



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

EDITAL Nº 09/2024

**SELEÇÃO DE ESTUDANTES PARA participação para o “HackSprintUCSal -
HSU2k24” DA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR – UCSAL**

O REITOR DA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR - UCSAL, no uso de suas atribuições, constantes no artigo 15 do Estatuto da UCSAL, torna pública a abertura de inscrições para a seleção de alunos de graduação e da pós graduação para participarem do HackSprintUcsal - HSU2k24, uma maratona (*hackathon*), para o desenvolvimento de soluções para problemas reais que afetam a humanidade, que acontecerá entre 26/4/2024 e 28/4/2024. As propostas de solução, ou projetos, devem estimular a geração de ações empreendedoras baseadas nos eixos ESG - *Environmental, Social and Governance* (Ambiental, Social e Governança).

1. OBJETIVOS

1.1 Objetivo geral

O presente Edital tem por objetivo definir as regras para participação, definição de equipes, apresentação de propostas (projetos) e critérios de julgamento dos projetos da maratona (*hackathon*) HackSprintUcsal HSU2k24 e cronograma de execução.

1.2 Objetivos específicos

Estimular que todos os professores da Universidade levem conteúdos de inovação e empreendedorismo para suas disciplinas;

Fortalecer a Rede de Inovação da UCSAL, estimulando o desenvolvimento da inovação tecnológica, incentivando o surgimento de casos de sucesso, com efeito demonstrativo e multiplicador, e fomentando o empreendedorismo e a inovação de alto impacto;



Incentivar o surgimento de empreendimentos (empresas ou ações sociais) com base nos eixos: AMBIENTAL, SOCIAL e GOVERNANÇA, denominadas de startups, com o apoio da UCSal;

Potencializar a interação interdisciplinar e vertical entre os alunos da Graduação e da Pós-graduação;

Promover a interação entre as áreas de pesquisa e as iniciativas de inovação a serem apoiadas.

2. DESCRIÇÃO DO EVENTO

O *HackSprintUcsal HSU2k24* é uma maratona (hackathon), composta de um período com *lives* que antecedem o momento *maker*. As *lives* são providas com o objetivo de ampliar o conhecimento dos participantes sobre os processos, metodologias e ferramentas que serão utilizadas durante a fase *maker*. Nesta etapa, os participantes (equipes), poderão lançar mão de recursos disponíveis e também dos que foram providos nas *lives*, disponíveis no canal UCSALoficial [https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists HackSprintUcsal HSU2k24](https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists/HackSprintUcsalHSU2k24) no *Youtube*, para desenvolver suas propostas de solução. Na fase *maker* de 26/4/2024 até 28/4/2024, os *Sprinters* terão três (3) *BootCamps*, conforme cronograma específico (ver Cronograma dos *BootCamps*), com a programação.

3. PARTICIPAÇÃO

Pode participar do *HackSprintUcsal HSU 2k24* qualquer discente regularmente matriculado no semestre 2024.1:

- da Graduação em todas as modalidades e cursos;
- da Pós-graduação em todas as modalidades e cursos;
- alunos de escolas públicas e privadas do ensino médio.



Os interessados em participar do *HackSprintUcsal* HSU 2k24, devem acessar o site do *HackSprintUcsal* HSU 2k24 no link: <https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/hsu2k24>, e realizar sua inscrição através da opção referente à inscrição, de 11/3/2024 até 19/4/2023.

O acesso ao formulário de inscrição no *HackSprintUcsal* HSU 2k24, deve ser feito sempre utilizando o e-mail institucional (nome.sobrenome@ucsal.edu.br).

4. FORMAÇÃO DE EQUIPES

No período de 23/4/2024 a 25/4/2024, devem ser cadastradas as equipes, formadas para participar do *HackSprintUcsal* HSU 2k24, deve também estar definido o desafio, que a equipe inscrita vai solucionar. Poderão formar equipes os discentes inscritos como participantes.

Mínimo de dois (2) alunos de graduação de cursos diferentes	Até dois (2) alunos de pós-graduação	Até três (3) alunos do mesmo curso de graduação	Total máximo de sete (7) componentes por equipe
2	2	3	7

As equipes poderão ter no máximo até sete (7) alunos com no mínimo, dois (2) alunos, de cursos diferentes na graduação, podendo contar com a participação de até dois (2) alunos da pós-graduação e até três (3) alunos do mesmo curso de graduação.

