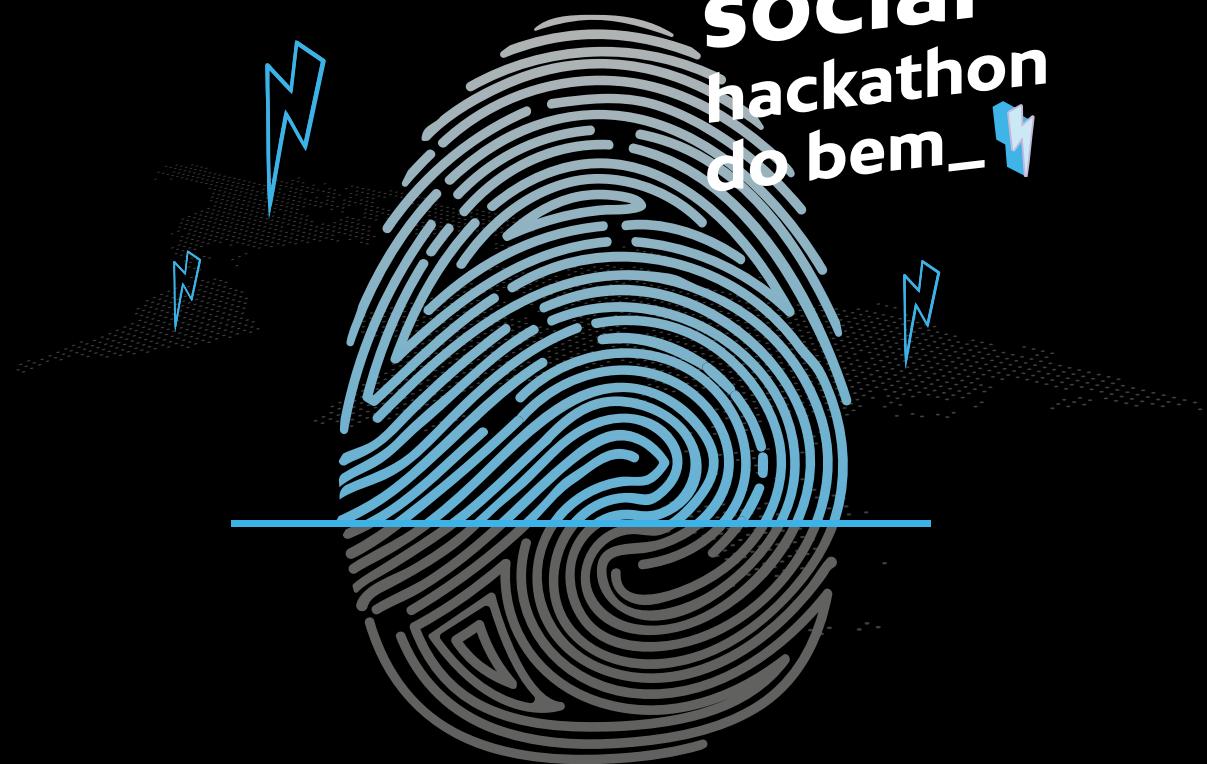


**invillia.
social
hackathon
do bem_**



invillia

*infinite.
digital.power*

O grande desafio_

**"Transformar a
Care Store em
uma loja sem
fronteiras e
atender todas
as regiões do
Brasil"**

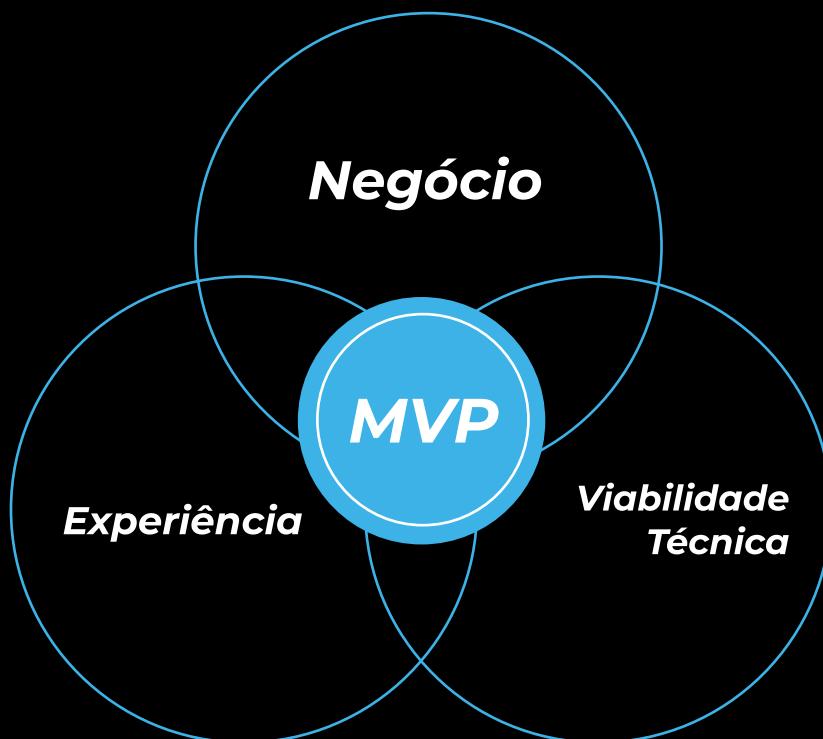


hackathon
do bem_



A Solução_

**Desenvolver um MVP
em 2 semanas desafiadoras_**



Emocional_
Usável_
Confiável_
Funcional_

Versão resumida de entrega de valor_
Econômico do ponto de vista financeiro_
Baixo tempo de desenvolvimento_
Desperta o usuário com poucas features_
Deve ser testável e escalável_

**O que você
precisa saber?**

Hackathon_
Invillia Social_
Care Store_

**hackathon
do bem_** 

O que é Hackathon do Bem?

A origem da palavra hackathon vem da união de hack (especificamente no âmbito da programação, a expertise em desenvolver software) e marathon, do inglês.

Hackathons são eventos que reúnem desenvolvedores de software, designers e outros profissionais relacionados à área de programação, com o intuito de em um período curto de tempo criarem soluções inovadoras para algum problema específico. Esse tipo de evento foca em apresentar ideias para uma necessidade social ou ambiental.

Comprometida em apoiar as causas sociais a Invillia criou o Hackathon do Bem, com o objetivo de tornar a Care Store digital e acessível para todos no Brasil.

Por que participar?

Além da possibilidade de testar todos os seus conhecimentos, você irá conhecer e interagir com pessoas de todo Brasil, propondo soluções que realmente possam fazer a diferença na vida das pessoas e fazer sorrisos.

O Hackathon do Bem da a oportunidade de contribuirmos com a sociedade de forma genuina e fomentar a corrente da solidariedade, é uma oportunidade singular de deixar nossa marca não só no mundo, mas na vida de muitas pessoas, gerar sorrisos, unir seus talentos e experiências para ajudar a encontrar caminhos para transformar a realidade.

