

Make IT - Universidade de Lisboa | 2023

Guia de Participantes



Ripply

by **Millennium**
bcp

Bem-vindos ao Make IT!

O Make IT é um **Datathon Universitário**, criado e patrocinado pelo Millennium bcp, que quer desafiar estudantes de IT e Data Science a resolver desafios reais da área da banca.

Para que te possas preparar, criámos este guia que resume toda a informação sobre o evento local na Universidade de Lisboa - IST. Todas as regras podem também ser consultadas nos [Regulamentos](#).

Quando? 14 de fevereiro de 2023

Onde? Instituto Superior Técnico - Pavilhão Civil

→ **Ponto de Encontro:** Sala V0.04

Como chegar ao IST? Há muitas opções de transportes.

→ Estações de Metro mais próximas do ponto de encontro:

- [illegible]

Agenda

08:30 - Boas-Vindas e Check-In

09:00 - Sessão de Abertura e Apresentação do Desafio

09:45 - Início da competição

10:15 - Início das Slots de Mentoria

13:00 - Almoço

14:30 - Fim das Slots de Mentoria

15:45 - Submissão dos entregáveis

16:10 - Apresentações das soluções

17:30 - Reunião de deliberação do Júri

17:45 - Anúncio dos Vencedores e Encerramento

18:00 - Despedida

Informações úteis

- **Computadores:** É necessário que todos os membros da equipa levem portáteis.
- **Internet:** O acesso à rede será feito através da seguinte rede:
 - **Network:** tecnico_guest
 - **Account name:** makeit2023
 - **Password:** tw87sp
- **Requisitos para Submissão:**
 - ◆ O formulário de submissão de entregáveis exige *login* com conta Google. Pelo menos um membro da equipa deverá ter conta Google (Gmail).
- **Desafio:** O desafio será revelado na sessão de abertura. É indispensável que as equipas sejam pontuais (idealmente cheguem antes das 09h00.)
- **Refeições:** Terás sempre café, água e chá à disposição, e acesso a um almoço volante.

Formato de Mentoria

- No evento estarão presentes mentores do Millennium bcp para apoiarem as equipas.
- Os mentores conhecem o desafio melhor do que ninguém. É **essencial** que todas as equipas tenham, pelo menos, uma *slot* de mentoria.
- **Entre as 10h15 e as 14h30, cada equipa poderá bloquear no calendário** - a indicar na abertura de cada evento - **até 2 slots de mentoria, dos mentores presentes.**
 - ◆ Cada slot terá a duração de 15 minutos.
 - ◆ As *slots* podem ser com diferentes mentores.
- Fora das *slots*, e após o horário de mentoria, os participantes podem esclarecer dúvidas com os mentores disponíveis, deslocando-se até à zona dos mentores - a indicar na abertura de cada evento.
- Os mentores serão apresentados na abertura do evento e os seus perfis de LinkedIn poderão ser consultados no [website da competição](#).

Entregáveis

- Ficheiro com as *predictions*
 - predictions.csv
- Apresentação:
 - Formato: PPT ou PDF
 - Tamanho: Até 100 MB
 - Se a apresentação tiver vídeos ou gifs, estes devem estar embutidos no ficheiro PPT.

Atenção:

- Cada equipa tem de submeter os entregáveis via [Formulário Google](#) até às 15h45. Qualquer atraso pode resultar em desqualificação.
- No início da competição será disponibilizado [nesta pasta Google Drive](#) o ficheiro *predictions.csv* e um template para o PPT.

Apresentações Finais

- Todas as equipas terão oportunidade de apresentar o seu projeto no palco.
- A ordem de apresentação das equipas será gerada aleatoriamente.
- As **apresentações finais terão a duração máxima de 5 minutos + 2 minutos para responder a perguntas colocadas pelo Júri**. As indicações do tempo de apresentação serão feitas da seguinte forma:
 - ◆ Quando faltarem 2 minutos para o fim, será levantado um cartão **amarelo**.
 - ◆ Quando faltar 1 minuto para o fim, será levantado um cartão **vermelho**.
- As equipas poderão escolher ter um ou vários representantes no palco a apresentar.
- Todas as apresentações serão projetadas através de um computador da organização e não será permitida nenhuma alteração ao ficheiro da apresentação após a hora de submissão.

Critérios de Avaliação

Todas as equipas serão avaliadas com os seguintes critérios:

→ **45% Critério técnico:**

- ◆ F1 Score obtido no ficheiro de *predictions.csv*

→ **40% Critério de negócio:**

- ◆ A solução está enquadrada no problema;
- ◆ A equipa atinge os resultados esperados;
- ◆ A solução inclui ideias inovadoras para aplicar no negócio;
- ◆ A equipa apresenta ideias de trabalho futuro para o desenvolvimento da solução.

→ **15% Critério de Comunicação:**

- ◆ A solução foi apresentada de uma forma explícita e coerente.

Júri

O Júri da competição pode ser consultado no [website](#) e será formado pelos seguintes elementos:

- Prof. Bruno Martins | IST - Universidade de Lisboa
- Joana Bigodinho | Millennium bcp
- Joana Sassetti | Millennium bcp
- Luísa Gomes | Millennium bcp
- Prof. Mário Gaspar da Silva | IST - Universidade de Lisboa

Prémios

1.000€
para a equipa vencedora

As 3 melhores equipas terão acesso à Final* (23 - 25 fevereiro) na qual terão alojamento incluído, atividades-surpresa e mais **9.000€** em *prize pool*.

* Caso alguma das equipas vencedoras não possa comparecer na Final, a organização contactará a equipa seguinte no ranking local.



Dúvidas?

Enviar email para

makeitmillennium@rippy.net

DESAFIO RH | Porquê fazer parte do melhor banco digital em Portugal?

Junta-te a nós e integra:

- Uma Academia Digital/MBA potenciando uma formação 360^a em tecnologia e digital.
- Um Programa de desenvolvimento de jovens talentos, O Ingenious!
- Um conjunto de *Startups* reais, os Digital LABS, onde podes fazer parte do nosso futuro!
- Um Clube Millennium que te proporciona experiências culturais e desportivas incríveis

Oportunidades em:

- Data Science: Data Analyst / Data Science / CRM
- Digital LABS : Business Analyst & BI Analyst
- Intelligent Automation: RPA Developer / Reengenharia de Processos
- Analytics e Modelos Decisão: Junior Analyst
- Acompanhamento de Modelos: Junior Analyst

Ana Pereira

911010896

ana.diaspereira@millenniumbcp.pt

Inês Mendes

211131226

ines.mendes@millenniumbcp.pt

Tarcísio Pontes

tarcisio.pontes@millenniumbcp.pt



{Make_it_remarkable}

>OBRIGADO :)