

FIAP GLOBAL SOLUTION

27/05 – 1ESOR



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.

Insigths



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.

Insigths



OFFSHORE

Estruturas Sustentáveis
Offshore.



RESÍDUOS

Redução e Gestão de Resíduos
Plásticos.



ENGENHARIA

Inovações em Engenharias
para Sustentabilidade
Marinha.



3D

Simulações e Modelagens
3D.



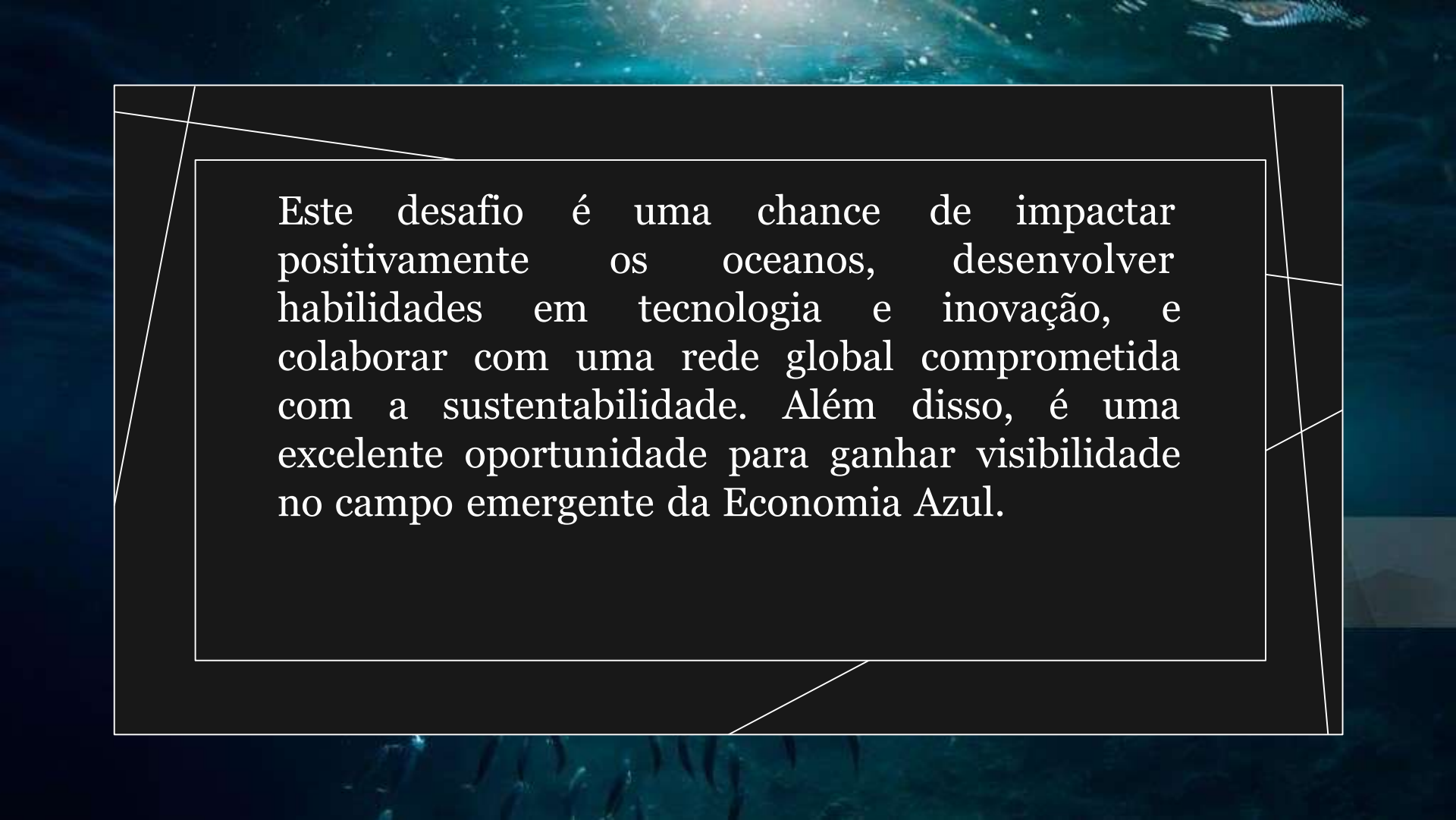
CYBERSECURITY

Cybersegurança para
Proteção Marinha.



DADOS

Proteção de Dados em
Pesquisas Marítimas.

The background of the slide is an underwater photograph showing a school of fish swimming in deep blue water. A dark, semi-transparent rectangular frame is overlaid on the image, containing the text. The frame has a thin white border and is slightly offset from the edges of the slide.

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	27/05
CONTEÚDO PARA OS ALUNOS	27/05
ENTREGA NA PLATAFORMA	07/06 até 23h55

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.



VÍDEO PITCH DE 3 MINUTOS (1/2)

- Vídeo Pitch de até 3 minutos, o vídeo deve estar em alguma plataforma (Youtube, Google Drive ou Vimeo) e deve ser disponibilizado um link para o acesso.
- O Vídeo 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.

- **Dicas**

- Evite fazer do vídeo em forma de apresentação (.ppt) ou ler textos que já estão expostos no vídeo. Use os recursos vistos nas lives sobre pitches e storytelling que tivemos.
- Faça do vídeo um motivador para que aquele que o assistir, tenha interesse em conhecer o projeto mais a fundo.

PROJETO (1/2)

- O objetivo desta entrega é desenvolver um Protótipo em (HTML + CSS + JS).
- Pode ser utilizado todo o conteúdo ministrado até a fase 7. Não podem ser utilizadas outras tecnologias fora do conteúdo ministrado.
- Crie um MVP web que permita testar a prova de conceito da solução proposta para o tema.
- (2,0) A página inicial (home) deve conter:
 - O nome do grupo.
 - O nome e RM dos integrantes.
 - O link para acessar o Vídeo Pitch.
 - Breve descrição da solução

- (6,0) Páginas obrigatórias: Home (index.html), problema(s) a ser(em) tratado(s), estudos que evidenciam os problemas a serem tratados no projeto e como este problema será resolvido.
-
- (3,0) Usabilidade, diagramação, tabelas, gráficos e interação com o usuário serão elementos considerados na correção.
- (4,0) As demais páginas ficam a critério do grupo desenvolver de acordo com o andamento da resolução da solução.

- Arquivo .zip do diretório com todos os arquivos do protótipo + arquivo txt como nome do grupo, integrantes e link para o Vídeo do Pitch.

Qualquer desobediência às regras do item anterior acarretará na perda de 1(um) ponto no total do projeto.

PONTUAÇÃO

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