As equipes devem escolher um desafio (Ver Anexo I) e elaborar um projeto de solução de um problema com aderência ao desafio escolhido. As equipes terão que demonstrar a aderência ao desafio através da fundamentação, do compromisso de entrega de um



produto, aqui entendido como o resultado do projeto proposto e de Indicadores de Desempenho (*KPIs - Key Performance Indicators*) para avaliação da proposta de solução.

5. MENTORES

Os mentores serão professores, egressos e convidados que deverão cadastrar-se no site do *Sprint UCSAL* no link: em desenvolvimento, através da opção “Inscrição para Mentores”, preenchendo o formulário que estará disponível de 11/3/2023 até 19/4/2023.

Cada Mentor terá de uma (1) até quatro (4) equipes para atender, o que não impede o Mentor de atender a qualquer outra equipe se for solicitado e houver condições, ficando a critério do Mentor.

A Mentoria é voluntária e todos os mentores participantes ativos (presentes) do *HackSprintUcsal HSU 2k24*, receberão um certificado de participação como “MENTOR DAS EQUIPES”.

Os mentores terão participação compulsória apenas no dia 27/4/2024 (sábado), não há impedimento para aqueles mentores que desejarem participar dos três (3) dias de evento presencial no período que vai de 26/4/2024 a 28/4/2024, embora não seja obrigatório.

6. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

Os projetos de solução propostos serão avaliados segundo as dimensões na tabela a seguir:

Dimensões de avaliação	Peso	Muito bom = 3	Bom = 2	Regular = 1	Pontuação (nota * peso)
------------------------	------	---------------	---------	-------------	-------------------------



Criatividade	3				
Impacto	3				
Inovação (incremental ou disruptiva)	3				
Objetividade na exposição	1				
Uso de método científico	1				
Resultado da equipe (soma das pontuações em cada dimensão)					

Caso o número de inscritos supere a duas centenas (200), adotaremos um critério de pré-seleção dos projetos propostos, que será realizado pelos mentores, através de instrumento adequado (planilha), no segundo dia de *Hackathon* a partir das 16hs30m. Cada uma das quatro equipes por mentor terá 5 minutos para um *pré-pitch* com seu mentor. Após os *pitch's*, cada mentor fará a seleção do projeto que será classificado para o *Killer Pitch* (final).

7. PREMIAÇÃO

Serão premiadas as nove melhores equipes que atingirem a melhor pontuação em cada “Desafios por Eixo”, conforme o barema “Critérios de julgamento”. Os 9 (nove) premiados serão contemplados com:

- Mentoria com docentes após o final do Sprint UCSAL, entre os meses de maio e de outubro de 2024 no contexto do UCSAL Menthorship,
- Acesso automático ao UCSAL *Pitch Day* em outubro de 2024, quando os projetos vencedores poderão ser apresentados para possíveis investidores.



8. CRONOGRAMA GERAL

Mês	Data	Atividade
Março	11/3	Publicação do edital do HSU2K24
	12/3	Publicação do site do HSU2K24, link: https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/hsu2k24
	13/3	Início das inscrições no site do HSU2K24
	14/3 a 25/4	Período de 14 de março a 25 de abril, utilizado para preparação dos participantes, de forma que possam: - conhecer o edital, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/se-li-ga-meu - realizar sua inscrição, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/insc-ri%C3%A7%C3%A3o/aluno-participante - assistir às SPRINT Talks das edições anteriores, no site do HSU2K24, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/hsu2k24 - formar equipes e - conhecer os desafios do HSU2k24, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/hsu2k24/challenges
	25/4	Finalização do processo de inscrição para participantes e mentores



Abril	26/4	Bootcamp I
	27/4	Bootcamp II
	28/4	Bootcamp III

9. CRONOGRAMA DOS BOOTCAMPS

No quadro a seguir, as datas e horários das atividades a se realizar nos Bootcamps I, II e III.

Dia	Horário	Atividade
BOOTCAMP I		
	8h às 8:30	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais.
	8:30 às 9h	Credenciamento das equipes; Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	9:05 às 9:30	Live "Como utilizar a ferramenta <i>Double Diamond</i> para desenvolver uma idéia" Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal UCSAL oficial https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
	9:31 às 12h	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Briefing sobre desafio, causas e impactos.