O que é Invillia Social? E o que é Care Store?

A Invillia Social busca fazer a diferença na sociedade como um todo, em aspectos sociais, ambientais e econômicos.

Acreditamos e valorizamos as pessoas, os sonhos, a simplicidade, o trabalho, compromisso, disciplina e em ouvir. Por isso, valorizamos e promovemos ações sociais, em parceria com os colaboradores, com objetivo de fazer sorrisos e alcançar pessoas de diferentes formas.

Dedicar-se as nossas crenças e valores significa construir uma história para que todo o nosso trabalho, tenha um propósito, um sentido e um significado maior do que apenas a simples execução de tarefas.

Os projetos sociais, nasceram de um desejo de mudar a realidade. Esse desejo é de fazer sorrisos.

De forma geral, esses projetos transformam a realidade social e são construídos a partir do diagnóstico de uma problemática com base em planejamento, estruturação, objetivos, resultados e atividades.

Assim é a Care Store, uma entidade Invillia Social.

Nossa história_

Nosso trabalho é pautado em respeito, ética, transparência, simplicidade e com isso construímos uma história de muito sucesso.

A trajetória iniciou em 2010, com o desejo de fazer sorrisos para crianças necessitadas. Realizamos um mapeamento de instituições e bairros carentes das cidades em que a Invillia possuía escritórios e entendemos a real necessidade das mesmas.

No decorrer dos anos, as campanhas foram estruturadas, através de planejamento, e atividades a serem realizadas.

O sucesso dos resultados e a inquietude dos colaboradores em fazer o bem, nasceu a **Care Store** em 2014, com o intuito de fazer mais sorrisos através da aquisição de produtos para 23 instituições cadastradas.

