

# FIAP GLOBAL SOLUTION

27/05 – 2ESOA



# ECONOMIA AZUL



# PARCEIROS



**Pacto Global**  
Rede Brasil

# 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.



Recurso natural limitado

## OBJETIVO

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.



## Desafio Inovação Azul 2024: Engajando Tecnologia para um Futuro Sustentável nos Oceanos

À medida que enfrentamos desafios ambientais crescentes, o papel da tecnologia torna-se 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

## 01 Tecnologias para Monitoramento e Conservação Marinha

Desenvolva ferramentas que ajudem no monitoramento da saúde dos oceanos e na conservação de seus ecossistemas.

## 02 Soluções para Redução da Poluição Marinha

Crie tecnologias que possam reduzir, reciclar ou eliminar a poluição nos oceanos, incluindo plásticos e outros resíduos.

## 03 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.

## 04 Ferramentas de Dados para Gestão Sustentável dos Oceanos

Utilize big data e inteligência artificial para melhorar a gestão e planejamento dos recursos marinhos.



# Insights



## MARKETING

Marketing Digital para a  
Economia Azul



## CULTURA

Campanha de Conscientização



## OCEANOS

Gestão Sustentável dos  
Oceanos



## ECOLOGIA

Desenvolvimento de  
Equipamentos Ecológicos



## SUSTENTABILIDADE

Modelos de Negócios  
Sustentáveis



## INTERNET

Engajamento através de  
Redes Sociais



# Insights



## TECNOLOGIA

Sistemas Seguros para  
Tecnologia Marinha



## INFRA

Infraestrutura de Cabos  
Submarinos



## AQUICULTURA

Aquicultura Tecnológica



## LOGÍSTICA

Transporte Marítimo  
Sustentável



## TURISMO

Turismo Marinho  
Responsável



## BIO

Biotecnologia Marinha

