com maturidade e viabilidade com total aproximação com o mercado. E, para isso, alunos/professores/profissionais deverão superar desafios, cujo aprendizado proporcionará um diferencial de mercado. Tudo isso de forma divertida.

## **1.2 - Objetivo**

Estimular os estudantes, professores, profissionais e a comunidade para desenvolver novas ideias para problemas ligados aos eixos de Educação, Sustentabilidade e Serviços.

## 2.1 – Cronograma - Programação

### **14 de Setembro - Apresentação do Ideathon e Formação das Equipes (Remoto para todos)**

17h30

**Onboarding Remoto** - Apresentação - Integração da Equipe com o ideathon, metodologia e ferramentas.

### **21 de Setembro - Trabalhar Problema e Público**

#### **Manhã**

#### **9h – Onboarding Presencial**

10h – Abertura.

Palestra sobre **Problema e Público (mentoria coletiva)** – 10h30

Trabalhar Problema/Público – 10h50

Validar o Problema/Público - 11h30

Intervalo do almoço 12h

#### **Tarde**

14h – Verificar as respostas dos formulários com os mentores.

Palestra sobre **Proposta de valor (mentoria coletiva)** – 14h30

Trabalhar Proposta de valor – 14h50

Validar o Proposta de valor – 16h

Trabalho com os mentores e entrega da atividade do dia 18h

### **22 de Setembro - Trabalhar Lean canvas e Pitch**

#### **Manhã**

10h - Continuação do Ideathon.

Palestra sobre **Lean canvas e Pitch (mentoria coletiva)** – 10h30

Trabalhar **Lean canvas e Pitch** – 10h50

Validar o **Lean canvas e Pitch** - 11h30

Intervalo do almoço 12h

## **Tarde**

14h – Apresentação Pitch

**Apresentação do Pitch** – 14h15 (5 minutos para cada)

**Premiação - 17h**

### **3. Da Metodologia do Ideathon**

#### **1ª ETAPA - Apresentar o Ideathon e formar equipes (ELIMINATÓRIA)**

O **Ideathon** será apresentado para as pessoas participantes e equipes de forma remota. No aquecimento para o **Ideathon**, serão validadas e/ou formadas as equipes, bem como ocorrerá a apresentação da trilha do evento, lives, dinâmica, etapas e mentores – a não participação neste momento acarreta em penalidade para as equipes. As equipes não poderão continuar no evento com menos de 3 membros. **Apenas nos momentos de Onboarding Remoto ou Presencial será permitido os ajustes nas equipes.**

Na sequência, a equipe reforçará os eixos que irá seguir no ideathon, **APENAS UM EIXO**, bem como estabelecer o problema a ser trabalhado.

**ATENÇÃO: O Onboarding Remoto ou Presencial são eliminatórios – assim as equipes precisam ser formados até às 10 horas do início do evento.**

#### **Eixos do Ideathon**

- 1- **Educação** – *Buscamos ideias que possam impactar positivamente a aprendizagem de jovens por meio de novos métodos, processos e ambientes, em que professores e alunos possam interagir juntos na construção do conhecimento.*
- 2- **Sustentabilidade** – *Buscamos ideias que possam impactar positivamente o meio ambiente criando uma consciência sustentável na população, por meio de estratégias educativas, jogos e colaboração com empresas, em que professores e alunos possam interagir juntos neste processo.*
- 3- **Serviços** – *Buscamos ideias que possam impactar positivamente o setor de*



*serviços por meio de soluções que ativem um consumo consciente e/ou novas formas de relação cliente e empresa, nas ofertas de produtos e serviços, nos setores de gastronomia, moda, gestão e tecnologia.*

## **2ª ETAPA – Identificar Problema e Público**

Para o desenvolvimento das ideias, com base na solução do problema e público escolhido, as equipes terão acesso no local do Ideathon, recursos para a sua realização e das demais tarefas. Ao final desta etapa, será criado um formulário para ser aplicado de forma digital, testando o poder de engajamento das equipes.

**Entrega desta etapa, por meio do preenchimento do arquivo de problema e formulário de validação preestabelecido – até 12h.**

## **3ª ETAPA – Construir Proposta de Valor**

Para o desenvolvimento da proposta de valor, para o público definido pelas equipes, com base na solução do problema escolhido, é importante que as equipes considerem as respostas do formulário aplicados nas etapas anteriores, para preencher a parte de proposta de valor da plataforma colaborativa online. Lembrando da importância das mentorias coletivas e da interação com os mentores.