Com a busca incessante em transformar mais a realidade social com ações sociais, utilizamos a nossa expertise na área de Tecnologia e desenvolvemos dois novos projetos, o App do Bem do qual contribuímos com o repasse das notas fiscais e com o Site da Care Store, onde garantimos mais ainda a transparência, destinação de verba e locais beneficiados e principalmente como facilitador para a arrecadação de doações.

Em **2013** foram **900** crianças beneficiadas.

Com muita dedicação e vontade de fazer sorrisos, **2014** foi um ano de superação: **6.091 SORRISOS**, incluindo crianças e idosos em mais de **25 instituições**.

Com muita dedicação e vontade de fazer sorrisos, **2014** foi um ano de superação: **6.091 SORRISOS**, incluindo crianças e idosos em mais de **25 instituições**.

No ano de **2015** também houve muito engajamento e atingimos **9.791 SORRISOS**.

Em **2016** revisitamos o Plano de Doações, onde setorizamos as doações para evitar doar o mesmo item (cobertores, por exemplo) para a mesma criança. Ainda, ampliamos para moradores de rua e aderimos a campanha de doação de móveis para crianças (berços, colchões e afins). Neste mesmo ano fizemos **3.200** sorrisos.

Em **2017** a pedido das instituições passamos a doar Cestas Básicas e itens de higiene que substituíram brinquedos, por exemplo. Aproximadamente **2.600 sorrisos** (as cestas básicas e móveis não contam sorrisos).

Em **2018** fizemos a rebrand da Care Store e lançamos campanhas de ampliação de campanhas internas (incluindo a Copa do Mundo e Black Friday), atingimos nossa meta e chegamos a **2.800 sorrisos**.

Em **2019** iniciamos em modo Beta a Care School com inglês para crianças carentes e a loja social ganhou o atendimento via Moderninha do PagSeguro. Quanto aos sorrisos chegamos a 3.200 sorrisos visto que aumentamos o Orçamento Social com o Outlet Solidário na venda de equipamentos de TI a serem **substituídos**, mas em bom estado.

SOMOS DO BEM, SOMOS A INVILLIA!

Carta de Princípios

Care Store_

Gerando Oportunidades

Colaborar com o bem-estar de pessoas e principalmente de crianças desfavorecidas, disseminando práticas que contribuem para a transformação social, sem fins lucrativos.

Engajar os colaboradores a participar na propagação dessas práticas, fazendo com que os mesmos sintam orgulho de se envolverem em ações sociais.

Quando ficarmos grandões

Ser uma organização qualificada, com habilidade e competência de desenvolver crianças e adolescentes para a inserção no mercado de trabalho e atuar com comprometimento na área de sustentabilidade. Assim, nos movemos para o futuro (Aceleração Social).

Somos assim_

Ágeis na adaptação às necessidades sociais

Inquietos para fazer o bem

Inovadores na transformação social

Experientes na geração de práticas sociais

Fanáticos por sorrisos



Doação e aquisição de produtos e gifts_

Os produtos e itens doados, são na verdade um poderoso instrumento de mudança.

São gifts que você pode usar para engajar mais pessoas por um mundo melhor.

Juntos, podemos levar essa mensagem mais longe e trazer outras pessoas para mais perto do lado solidário da força!

É a nossa forma de dizer que queremos ver mais crianças sorrindo, vovôs e vovós sendo assistidos e muitas pessoas que carecem de cuidados especiais envolvidas nessa corrente do bem.

Venha com a gente, vista-se com as cores da Care Store e mobilize-se pelo movimento **#EuFaçoSorrisos"**



Diretrizes da loja social_

Os valores dos produtos disponibilizados pela Care Store não serão a preço de custo.

A Loja Social irá acrescentar um valor à compra, para que consiga sanar o valor gasto com o fornecedor, e esse acréscimo será doado às instituições, conforme a campanha vigente.

**hackathon
do bem_** 

Material complementar_

Os objetivos de desenvolvimento sustentável no Brasil

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Estes são os objetivos para os quais as Nações Unidas estão contribuindo a fim de que possamos atingir a Agenda 2030 no Brasil.

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

<http://www.agenda2030.org.br/sobre/>

O que você
precisa saber?

