

Hackathon +Devs Hack

O +Devs Hack é um programa de inovação entre o Programa +Devs2Blu e as Empresas Apoiadoras, com foco em estreitar contato e atrair talentos do programa de formação municipal +Devs2Blu.

O programa promove ambiente de tecnologia e colaboração para solucionar com inovação, problemas reais do negócio das Empresas Apoiadoras na área da tecnologia. Os alunos terão oportunidade de colocar em prática seus conhecimentos, serem desafiados e se destacarem.

DESAFIOS - SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO E OTIMIZAÇÃO

Os desafios serão apresentados no **dia 09 de março**.

AGENDA

Fase de Imersão

A **primeira fase** do +DevsHack é a de **Imersão**, prevista para acontecer dia **09 de março das 18h30m às 22h**, onde cada equipe terá direito a mentorias de negócio que será realizada através de consultorias presencial ou remotas. O objetivo principal dessa fase é ajudar as equipes a se conectarem com os negócios das Empresa Apoiadoras e a desenvolverem mais suas ideias.

Entregas:

- Nome da equipe

MENTORES JÁ CONFIRMADOS

Rebeca Braatz Silva (Coord. Gente e Gestão) - Blusoft
William Círico (Coord. Desenvolvimento) – Blusoft
Sérgio Vahldick (Product Owner) - Sênior
Sílvia Gesser (Team Lead) - Senior
Rafael Targino (Product Manager) - Govbr
Charles Schwanke - Secretário e Diretor de Desenvolvimento
Econômico e Inovação na Prefeitura Municipal de Blumenau

Fase de Ideação

A **segunda fase** do +DevsHack é a de **Ideação** que será realizada no período de **10 a 12 de março**. Onde cada equipe irá se reunir para gerar, selecionar e validar ideias que irão solucionar o problema proposto. Os alunos terão direito a uma mentoria de negócio que será realizada através de consultorias presenciais, com um único encontro previsto para acontecer no **dia 10 de março**.

Fase de Prototipação

A **terceira fase** do + DevsHack é a de **Prototipação** que será realizada no dia **13 de março**. Esta fase tem como objetivo desenvolver um protótipo da solução proposta na fase de Ideação.

Entregas: *(Peso 2 na composição)*

- Wireframes ou Mockups da solução escolhida.
- Disponibilizar os arquivos de prototipação dentro da pasta “documentações” no respectivo repositório no Github (o repositório será informado pela coordenação).

Fase de Implementação

A **quarta fase** do +DevsHack é a de **Implementação** que será realizada no período de **14 a 15 de março**. Nessa fase a equipe deve criar o MVP da solução.

Entregas: *(Peso 4 na composição)*

- Código Fonte da solução desenvolvida (GitHub)
- Documentação da solução (README.MD)
- Disponibilizar os arquivos de prototipação dentro da pasta “documentações” no respectivo repositório no Github.

Avaliação:

- Modelagem de dados (1 a 3)
- Arquitetura da aplicação (1 a 3)
- Controle de versionamento (1 a 3)
- Estrutura da aplicação (Boas práticas, padrões de projeto, etc.) (1 a 3)

DemoDay

O evento de **DemoDay** acontecerá no dia **17 de março** no Centro de Inovação de Blumenau, onde as 14 equipes terão até 08 (oito) minutos cada, para apresentar os seus projetos para uma banca avaliadora, ouvir as considerações da banca e responder perguntas quando direcionadas. A apresentação terá um **cunho tecnológico** e, portanto, questões relacionadas ao mercado daquela solução (modelo de negócios, tendências de crescimento ou disrupção, etc.) são opcionais.

Tempo sugerido apresentação (Pitch 3min + Demonstração da aplicação 2min + P&R 3min).

