



2º HACKATHON ESCOTEIRO

BOLETIM 1 • INFORMAÇÕES GERAIS

Versão 1 | 24.04.2019





1. O QUE É HACKATHON

Uma maratona de programação é mais conhecida por seu nome original em inglês, hackathon, que tem origem na expressão hacking marathon. Cabe frisar que o termo hacking é utilizado aqui em seu sentido original, que pode ser traduzido livremente como “encontrar uma maneira de realizar uma atividade de forma diferente da convencional ou sem os materiais ideais à mão”.

Não é necessário ser um programador ou ter conhecimentos de tecnologia para participar, na realidade as equipes são incentivadas a serem heterogêneas e apresentarem diferentes e variados perfis de trabalho (programador, designer, advogado, jornalista, estudante, professor etc.) para atingirem seus objetivos de propor e elaborar a solução para algum desafio apresentado.

Além de tudo é uma experiência que permite às pessoas saírem de suas rotinas e se aventurarem em atividades diferentes das que estão acostumadas, estando assim fortemente alinhadas com os ideais e objetivos do Movimento Escoteiro. O hackathon serve como um aprendizado com muita utilidade não apenas no aspecto pessoal mas também no âmbito profissional.

2. OBJETIVOS

Realizar o 2º Hackathon Escoteiro com a participação de jovens e adultos escoteiros, que durante um final de semana inteiro trabalharão em equipes para desenvolver soluções.

Serão trabalhados os seguintes pontos:

- Propor soluções rápidas e com baixo custo para os desafios apresentados;
- Ajudar o Movimento Escoteiro a ser mais inovador, criativo e inclusivo;
- Desenvolver habilidades de colaboração entre os participantes;
- Incentivar o trabalho em grupo e a coordenação na execução de atividades.

3. DESAFIOS

Os desafios propostos para o 2º Hackathon Escoteiro estão relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e que atendam tanto ao Movimento Escoteiro quanto à inovação para a sociedade.



Propostas de novos desafios que não estejam na lista podem ser apresentadas pelos grupos, mas estarão sujeitas a aprovação prévia da organização do evento.

As soluções para os desafios podem ser (mas não limitam-se a) uma página, um aplicativo ou um dispositivo. Outros tipos de solução podem ser aprovados pela organização, mediante consulta prévia à organização do evento.

O evento desafiará os participantes a trabalhar com outras pessoas que estarão buscando a realização de um mesmo projeto. Por isso esperamos que o participante aceite e entenda a equipe que fará parte, além de dar o melhor de si para alcançarem todos juntos o melhor resultado, sob o risco de prejudicar tanto sua participação quanto o trabalho do grupo.

Nosso maior desafio será que as ideias ganhem vida e os projetos saiam do papel de forma incrivelmente fácil.

4. LOCAL

Em 2019, a BASF - SP inaugurou uma área voltada para coworking para unir clientes, startups e impulsionar a inovação da empresa. Esta área possui um pequeno anfiteatro, salas de reuniões, telões interativos com capacidade de transmissão e tradução simultânea, além de é claro conectividade. Será neste espaço que acontecerá o 2º Hackathon Escoteiro.

Local: Espaço Onono BASF, situado na Av. Nações Unidas nº 14.171, em São Paulo, SP.

5. ALIMENTAÇÃO E ALOJAMENTO

A alimentação está incluída nos custos e o alojamento será no local, portanto cada participante deverá levar seu kit de talheres, prato, copo ou caneca, além de saco de dormir ou colchonete.

6. DATA E HORÁRIOS

O 2º Hackathon Escoteiro acontecerá das 08h30 do sábado, dia 15 de junho às 19h00 do domingo, dia 16 de junho de 2019.



7. INSCRIÇÕES

A inscrição dos participantes somente poderá ser efetuada pelo sistema "meu Paxtu". Estará disponível a partir do dia 24 de abril e encerram-se no dia 10 de junho de 2019. Para efetivar a inscrição, todos deverão enviar a Ficha de Inscrição, devidamente assinada pelos responsáveis e Diretor Presidente do Grupo Escoteiro, para o e-mail: hackathon@escoteiros.org.br

ATENÇÃO: AS VAGAS SÃO LIMITADAS A 60 PARTICIPANTES.

8. TAXA DO EVENTO E OPÇÕES DE PAGAMENTO

A taxa de inscrição cobrirá, alojamento, alimentação (almoço e jantar do sábado, café da manhã e almoço do domingo e lanches durante o dia), certificado de participação.

- R\$ 60,00 (sessenta reais) até o dia 07/06/2019
- R\$ 80,00 (oitenta reais) até o dia 10/06/2019

Pagamento deverá ser feito via boleto bancário emitido pelo MEU PAXTU.

9. RESUMO DA PROGRAMAÇÃO

Sábado, 15 de junho

08h30	Recepção dos participantes
09h	Abertura e Boas Vindas
10h	Início do evento:
13h	Almoço
19h	Jantar

Domingo, 16 de junho

01h	Ceia
08h	Café da manhã
13h	Almoço
15h	Apresentação das soluções
17h	Premiação
19h	Encerramento

A programação está sujeita a alterações.



10. PARTICIPAÇÃO

10.1. Responsabilidade, Coordenação e Organização do evento

A responsabilidade pela realização do evento é da DEN - Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil. A DEN designará os responsáveis pela execução do evento, com o apoio de profissionais e voluntários da UEB/SP.

10.2. Participantes

Poderão participar jovens com idade a partir dos 13 anos de idade, acompanhados de adultos, que estejam devidamente registrados para o ano de 2019 e que estejam dispostos a passar um final de semana interagindo com outros membros e desenvolvendo a criatividade para propor soluções inovadoras para os desafios propostos pela organização do evento.

11. PROCEDIMENTOS NÃO PREVISTOS

A Diretoria Executiva Nacional decidirá quanto a procedimentos não previstos no presente documento.

12. INFORMAÇÕES

Dúvidas e mais informações podem ser sanadas pelo e-mail:
hackathon@escoteiros.org.br

Curitiba, 24 de abril de 2019.

Alessandro Garcia Vieira
Diretor Presidente
União dos Escoteiros do Brasil