

3º SI

GS
GLOBAL SOLUTION

2024.1

PROJETO

- **Tema do PROJETO:**

“Soluções tecnológicas para: “Gestão Sustentável dos Oceanos e Modelos de Negócios Sustentáveis”.

- **Descrição:**

Oceans 20 (O20)

Estreando sob a presidência brasileira do G20, o Oceans 20 surge como um desdobramento natural dos esforços liderados pelos ciclos anteriores, encabeçados pela Indonésia e Índia. Sua inauguração no Brasil desempenha um papel histórico de reconhecimento do oceano nas agendas globais e do engajamento da sociedade civil. Mais sobre o O20 Oceans? Leia em:

<https://www.g20.org/pt-br/g20-social/grupos-de-engajamento/oceans-20#:~:text=Sobre%20o%20O20&text=A%20cria%EF%BF%A7%EF%BF%A3o%20do%20Oceans20%20pela>

Economia Azul

O objetivo da Economia Azul é garantir que as atividades humanas nos oceanos sejam ecologicamente responsáveis, socialmente inclusivas e economicamente viáveis a longo prazo. Isso envolve práticas de gestão ambiental, tecnologias inovadoras e colaboração entre governos, empresas e comunidades locais.

Os oceanos enfrentam desafios, desde a destruição de habitats marinhos até a poluição e as mudanças climáticas. Esses problemas afetam não apenas os ecossistemas marinhos, mas também têm impacto direto na economia global. Este desafio é uma chance de impactar positivamente os oceanos, desenvolver habilidades em tecnologia e inovação, e colaborar com uma rede global comprometida com a sustentabilidade. Além disso, é uma excelente oportunidade para ganhar visibilidade no campo emergente da Economia Azul.



“sugestão exemplo”: Desafio Inovação Azul 2024: Engajando Tecnologia para um Futuro Sustentável nos Oceanos.

À medida que enfrentamos desafios ambientais crescentes, o papel da tecnologia tornase crucial para encontrar soluções sustentáveis. O Desafio Inovação Azul 2024 convoca estudantes apaixonados por tecnologia, inovação e sustentabilidade para contribuir ativamente para a Economia Azul.

Este desafio busca ideias inovadoras e soluções tecnológicas que promovam a gestão sustentável dos oceanos. O foco é desenvolver projetos que sejam ecologicamente responsáveis, economicamente viáveis e socialmente inclusivos e inovadores.

Áreas de Foco (“sugestões exemplos”):

- Tecnologias para Monitoramento e Conservação Marinha: Desenvolva ferramentas que ajudem no monitoramento da saúde dos oceanos e na conservação de seus ecossistemas.
- Soluções para Redução da Poluição Marinha: Crie tecnologias que possam reduzir, reciclar ou eliminar a poluição nos oceanos, incluindo plásticos e outros resíduos.
- Inovações em Energia Renovável Marinha: Explore formas de otimizar ou inventar tecnologias de energia renovável que operem em ambientes marinhos, como energia das ondas ou eólica offshore.
- Ferramentas de Dados para Gestão Sustentável dos Oceanos: Utilize Big Data e IA para melhorar a gestão e planejamento dos recursos marinhos.
- Marketing Digital para a Economia Azul
- Campanhas de Conscientização
- Engajamento através de Redes Sociais
- Gestão Sustentável dos Oceanos
- Modelos de Negócios Sustentáveis
- Jogos educativos
- Simuladores
- Experiências interativas em RA ou RV



- Cybersegurança para Proteção Marinha
- Proteção de Dados em Pesquisas Marítimas
- Sistemas Seguros para Tecnologia Marinha
- Inovações em Engenharias para Sustentabilidade Marinha
- Desenvolvimento de Equipamentos Ecológicos
- Estruturas Sustentáveis Offshore
- Transporte Marítimo Sustentável
- Infraestrutura de Cabos Submarinos
- Redução e Gestão de Resíduos Plásticos
- Aquicultura Tecnológica
- Biotecnologia Marinha
- Turismo Marinho Responsável
- Pesca sustentável
- Energia Renovável Marinha
- Conservação de Habitats Marinhos
- Monitoramento Ambiental Oceânico
- Desenvolvimento de Portos Ecológicos
- Segurança Marítima
- Exploração Sustentável de Recursos Minerais Submarinos



- **Inspiração:**

Caso a economia azul, a utilização sustentável dos recursos dos oceanos, fosse considerada como sendo um país, ela seria a sétima maior economia do mundo. Se os oceanos formassem uma nação, eles seriam integrantes do G7.

Os oceanos representam o maior ecossistema do mundo, cobrindo cerca de 71% da superfície da Terra e responsável por mais de 50% do oxigênio que respiramos. Além disso, segundo dados das ONU, a economia oceânica movimenta de 3 e 6 trilhões de dólares por ano. Isso inclui empregos diretos e indiretos e todos os serviços relacionados aos oceanos e aos mares: navegação, pesca, geração de energia renovável, construção de portos, turismo costeiro e infraestrutura costeira.