**Entrega desta etapa, por meio do preenchimento do arquivo preestabelecido – até 18h.**

## **4ª ETAPA – Construir Lean canvas**

Para o desenvolvimento do Lean Canvas, para a construção da solução, com base nas etapas anteriores, é importante que as equipes considerem as respostas dos formulários, para preencher a parte da plataforma colaborativa online.

**Entrega desta etapa, por meio do preenchimento do arquivo de público preestabelecido – até 11h.**

## **5ª ETAPA – Construir Pitch**

Ao final da geração de ideias sobre problema e público, as equipes podem considerar os aprendizados, a interação entre os membros e mentores, para preencher as apresentações pré-estruturadas, com o link disponível na plataforma colaborativa. Esta é hora de “vender sua ideia” para a banca julgadora, então capriche e gere impacto na banca.



**Entrega desta etapa, por meio do preenchimento do arquivo de apresentação preestabelecido – até 13h.**

#### **6ª ETAPA – Apresentar Pitch (CLASSIFICATÓRIO) – TARDE 22 de setembro**

Com base na ordem das equipes, e utilizando os arquivos, preestabelecidos pelo evento, como base, cada equipe terá 5 minutos para apresentar sua ideia. As equipes terão tolerância de 1 minuto para finalizar a sua apresentação, caso ultrapasse o tempo de 5 minutos. Haverá 2 minutos de arguição da banca julgadora.

**Atenção:** Os itens do modelo de apresentação são obrigatórios para avaliação da banca. O único item opcional é o esboço, que pode ser apresentado por imagem ou texto descritivo. **A não participação desta etapa, sem justificativa plausível, poderá desclassificar a equipe. Os casos serão avaliados pela comissão organizadora.**

#### **7ª ETAPA – Premiação**

Após as apresentação e questões da banca, os jurados vão preencher um formulário de avaliação, com base nos critérios do item 4. deste Regulamento. Até a finalização das votações, os jurados não devem debater notas, para não influenciar a nota de outro jurado. Ao final da votação, será divulgado os 3 primeiros lugares e os prêmios conforme item 6 deste edital.

**OBS.:** As penalidades sofridas pelas equipes serão retiradas das notas finais concedidas pelos jurados.

**Tabela: Resumo das etapas do Ideathon Cite**

Nº	ETAPA	STATUS	ENTREGA	PRAZO	PONTUAÇÃO	PENALIDADE
01	Apresentação do Ideathon e formação das equipes	Eliminatória	Documento com nome dos integrantes da equipe e com a escolha do eixo	Até 10h de 21/09/23	10 pontos	Atraso: -5 pontos Não entrega: -10 pontos Eliminação da equipe
02	Identificação e análise do problema e público	Classificatória	Preenchimento do arquivo de problema, formulário de validação e formulário de engajamento das equipe	Até 12h de 21/09/23	Até 20 pontos	Atraso: -10 pontos Não entrega: -20 pontos
03	Construção da proposta de valor	Classificatória	Preenchimento do arquivo de proposta de valor	Até 18h de 21/09/23	Até 40 pontos	Atraso: -20 pontos Não entrega: -40 pontos
04	Construção do Lean Canvas	Classificatória	Preenchimento do arquivo de Lean Canvas	Até 11h de 22/09/23	Até 50 pontos	Atraso: -25 pontos Não entrega: -50 pontos
05	Construção do pitch	Classificatória	Preenchimento do arquivo de apresentação do pitch	Até 13h de 22/09/23	Até 50 pontos	Atraso: -25 pontos Não entrega: -50 pontos
06	Apresentação de pitch	Classificatória	Apresentação do arquivo de pitch	A partir de 14h de 23/09/23	Até 200 pontos	Atraso: -50 pontos Não entrega: -100 pontos
07	Premiação	Classificatória	Formulário de Avaliação da banca avaliadora Divulgação dos 3 primeiros lugares e prêmios	A partir de 17h de 23/09/23	-	-
TOTAL					400 pontos	-

Obs. Em caso de empate, a banca julgadora decidirá com base nos critérios de: 1) viabilidade da aplicação da ideia; 2) criatividade do pitch; 3) Sustentabilidade da ideia.

#### 4. Avaliações das ideias e classificação.

A banca julgadora é composta por professores, profissionais e parceiros. Serão utilizados como critérios de avaliação:

- Compreensão do Problema alinhado ao Eixo escolhido,
- Compreensão do Público sobre o problema
- Originalidade da Ideia
- Viabilidade da aplicação da Ideia
- Impacto positivo da ideia
- Sustentabilidade da ideia
- Criatividade do Pitch

Estes critérios serão utilizados para identificar e classificar as equipes, definindo as 3 equipes premiadas.