O Evento_

hackathon
do bem_ 

Quando_

Primeiro Dia



24 de Julho

09 às 14h

Segundo Dia



31 de Julho

09 às 14h

Programação_

⚡ Dia 1 - 24/07

09:00	30 min	09:30	Briefing
09:30	1 hora	10:30	Fase de ideação
10:30	30 min	11:00	Mentorias
11:00	1h15	12:15	Trabalho/Intervalo
12:15	30 min	12:45	Mentorias
12:45	1 hora	13:45	Trabalho
13:45	15 min	14:00	Entrega

⚡ Dia 2 - 31/07

09:00	30 min	09:30	Mentorias
09:30	1h30	11:00	Trabalho
11:00	30 min	11:30	Mentorias
11:30	1h30	13:00	Trabalho
13:00	1 hora	14:00	Entrega

Formação de Equipes

O número de vagas para o Hackathon é limitado a 30 (trinta) participantes, divididos em 5 (cinco) equipes, cada equipe composta por 6 (seis) indivíduos.

Equipe



Matheus Lima da Silva
Matheus Cassundé Maciel Bessa
Wilson Wagner Nascimento
Julio Daniel Marquez
Laura Julia Ferreira
Hendrik Marques Soares

Equipe



Hiago Hoffman Ganda
Pedro Junqueira Paduan
Yasmim do Nascimento Herculano
Camila Colletti Silva
Wesley Nascimento Rocha

Equipe



Leonardo de Lima Peixoto
Rafael Souza Oliveira
Thalia Schöne
João Vitor Carmo Alves de Andrade
Matheus Serrão da Silva

Equipe



Marcelo Brancher
Isaias Luiz dos Santos
Éverton Trindade de Araujo Vasconcelos
Kaique Eduardo Corrêa
Susana Maria Costa Moreira
Guilherme Rodovalho de Oliveira

Equipe



Thiago da Costa Souza
João Victor Martins
Maria Cíntia das Neves Pedroso
Maria Carolina Pires Ribeiro
Daiane Mascarenhas

**hackathon
do bem_** 



Kit de Participão_

Todos os participantes receberão um kit de participação contendo:

Sacochila_



Caneca_



Camiseta_



Adesivos_



Briefing_

Durante o briefing será apresentado o objetivo do Hackathon do Bem, serão fornecidos os acessos aos ambientes de desenvolvimento e aos ambientes de ideação.

A ferramenta de ideação será o Miro e todas as anotações deverão ser feitas neles.

Será disponibilizada para cada equipe um ambiente virtual e um repositório de código.

Ao final do briefing haverá dois sorteios que definirão a ordem das equipes nos dois dias do evento. O primeiro sorteio será correspondente ao primeiro dia e o segundo sorteio ao segundo dia.

Apresentação das ideias_

Após o briefing os times precisam se reunir para decidir qual ideia irão trabalhar e se preparar para a primeira rodada de mentoria;

Mentorias_

Na **primeira rodada** os mentores irão focar em entender a ideia e dar insights de como tornar a ideia em realidade;

Na **segunda rodada** de mentoria o foco é em validar se a ideia está evoluindo e falar do elevator pitch e preparar o time para a entrega final;

Esta sequência irá determinar a ordem das mentorias seguindo a agenda abaixo:

	Rodada 1	Rodada 2
Equipe 1	N1, T2, E2	N2, T1, E1
Equipe 2	E1, N1, T2	E2, N2, T1
Equipe 3	T1, E1, N1	T2, E2, N2
Equipe 4	N2, T1, E1	N1, T2, E2
Equipe 5	E2, N2, T1	E1, N1, T2

} N = Negócio
T = Técnico
E = Experiência

Mentores_

Mentores time 1

N1 - Matheus Ignacio
E1 - Murilo Lima
T1 - Oswaldo Reis

Mentores time 2

N2 - Paulo Oliveira
E2 - Roger Sborchia
T2 - Denis Soares

Staff_

Letícia Garcia Alves de Oliveira (time 1)
Welker Macedo (time 2)
Cintya Guimaraes Gomes (time 3)
Aluany Cavalcanti (time 4)
Ederrua Paulo Dalle Piagge (time 5)

Entregas_

Dia 1_

Cada time terá 1 minutos para apresentar o elevator pitch e recebem um feedback de até 2 mentor que pode durar até 1 minuto cada também. O feedback dos mentores é livre e fica a critério deles se pronunciar.