# Insights



## PORTOS

Desenvolvimento de Portos  
Ecológicos



## MONITORAMENTO

Monitoramento Ambiental  
Oceânico



## ENERGIA

Energia Renovável Marinha



## SEGURANÇA

Segurança Marítima



## HABITATS

Conservação de Habitats  
Marinhos



## RECURSOS

Exploração Sustentável  
de Recursos Minerais  
Submarinos

# Insights



## OFFSHORE

Estruturas Sustentáveis  
Offshore



## RESÍDUOS

Redução e Gestão de Resíduos  
Plásticos



## ENGENHARIA

Inovações em Engenharias  
para Sustentabilidade  
Marinha



## 3D

Simulações e Modelagens  
3D



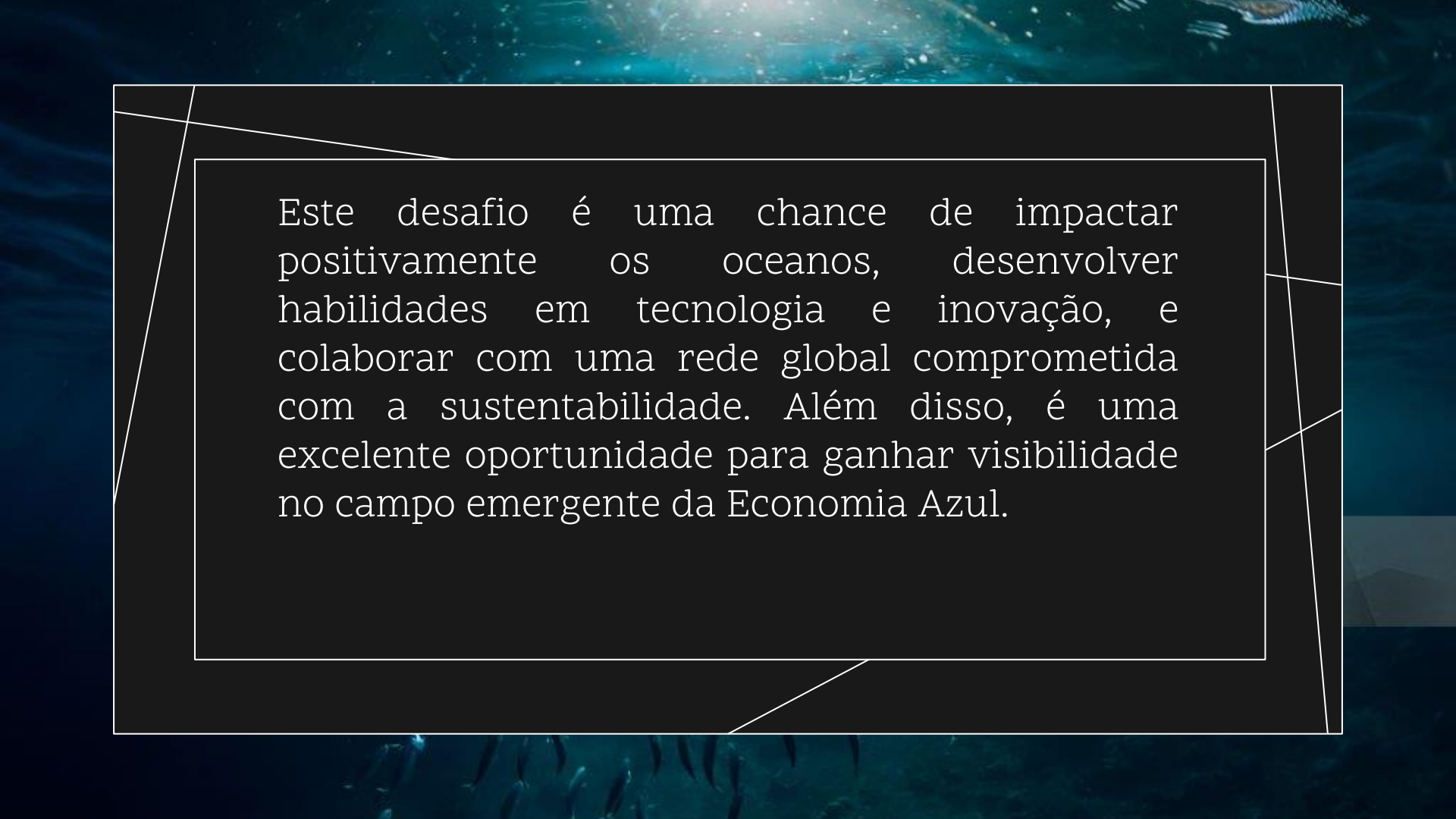
## CYBERSECURITY

Cybersegurança para  
Proteção Marinha



## DADOS

Proteção de Dados em  
Pesquisas Marítimas

The background of the slide is an underwater scene. At the top, there's a bright, sunlit surface of the water with some ripples. Below that, the water is a deep blue-green color. In the bottom half of the image, a large school of fish is visible, swimming towards the viewer. The fish are dark in color, possibly black or very dark blue. Overlaid on this background is a dark gray rectangular box with a thin white border. Inside this box, there is a paragraph of text in a white, sans-serif font. The text is centered within the box and reads: "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."

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.

# PROGRAMAÇÃO

EVENTO	DATA
LIVE LANÇAMENTO	<b>27/05</b>
CONTEUDO PARA ALUNOS	<b>27/05</b>
ENTREGA NA PLATAFORMA	<b>07/06 até 23h55.</b>



# REGRAS GERAIS



## KICK OFF

Kick off com a empresa  
parceira no dia  
27/05/24



## GRUPO

O desafio pode ser realizado  
**INDIVIDUALMENTE** ou em  
**GRUPO DE ATÉ 5 INTEGRANTES**  
(sem exceções).