## **5. CERTIFICAÇÃO**

Todas as pessoas participantes serão certificadas pela participação no evento. Os certificados são digitais emitido pela plataforma even3 – até 15 dias após o evento (Atenção: a plataforma even3 cobra pelo certificado após 60 dias da emissão).

## **6. PREMIAÇÃO**

**1º Lugar** – Uma Incubação do Projeto Vencedor - o projeto criado pelo grupo vencedor será incubado pelo Senac Pernambuco.

**2º Lugar** – Uma bolsa de estudos de um semestre de Idiomas no Senac Pernambuco para cada integrante da equipe.

**3º Lugar** – Uma Bolsa de estudos em curso de qualificação profissional do Senac Pernambuco, nos segmentos de Gestão ou TI, para cada integrante da equipe.

Após a premiação, a Comissão Organizadora do Ideathon entrará em contato com as equipes para a entrega dos prêmios, conforme a sua colocação e condições das regras de cada parceiro.

## **7. CÓDIGO DE CONDUTA**

Para melhorar o desenvolvimento do desafio, foi criado um código de conduta, buscando garantir que o evento seja realizado em um ambiente respeitoso. O código de conduta criado se aplica a



todos os eventos do **IDEATHON CITE**, incluindo pré-eventos, pós-evento e atividades online (como postagens em quaisquer plataformas utilizadas pelo evento).

**Tabela 3:** Lista de princípios mandatórios para o evento.

<b>Princípios do Código de Conduta</b>	
<b>Não Assedie</b>	<p>É considerado assédio qualquer comportamento indesejado ou hostil em relação a outra pessoa por qualquer motivo. Isso inclui, mas não se limita a: comentários verbais ofensivos relacionados a características ou escolhas pessoais, imagens ou comentários sexuais, intimidação, perseguição, fotografia ou gravação de assédio, publicação não consensual de comentários privados, contato físico inadequado ou atenção sexual indesejada. Além disso, a conduta não precisa ser intencional para ser assédio.</p> <p><b>A equipe poderá ser desclassificada caso algum tipo de assédio seja reportado.</b></p>
<b>Não Discrimine</b>	<p>É denominada discriminação toda a atitude que exclui, separa e inferioriza pessoas tendo como base ideias preconceituosas. A discriminação pode estar relacionada (mas não se limita) a classes sociais baixas, população negra, população LGBTQIAP+, pessoas de outra nacionalidade ou região geográfica, pessoas de outras etnias e religiões, além de demais grupos sociais. <b>A equipe poderá ser desclassificada caso algum tipo de discriminação seja reportado.</b></p>
<b>Respeite e Inclua</b>	<p>Não julgue o nível de conhecimento ou experiência de outras pessoas participantes e não deprecie a falta de informação. O <b>IDEATHON CITE</b> tem a intenção de ser um ambiente de aprendizado para todos os envolvidos. Além disso, as pessoas participantes devem trabalhar para garantir que o público-alvo da solução esteja bem representado em todos os estágios de desenvolvimento. Busquem incluir todas pessoas da equipe, mesmo as com habilidades incomuns.</p>

Se você sofrer algum tipo de assédio, procure a organização do evento imediatamente e relate o ocorrido para que possamos tomar providências.

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O **IDEATHON CITE** será coordenado por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte da banca julgadora.

As pessoas participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição, apenas para fins não comerciais, pelo **IDEATHON CITE**.

# IDEATHON **CITE**

As pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o **IDEATHON CITE** em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

Reforça-se que suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento, do uso indevido de publicações pornográficas, ofensivas, preconceituosas ou de incentivo à violência, dentre outras normas internas dos ambientes de interação nos quais ocorrerá o evento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação da respectiva pessoa participante, conforme item 7.

Não será admitido comportamento discriminatório e/ou preconceituoso de qualquer espécie. Se identificada, a situação será analisada pela Organização, podendo ocasionar na desclassificação da pessoa participante.

Não serão aceitas ideias copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva pessoa participante e equipe.

As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. **IDEATHON CITE** envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

# IDEATHON **CITE**

As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira da solução desenvolvida para o desafio. E poderão liberar a aplicabilidade para o bem do coletivo, autorizando tal liberação

As pessoas participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, bem como por meio da sua presença no evento, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

Os custos com deslocamento para usufruir das premiações serão de inteira responsabilidade dos participantes.

Os casos omissos neste regulamento serão avaliados e deliberados pela comissão organizada do Ideathon CITE.

Carlos Eduardo  
Heloysa Oliveira  
Jonas Cavalcanti  
Marcello Mello  
Roneide Gonzaga  
Saulo Bernardo  
Tenaflae Lordêlo  
Wilson Nilo