Dia 2_

Cada time terá 5 minutos para apresentar o vídeo da solução. Os avaliadores da banca terão 5 minutos para comentar e/ou fazer perguntas sobre a solução. O feedback dos avaliadores é livre e fica a critério deles se pronunciar.

Banca Avaliadora_

Ao final do processo de entrega do segundo dia os avaliadores irão avaliar as entregas nos seguintes pilares: **Negócio, Experiência e Viabilidade Técnica**

Serão selecionadas as três soluções mais aderentes à proposta do hackathon e o resultado será divulgado nos canais internos de comunicação.



Votação interna_

Após a divulgação dos finalistas, será aberta a votação interna para Invilia & ItBox.online escolherem qual o grande vencedor. A votação será feita entre os dias 11 e 12 de Agosto.

Divulgação do vencedor_

A divulgação do grande vencedor será feito no próximo Face to Face pelo Bolzan.

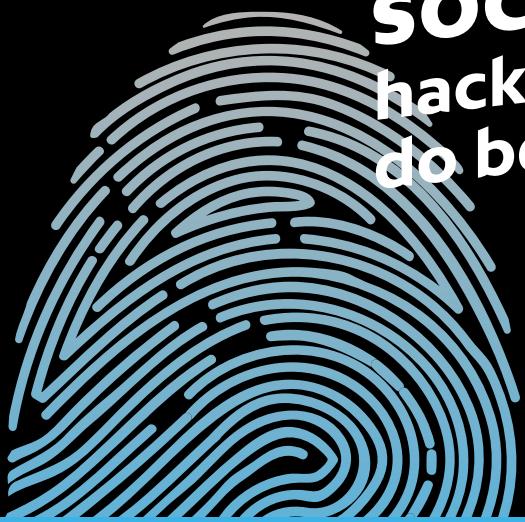
Premiação_

Cada participante da equipe vencedora receberá como premiação os seguintes itens:

- 1 Headset Hyperx Cloud Stinger Core 7.1- Wireless
- 1 Mouse Sem Fio Gamer Razer Atheris



**invillia.
social
hackathon
do bem_** 



O que você precisa saber?

**Responsabilidades
e informações gerais_**

**hackathon
do bem_** 

Sigilo e Confidencialidade

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida em decorrência da participação no evento. Da mesma forma, a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total sobre todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da organização, que poderá utilizá-lo, sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe aprovver. O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição, para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do Hackathon do Bem.

Equipamentos

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos e/ou utilizar os equipamentos disponibilizados pela Invillia para realização das atividades do Hackathon. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento, fica por conta de cada participante.

Direitos sobre o produto desenvolvido

Os participantes do evento cedem e transferem totalmente toda a propriedade intelectual decorrente das soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação no evento, tanto referente a aplicativos mobile desenvolvidos e Websites, quanto em relação a plataforma de gestão para o sistema, incluindo, os códigos fontes e o manual de configuração/instalação, material de negócio, ideação e vídeos de apresentação entregues pelas equipes.

A Invillia poderá, a seu critério, realizar a proteção, em nome próprio, dos direitos de propriedade intelectual referentes às soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação do evento, resguardados os direitos morais relativos aos respectivos participantes, que serão incluídos na proteção como autores/inventores/criados/melhoristas.

Desclassificação

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste regulamento, das normas internas dos espaços nos quais ocorrerá o evento serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

Não será aceita nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de nenhum gênero. Se identificada, a situação será analisada pela organização, podendooccasionar a desclassificação do(s) participante(s).

Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes, competições e/ou de qualquer outro terceiro não integrante do grupo. A identificação de cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter sempre no mínimo 2 integrantes do grupo logados durante o evento);

Disposições gerais_

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas, de forma soberana e irrecorrível, pela organização do evento.

A participação no Hackathon do Bem, através da efetivação da inscrição, conforme definido neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam o conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

A aceitação online dos termos deste Regulamento, pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Hackathon do Bem, também implicará a expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, à organização, a qualquer das empresas apoiadoras do evento, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes, que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora;

2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução do produto desenvolvido.

Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento, não ofendem ou venham a transgredir quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual, e que não são ofensivos, injuriosos, difamadores, nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

Invilla

*infinite.
digital.power*



Invilla

infinite.
digital.power