Entregas: *(Peso 4 na composição)*

- Powerpoint da apresentação final contendo informações a respeito da solução, métricas e análises utilizadas para validar a solução, arquitetura da aplicação, modelagem de dados, metodologias utilizadas durante a construção da solução.
- Bancada empresas apoiadoras + Blusoft
- Notas acumulativas (Outras entregas + essa)

Avaliação:

- A solução proposta tem aderência ao problema proposto (0 a 3)
- A solução proposta foi validada pelo grupo (0 a 3)
- Base metodológica e dados apresentados são coerentes (0 a 3)
- Qualidade e clareza na apresentação do projeto (0 a 3)

Calendário

março de 23						
D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Fase de Imersão – dia 09 de março (mentoria).
Fase Ideação – 10 (presencial), 11 e 12 de março.
Fase da Prototipação – 13 de março.
Fase de Implementação – 14 e 15 de março.
Day Off – 16 de março
DemoDay – 17 de março (presencial).

Locais

09/03/2023 – Local: FURB Câmpus I – Auditório do Bloco H.

Participantes: Alunos, Instrutores e Mentores.

Agenda do dia:

- **18:30 às 18:50** – Recepção dos alunos e convidados, explicativo (tira dúvidas) do evento.
- **18:50 às 19:15** – Revelação das equipes, apresentação dos desafios e escolha do desafio por parte das equipes.
- **19:15 às 21:30** – Mentoria dos grupos.
- **21:30 às 22:00** – Encerramento e organização.

Entregas: Nome da equipe.

10/03/2023 – Local: Empresas apoiadoras do projeto.

Participantes: Alunos, Instrutores e Mentores.

Cada equipe deverá se dirigir ao local da empresa que propôs o desafio escolhido.

Assim sendo, para as equipes que escolheram o desafio da:

- **GOVBR:** R. João Pessoa, 1183 Térreo - Andar 1 e 2.
- **SEDEC:** CIB - R. São Paulo, 3366 - Victor Konder, Blumenau - SC, 89030-000
- **SÊNIOR:** R. São Paulo, 825 - Victor Konder, Blumenau - SC, 89012-001

13/03 – Local: Salas de aula.

Participantes: Alunos e instrutores.

Entregas: Prototipação da solução.

14/05 a 15/05 – Local: Salas de aula.

Participantes: Alunos e instrutores.

Entregas: Código e a documentação da solução.

16/05 – Local: Salas de aula.

Participantes: Alunos e instrutores.

Entregas: Apresentação da solução.

17/05 - Local: CIB – R. São Paulo, 825 – Victor Konder, Blumenau – SC, 89012-001.

Participantes: Alunos, instrutores e mentores.

Agenda do dia:

- **18:30 à 19:00** - Recepção e boas-vindas aos alunos e convidados, explicativo (tira dúvidas) de como será a condução das apresentações.
- **19:00 à 21:00** – Apresentações de cada grupo (14 grupos).
- **21:00 à 21:30** – Cálculo do resultado.
- **21:30** – Premiação e encerramento.

As avaliações das apresentações devem ser feitas após cada apresentação no formulário que será disponibilizado no dia do evento.

Informações Gerais

- As equipes serão montadas previamente pela coordenação do programa e serão divulgadas no dia de imersão, respeitando as seguintes regras:
 - Equipes serão divididas por turmas (tecnologia) e serão compostas por 5 à 7 membros;
- A escolha dos membros de cada equipe, dar-se-á por sorteio.

Informações para os Alunos

CONCEITOS

Hackathon:

Maratona de desenvolvimento que pode reunir desenvolvedores, designers e inovadores em geral, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de solução para problemas e desafios que permitem a colaboração para a captação de ideias que possam se transformar em novos produtos e/ou negócios.

Produto mínimo viável (MVP):

Produto com funcionalidades que se assemelham à versão final e que possa ser entregue em um menor tempo possível, mas com proposição de valor suficiente para adotar o produto.

Pitch:

Apresentação de até 03 minutos de uma visão geral de ideia, produto, serviço ou negócio, projetado para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes a se interessarem mais no que está sendo dito.

Recomendamos: <https://www.youtube.com/watch?v=iD4RYbTLu88>