## ENTREGA

Entrega até o dia 07/06

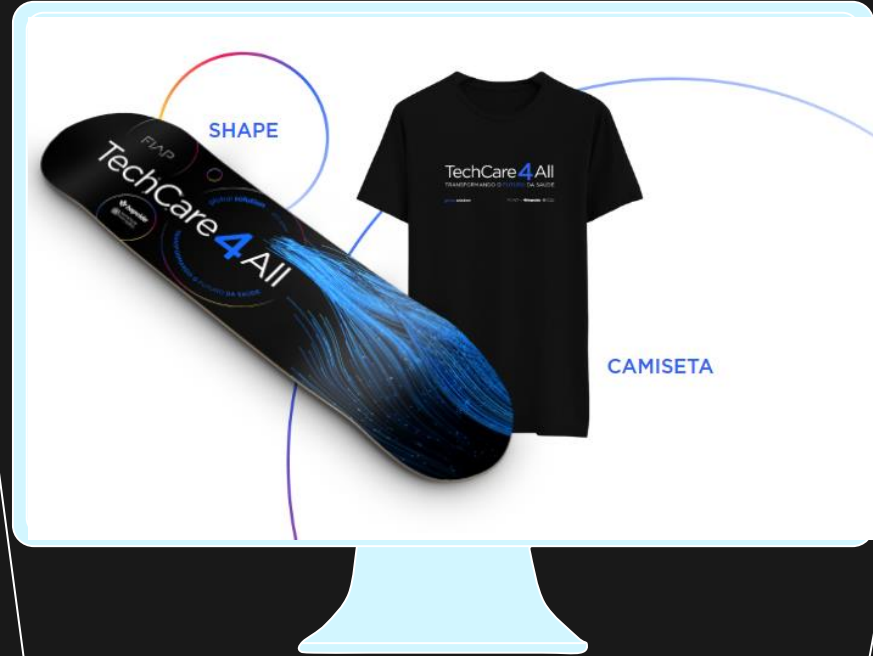
# Entrega

- ✓ As entregas serão realizadas até o dia 07/06/24 até às 23h55 na plataforma.
- ✓ Entrega de um txt. No .zip de cada entrega: Esse txt deve ter o RM, Nome do aluno



# PRÊMIOS

- Os grupos serão avaliados além das notas por uma comissão de professores;
- O grupo que obter as melhores notas no projeto, junto com a melhor avaliação do vídeo Pitch será o grande vencedor (shape e camisetas exclusivas);



# ENTREGAS /

## DESAFIO

- O Grupo deve propor uma solução para o tema da Global Solution.





# VIDEO PITCH DE 3 MINUTOS (1/2)

- Video Pitch de até 3 minutos, o video deve estar em alguma plataforma (youtube, google drive, vimeo) e deve ser disponibilizado um link para o acesso.
- O Video Pitch deve ser uma apresentação que contenha no mínimo (o grupo pode adicionar outros assuntos que julgarem necessários) os tópicos:
  - **O problema que se propõe a resolver**
    - Evidenciar o problema que será resolvido e deixá-lo claro
    - As pessoas que sofrem com aquele problema
  - **O público-alvo, potenciais clientes**
    - Tamanho total do mercado (de preferência com valores monetários)

# VIDEO PITCH DE 3 MINUTOS (1/2)

- **A solução**

Deixar claro como a solução cria valor para o público-alvo

Apresentar o funcionamento e os benefícios da solução

- **Concorrentes**

Apresentar os principais concorrentes diretos e indiretos

O diferencial que vai garantir que sua solução se destaque

- **Modelos de receita**

Como será a forma de ganhar dinheiro?

Apresentar as fontes de receita

# PROJETO

Escopo do produto e Modelagem do sistema deve contemplar as três seguintes modelagens:

- **Modelagem do banco de dados:**

Desenvolva o modelo entidade relacionamento, contendo normalizações e relacionamentos. Evitar duplicidades.

- **Modelagem do backend:**

Diagrama de classe contendo todos os atributos, métodos e seus respectivos especificadores de acesso. Além disso, utilize os conceitos de Herança e associação com agregação e composição.

Desenvolvimento em Java de todas as classes criadas no diagrama de classe. Criar também um programa teste que utiliza cada uma das classes

- **Modelagem das interfaces (protótipos)**

Desenvolvimento de protótipos, utilizando Figma ou outra ferramenta similar

Ou

Desenvolvimento em HTML e CSS de todo frontend para a solução

- Pode ser utilizado todo o conteúdo ministrado até a fase 4. Não podem ser utilizadas outras tecnologias fora do conteúdo ministrado.

# ENTREGA

- Arquivo .zip que contém:
- Documento PDF, contendo o nome do grupo, nome dos integrantes e link para o video pitch. O documento deve conter todos os tópicos pedidos (modelagens, protótipos etc).
- Caso as imagens no documento PDF não fiquem com boa definição, entregue as imagens juntos do documento.
- Entregue todos os arquivos do protótipo dentro de um diretório.

# PONTUAÇÃO

- Video Pitch – 5 pontos
- Projeto – 15 pontos.
- TOTAL: 20 pontos.