Em particular, no caso do Brasil, a utilização do oceano de forma sustentável – como, por exemplo, em projetos de regeneração de manguezais e de florestas de algas para obtenção de alimentos – pode ser um fator decisivo para a inclusão social, através da geração de empregos e renda, já que, segundo o IBGE, dados do Censo 2022 mostram que 111,28 milhões de pessoas (54,8% do total da população) vivem próximo ao litoral brasileiro.

- **Desafio:**

A FIAP se uniu as empresas parceiras:

Softtek;

Select;

AWS; e

Pacto Global Rede Brasil.



- **Contexto de partida:**

Inspirados pela parcerias firmadas e diante das oportunidades oriundas dessas parcerias e mirando o Oceans 20 (O20), apresentar uma solução para atingir as metas da Oceans 20 (O20) (escolha uma).

- **Turma:**

3SI

- **Formato:**

Presencial para as disciplinas presenciais e remoto para as disciplinas remotas, a chamada será feito pelo professor no horário regular da aula.

- **Datas e horários para realização da GS:**

De 27/05 a 07/06.

- **Dia 27/05 às 19h** lançamento da GS pela reitoria e empresas parceiras de forma remota para todas as turmas independente do horário. (*)
- **Dias 28 e 29/05**, de forma remota, palestras com informações sobre o tema. (*)
- **De 03 a 07/06:** presencial para as disciplinas presenciais e remoto para as disciplinas remotas, durante o horário regular de cada disciplina.

(*) O horário e o link para o evento serão divulgados em site específico da GS que será enviado para as Turmas, no canal geral do Microsoft Teams.

- **Entrega em equipe:**

A depender da necessidade de cada disciplina e sob orientação do professor, a GS poderá ser realizada de forma individual, um ou dois alunos, um até três alunos, o aluno é responsável por montar a sua equipe, caso o professor não sinalize que a prova será individual.

- **Dia da entrega:**

Durante a aula de cada professor.

- **Local da entrega:**

Cada professor irá definir o local da entrega da atividade, conforme a necessidade da disciplina. Em casos de entregas que não são individuais, é necessário que apenas um aluno faça o upload pela equipe, no entanto, deve ser informado o nome de cada integrante, bem como o RM.

ATENÇÃO: Em caso de entregas que não serão individuais, **todos os alunos da equipe são responsáveis pela entrega**, portanto não delegue, se reúna para checar a entrega e confirmar o que está sendo submetido no portal, após fazer o upload, faça o download para checar o que foi realmente submetido.

IMPORTANTE: Entregas iguais serão zeradas para ambos os grupos ou alunos envolvidos independente do motivo, o sigilo de cada solução pertence ao aluno ou grupo quando não for individual, não compartilhe sua solução em WhatsApp, Discord ou Git.

- **Orientação e dúvidas:**

Todos os alunos devem seguir as instruções de entrega de cada professor e disciplina. Fiquem atentos com o formato e horário da entrega.

Entregas de arquivos errados ou caso o sistema tenha fechado, o aluno ou equipe farão a prova substitutiva individualmente seguindo o calendário acadêmico.

Os professores das aulas presenciais só estarão disponíveis para esclarecimentos de dúvidas e orientações presencialmente, no período de aula de cada disciplina.

- 1ª semana da GS - Aulas remotas pautadas no projeto a ser desenvolvido.
- 2ª semana da GS - Avaliação no horário normal de aula de cada professor.
- Chamada normal durante as aulas na 2ª semana.



- **Avaliação por disciplina:**

Cada professor irá solicitar um entregável relacionado a este projeto, por isso, é importante que você aprofunde seus conhecimentos, além deste documento, pesquisando sobre “Soluções tecnológicas para: Gestão Sustentável dos Oceanos e Modelos de Negócios Sustentáveis”.

- **Premiação:**

Shape e camiseta exclusiva do desafio

- **Quem será premiado?**

Uma única equipe ou projeto individual de cada série das turmas de fevereiro e o mesmo para as turmas de agosto.

- **Entrega específica para a premiação:**

Vídeo Pitch de no máximo 3 minutos, com tolerância de 15 segundos para mais ou menos.

- **Quem ganhará o prêmio?**

O aluno, dupla ou trio, a depender da necessidade de cada disciplina, com a melhor solução no formato de vídeo pitch pautada no desafio.

- **O vídeo vale nota?**

Não, no entanto, o vídeo também serve para a empresa conhecer as propostas e premiar a melhor solução de cada série.

- **Disciplina que irá receber o vídeo pitch para a premiação:**

Operating System Tuning and Cognition

- **Local para entrega do vídeo pitch:**

Na área de trabalhos da disciplina com link exclusivo para o vídeo.



- **Data para entrega do vídeo pitch:**

Até o dia 07/06, sexta-feira, até às 23h55.

