

GRUPO 8- Gigantes

I. Nome do Evento

CJR Rivals

O evento será um circuito de desafios intersetoriais, focado em testar a criatividade, a capacidade de planejamento e a sinergia entre os membros da CJR.

II. Momento de Integração Inicial: Como seria o Check-in

O Check-in será um momento de acolhimento rápido, seguido de uma dinâmica inicial para quebrar o gelo.

1. Abertura e Boas-Vindas: Coordenadores darão início, reforçando os objetivos de união e engajamento.
2. Identificação: Serão distribuídos materiais de identificação (ex: pulseiras coloridas) que indiquem a qual das 8 a 10 equipes mistas (com 5 a 6 membros cada) o participante pertence. A composição das equipes será pré-definida para garantir a distribuição equilibrada entre as áreas.
3. Dinâmica: O Jogo da Nota:
 - Organização: Um integrante de cada grupo será selecionado para sair da sala e ser o "adivinho" da equipe na rodada, garantindo a participação de todos os grupos.
 - Funcionamento: A equipe restante escolhe uma nota secreta (0 a 10). Ao retornar, o adivinho faz 5 perguntas (sobre temas variados como pizza, dia da semana, linguagem de programação) para tentar adivinhar a nota, com base nas respostas subjetivas e consensuais do grupo. O jogo terá 4 a 6 rodadas.
 - Foco: Promover interação, comunicação e pontuação bônus inicial.

III. Dinâmicas: Como seriam organizadas e funcionariam (Atualizado)

O evento contará com três etapas dinâmicas, iniciando com uma atividade de Conscientização de Problemas Compartilhados, seguida de dois desafios focados em solução:

Dinâmica 1 (A): Conscientização: Os Problemas Compartilhados

Organização	Funcionamento	Foco Principal
Etapa 1: Individualização: Cada participante recebe um papel e é instruído a escrever um problema que enxerga na empresa (sem identificação de área ou nome).	O participante insere o papel dentro de um balão e o enche. Os balões são misturados, garantindo que ninguém saiba qual é o seu problema.	Empatia e Identificação de Problemas.
Etapa 2: A Carga: Os grupos mistos são formados. Um membro de cada grupo é instruído a sentar, enquanto os demais membros ficam em pé, recebendo todos os balões restantes para equilibrar e sustentar.	O objetivo é simular a "carga" de problemas da empresa. Quando vários balões caem, ou quando se torna impossível equilibrar todos, a dinâmica é pausada.	Simulação de Sobrecarga e Conscientização da Responsabilidade Compartilhada.
Etapa 3: Reflexão: Será realizada uma breve palestra ou reflexão para mostrar que não é possível para uma pessoa ou uma área sustentar os problemas de todas, motivando a visão de que os desafios pertencem à CJR como um todo.	Conscientização de que os problemas da empresa não são específicos de uma única equipe e a necessidade de colaboração intersetorial.	

Dinâmica 1 (B): Hackathon Rápido (Foco: Inovação e Agilidade)

- **Transição:** Imediatamente após a conscientização, os grupos são desafiados a aplicar o aprendizado.
- **Funcionamento:** As equipes recebem um problema central da CJR (relacionado ou inspirado pelos problemas dos balões) e têm 60 minutos para desenvolver uma solução criativa, prototipar e preparar um *pitch* de 3 minutos.

Dinâmica 2: A Ponte de Papel (Foco: Logística e Coordenação)

Organização	Funcionamento
Tempo: 45 minutos. Foco: Engenharia e Gestão de Recursos Limitados.	As equipes devem construir uma "ponte" utilizando apenas um número limitado de folhas de papel A4, tesoura e fita adesiva.
Objetivo: O protótipo deve ter o maior vão livre possível entre dois apoios e ser capaz de suportar o maior peso (ex: moedas padronizadas) no centro.	

IV. Cronograma: Especificar horários e sequência das atividades

Horário Estimado	Atividade	Duração
09:00 - 09:10	Check-in, Boas-Vindas e Identificação de Equipes	10 min
09:15 - 09:45	Momento de Integração: Jogo da Nota (Pontuação Bônus)	30 min
09:45 - 10:30	Dinâmica 1 (A): Problemas Compartilhados (Conscientização)	45 min
10:30 - 11:30	Dinâmica 1 (B): Hackathon Rápido (Ideação e Protótipo)	60 min
11:30 - 12:15	Dinâmica 2: A Ponte de Papel (Planejamento e Construção)	45 min
12:15 - 13:15	Alimentação e Intervalo	45 min
13:15 - 13:45	Apresentações e <i>Pitches</i> Finais (Avaliação)	35 min
13:45 - 14:00	Apuração Final, Critérios de Desempate e Premiação	15 min

V. Alimentação:

A alimentação foi planejada para ser versátil e inclusiva, garantindo o conforto de todos:

- Opção Principal: Strogonoff de carne.
- Opção Vegetariana/Vegana: Macarrão com proteína de soja.
- Bebidas: Refrigerantes (comuns e *zero açúcar*), três tipos de suco e água.
- Inclusão: Será realizada uma pesquisa prévia para identificar e atender a alergias graves ou restrições dietéticas não contempladas pelas opções principais (ex: glúten, lactose).

VI. Recursos: Quais seriam os recursos necessários

Categoria	Itens Necessários
Audiovisual e Tecnologia	Projetor, Tela, Sistema de Som, Microfones, Wi-Fi estável, Cronômetro Digital.
Dinâmicas (Gerais)	Crachás ou Pulseiras coloridas (para 8 a 10 equipes), Mesas e Cadeiras.
Dinâmica Específica	Hackathon: Acesso ao Miro (ou papel/post-its), canetas. Ponte de Papel: Papel A4 (limitado), Tesouras, Fita Adesiva (limitada), Moedas/Pesos padronizados para teste.
Logística	Utensílios para alimentação (pratos, talheres, copos), Mesa de apoio para buffet, Caixa de Primeiros Socorros.

VII. Premiações: Descrever a ideia de prêmio e como ocorreria a pontuação

Sistema de Pontuação

A pontuação total (máx. 215 pontos) será obtida pela soma do desempenho nas dinâmicas, utilizando os critérios de avaliação detalhados:

Desafio	Pontuação Máxima	Critérios de Avaliação (3 Fatores)
Hackathon Rápido	100 pontos	Inovação/Viabilidade/ <i>Pitch</i> /Comunicação
Ponte de Papel	100 pontos	Vão Livre/Peso Suportado/Estética
Bônus Inicial	15 pontos	Jogo da Nota (por acerto exato)

Critérios de Desempate

O desempate será priorizado na seguinte ordem, reforçando os objetivos de união e estratégia:

1. Pontuação Bônus: Será usada a pontuação obtida no "Jogo da Nota".
2. Sinergia e Impacto de Áreas: Se o empate persistir, a equipe vencedora será a que demonstrou maior sinergia e cujo resultado evidenciou o maior impacto de diferentes áreas da CJR na solução final.

Ideia de Prêmio

O prêmio terá um foco em desenvolvimento, agregando conhecimento e legado:

- Prêmio Principal (Equipe Vencedora): Custeio de um curso de capacitação de livre escolha do grupo, relevante para o desenvolvimento profissional e aplicável aos objetivos da CJR.
- Reconhecimento: Troféu e Certificados de "CJR Rivalsr" e destaque nas mídias internas.