26/4	12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.
	14:05 às 15:45	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Ideação da(s) solução (ões).
	15:46 às 16h	Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	16:05 às 17:50h	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Seleção da solução que vai ser modelada.
	17:51 às 18:00	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais. Avisos gerais e encerramento do 1º dia.
BOOTCAMP II		
27/4	8h às 8:15	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais.
	8:16 às 8:40h	Live " Como desenvolver um protótipo para uma idéia" Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
	8:45 às 9:15	Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	9:20 às	As equipes se concentram no desenvolvimento dos seus protótipos para suas propostas de solução do desafio escolhido.



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

11:30	Prototipação da solução.
11:35 às 12hs	Live " PITCH I" com Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.
14:05 às 15:30	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Preparação do Pitch I da solução para Mentores.
15:35 às 17:40	As equipes terão 4 minutos para apresentar seu PITCH ao Mentor, e cada Mentor terá 4 minutos de feedback para cada equipe (2).
17:45 às 18h	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais e encerramento do 2º dia.
BOOTCAMP III	
8h às 8:30	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais
8:30 às 9h	Live " Como desenvolver um Killer Pitch para uma ideia", Pedro Rocha do Cafeína Team, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
9:05 às 12h	As equipes se concentram nos ajustes dos seus PITCHES e registram o projeto no site do <i>Sprint</i> UCSAL. Não serão aceitas postagens após as 12h
12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

28/4	14:05 às 14:30	As equipes se concentram no ensaio de suas apresentações.
	14:35 às 17:30	As equipes terão 3 minutos para apresentar seu PITCH à banca avaliadora (jurados), e cada jurado irá registrar sua avaliação em um formulário conforme o barema de critérios de julgamento.
	17:40 às 18h	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para premiação dos campeões e encerramento.

10. CONDIÇÕES GERAIS

As questões omissas a este edital serão tratadas pela comissão organizadora do *Sprint* UCSAL, nomeada pela Reitoria e com autonomia para tal;

As dúvidas relativas ao conteúdo do presente Edital deverão ser encaminhadas exclusivamente para o e-mail sprintucsal@ucsal.br.

REGISTRE-SE, PUBLIQUE-SE E CUMPRA-SE.

Salvador, 11 de março de 2024.





Prof. Dr. Deivid de Carvalho Lorenzo
Reitor



Anexo I

Desafios *Sprint* UCSAL

A sociedade contemporânea na forma como a concebemos, uma relação de ocupação e exploração do espaço e recursos naturais através de um sistema de relações entre capital e trabalho, têm demonstrado que o caminho está nos levando ao exaurimento das condições de habitabilidade neste planeta.

Todos os indicadores e métricas (*KPIs*), demonstram a necessidade de mudança de atitude comportamental em relação ao uso e exploração dos recursos naturais e humanos existentes, e que isto passa pela promoção do respeito e equilíbrio nas relações sobretudo nos aspectos ambientais, éticos e legais.

A percepção desta necessidade por parte das corporações, governos e organizações multilaterais, propiciou a criação e o desenvolvimento dos critérios de avaliação comportamental dos agentes sociais, sintetizado na sigla *ESG Environmental, Social and Governance*, numa tradução literal ASG Ambiental, Social e Governança.

Estes eixos são hoje aplicados na avaliação de todas as iniciativas governamentais, empresariais e sociais, nos processos que avaliam a obtenção de recursos (financiamentos), para implementação de novos negócios, produtos e serviços à sociedade.

O *Sprint* UCSAL, propõe três desafios em cada eixo (ESG / ASG):

Desafios por Eixos (ESG / ASG)



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

#	1	2	3
	Ambiental (<i>Environmental</i>)	Social (<i>Social</i>)	Governança (<i>Governance</i>)
1	1.1-Mitigar os efeitos das mudanças climáticas, que ações ou políticas podem/devem ser adotadas?	1.2-Promover a inclusão e a diversidade nas empresas através de políticas e ações afirmativas.	1.3-Integração da governança ESG, que soluções as instituições devem desenvolver para realizar a integração.
2	2.1-Como proteger a biodiversidade, fauna e flora nos biomas brasileiros?	2.2-Abordar as desigualdades sociais para reduzir o impacto das transformações tecnológicas.	2.3-Transparência e responsabilidade (accountability), o que pode ser implementado?
3	3.1-Desenvolver uma economia circular através de ações e políticas que podem reduzir o impacto das mudanças climáticas.	3.2-Atuar em prol de um futuro sustentável através de ações e políticas de conscientização.	3.3-Risco climático, como colaborar na mitigação deste impacto?