- **Formato da entrega do vídeo pitch:**

Upload de um documento PDF com nome e RM dos integrantes e o link do vídeo no Youtube, o link deve ser público e os nomes e RMs também devem estar no vídeo.

- **Orientações sobre o vídeo pitch:**

Seu desafio é pensar em soluções “Soluções tecnológicas para: “Gestão Sustentável dos Oceanos e Modelos de Negócios Sustentáveis”. Escolha o colega que tenha mais desenvoltura para gravar o vídeo. É obrigatório que no vídeo apareçam a imagem e a voz do aluno.

Seus slides devem ter os seguintes tópicos:

- Abertura de impacto;
- Problema;
- Solução;
- Proposta de valor e impacto da solução (benefícios estimados);
- Tecnologias necessárias e arquitetura de Solução;
- Time; e
- Encerramento.

O vídeo deve conter:

- Clareza e concisão: O pitch deve ser claro e conciso, transmitindo a ideia de forma objetiva e sem enrolação. Um pitch confuso ou muito longo pode perder a atenção do público.
- Estrutura: Um pitch bem estruturado ajuda a transmitir a mensagem de forma mais clara e eficaz. Um bom pitch deve ter uma introdução cativante, um desenvolvimento que explique a ideia de forma coerente e uma conclusão que reforce o argumento principal.



- **Credibilidade:** O apresentador deve transmitir confiança e credibilidade em relação à ideia apresentada. Argumentos bem fundamentados e exemplos práticos ajudam a aumentar a credibilidade do pitch.
- **Impacto:** Um bom pitch deve ser capaz de impactar a audiência e convencê-la da importância e viabilidade da ideia. Um pitch impactante pode motivar ações e gerar entusiasmo em relação à proposta apresentada.
- **Habilidade de comunicação:** A habilidade do apresentador em transmitir a ideia de forma clara e envolvente é fundamental para um bom pitch. Um apresentador que fala com clareza, entusiasmo e expressão corporal adequada pode aumentar o impacto do pitch.

Slides:

- **Clareza e simplicidade:** Os slides devem ser claros e fáceis de entender. O uso de fontes simples e cores contrastantes pode ajudar a tornar a apresentação mais legível e atraente.
- **Coerência visual:** Os slides devem ter uma aparência visual coerente e consistente. O uso consistente de cores, fontes e imagens pode ajudar a criar uma sensação de harmonia e profissionalismo na apresentação.
- **Complementaridade:** Os slides devem complementar a mensagem que está sendo transmitida. Eles devem ser usados para ilustrar ou reforçar as informações apresentadas verbalmente, e não para substituí-las.
- **Originalidade:** Os slides devem ser originais e criativos. O uso de imagens ou ilustrações únicas pode ajudar a tornar a apresentação mais memorável e atraente.
- **Qualidade técnica:** Os slides devem ser bem formatados e apresentar uma boa qualidade visual. Erros de formatação, imagens distorcidas ou problemas de legibilidade podem prejudicar a qualidade da apresentação.
- **Qualidade da produção:** Um vídeo pitch deve ter uma qualidade de produção adequada. A imagem e o som devem estar claros e de boa qualidade. O uso de uma edição cuidadosa e a seleção apropriada de música e efeitos sonoros também podem contribuir para melhorar a qualidade do vídeo.

Sugestão de Ferramenta para gravação:

- <https://obsproject.com/>
- ou a ferramenta que preferirem

Tutorial da ferramenta sugerida:

https://www.sige.ita.br/wp-content/uploads/2021/07/tutorialOBS_SIGE.pdf

• **Sobre plágio...**

No meio acadêmico o plágio configura-se pelo ato de assinar ou apresentar como seu o resultado produzido por outra pessoa ou grupo, ou seja, copiar o trabalho alheio. Além de uma conduta imoral e antiética, plágio pode ser qualificado como crime de violação de direito autoral no Brasil, com repercussões negativas em sua carreira acadêmica e profissional.

Entre as atitudes consideradas como plágio no meio acadêmico estão:

- Entregar um trabalho acadêmico que contenha cópia parcial ou total de trabalho entregue por outra pessoa ou equipe;
- Usar as ideias de outra pessoa sem indicar a autoria;
- Utilizar o texto de outra pessoa, alterando algumas das palavras, ou a ordem das palavras, sem a devida citação da fonte;
- Usar as ideias de outra pessoa, sem referência ao autor; e
- Recortar e colar da Internet conteúdo sem a devida citação da fonte.

Atividades classificadas como plágio receberão, a critério do professor, **NOTA ZERO**, independente da autoria. **Entregas iguais entre equipes serão zeradas para ambos os grupos envolvidos, independente do motivo.**

Portanto, tenha isso em mente antes de compartilhar sua atividade ou realizar cópia, mesmo que parcial, de atividade desenvolvida por algum colega.