

360[🔄] HACK

MANUAL DO PARTICIPANTE

18 DE MARÇO
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE,
SÃO PAULO

HACKATHON PRESENCIAL



Boas-vindas ao 360° Hack *powered by* Dow, um hackathon presencial organizado pela Enactus Brasil, que ocorrerá no dia 18 de Março de 2023.

Estamos muito felizes com o seu desejo de fazer parte desta jornada conosco!

O 360° Hack tem como tema “Economia Circular”, abordando a urgência em atuarmos nessa causa tão importante relacionado ao consumo e produção sustentável e convidando você a utilizar a inovação social para transformar o mundo em um lugar melhor para todos nós.

Esperamos que essa experiência extrapole expectativas, sendo uma oportunidade de aprendizado e mão na massa para você. Será um evento repleto de capacitações, trocas e mentorias para que você se desenvolva ao criar soluções inovadoras para os problemas complexos em que estamos inseridos. As equipes vencedoras receberão prêmios, essa é a sua oportunidade de criar um negócio de impacto e vê-lo atuando na sociedade!

Este material foi desenvolvido para te auxiliar no evento e esclarecer possíveis questionamentos que poderão surgir durante a inscrição e participação. Aqui você encontrará todo o regulamento, manuais, links, materiais de apoio e informações importantes para a trajetória da sua equipe.

Vamos até 2030 alcançar a
gestão sustentável e o uso eficiente
dos recursos naturais?

Sumário

1. Regulamento	2
1.1. Da participação/inscrição	2
1.2. Da confirmação de inscrição	3
1.3. No que se refere à formação plena das equipas	3
1.4. Da programação	3
2. Estrutura da Competição	4
2.1. Chaveamento Principal	4
2.2 Formato de Apresentação	4
2.3 Critérios de Avaliação	5
2.4 Premiação	5
3. Materiais de Apoio	5

1. Regulamento

1.1. Da participação/inscrição

1.1.1. Podem realizar a inscrição para o 360° Hack equipes com pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento, sendo membros da Rede Enactus (Estudantes, Alumni, Professores Conselheiros, Trainees) ou qualquer pessoa fora da rede que esteja interessada pelo tema.

1.1.2. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física) em apenas 1 (uma) equipe. Somente pelo formulário oficial: <https://enactus.tfaforms.net/1005>

1.1.3. A participação no 360° Hack é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

1.1.4. As inscrições se darão no período de 16/02/2023 até 15/03/2023 às 23:59:59hs, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios e submissão do formulário eletrônico de inscrição.

1.1.5. As pessoas participam em equipes formadas por, no mínimo 03 integrantes e no máximo 05.

1.1.6. A equipe irá desenvolver um projeto que resolva as problemáticas envolvida no tema de **“Economia Circular”**.

1.1.7. Aconselhamos que as equipes sejam diversas e possuírem os seguintes conhecimentos e/ou experiências nas áreas elencadas abaixo para o desenvolvimento das entregas. **Apenas a presença do líder é obrigatória** na equipe. As demais são apenas recomendações, não configurando caráter obrigatório.

- a) Liderança;
- b) Business; ou
- c) Financeiro; ou
- d) Outra Especialidade;

1.1.8. O membro ESPECIALISTA é o que não se encaixa em nenhuma das outras, ou seja, possui conhecimento em alguma outra área específica. Por exemplo: economia circular, programador, designer, supply, tecnologia.

1.1.9. Caso já tenha uma equipe formada, o preenchimento e envio do [formulário eletrônico de inscrição](#) deve ser feito somente por um dos integrantes de cada equipe garantindo a participação da mesma no **360° Hack**.

1.1.10. Caso o participante ainda não tenha uma equipe, deve realizar também a inscrição através do [formulário eletrônico de inscrição](#). E a equipe organizadora do evento será responsável por montar as equipes com os integrantes que estão sozinhos.

1.2. Da confirmação de inscrição

1.2.1. Todas as primeiras 18 equipes ou 90 inscrições individuais, realizadas dentro do prazo indicado no item 1.1.4, serão aprovadas de forma automática pela Comissão Organizadora do Evento, constando no formulário após submetido, com a possibilidade de receber cópia das respostas no email indicado. Caso o número limite seja excedido o formulário é fechado automaticamente não podendo ser realizada nenhuma inscrição a mais no evento.

1.3. No que se refere à formação plena das equipes

1.3.1. A pessoa participante que não possuir nenhuma equipe, até às 23:59:59hs do dia 15 de Março de 2023 (quarta-feira) com o formulário de inscrição submetido, terá o auxílio de membros da organização e será alocada em uma equipe.

a) Somente poderão ter menos de 03 (três) integrantes, se aprovado pela Comissão Organizadora; ou

b) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

1.3.2. Caberá à pessoa participante se responsabilizar pela sua ida até o evento e levar computadores e materiais para realizar pesquisas online, mas alimentação e materiais para utilizar no dia serão disponibilizadas pelo evento.

1.3.3. As equipes terão à sua disposição no dia, mentores especialistas no assunto para consultarem durante o evento, que auxiliarão a equipe nas questões que surgirem durante o 360° Hack.

1.4. Da programação

A programação do 360° Hack compreende palestras para contextualização da problemática central do desafio, trabalho com sua equipe e avaliação para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no e-mail dos participantes e no Instagram da Enactus (@enactusbrasil).

1.4.1 Materiais de apoio:

Para que os participantes possam aproveitar da melhor maneira o momento de criação do hackathon, será disponibilizado materiais de apoio para que possam estudar sobre a temática de economia circular e chegarem mais preparados para o desafio. (Os materiais estão na seção 4 deste documento.)

1.4.2 Palestras:

Teremos também grandes momentos com empreendedores, especialistas e empresas que dominam assuntos chaves para a construção dos projetos, e que compartilharão conhecimentos, metodologias, dicas e cases que possam inspirar vocês ao longo do percurso.

1.4.3 Trabalho em Equipe:

Grande parte do tempo em nosso evento será de trabalho entre os membros das equipes, sendo dividido em 2 turnos. O primeiro turno será dedicado a ideação, para que os

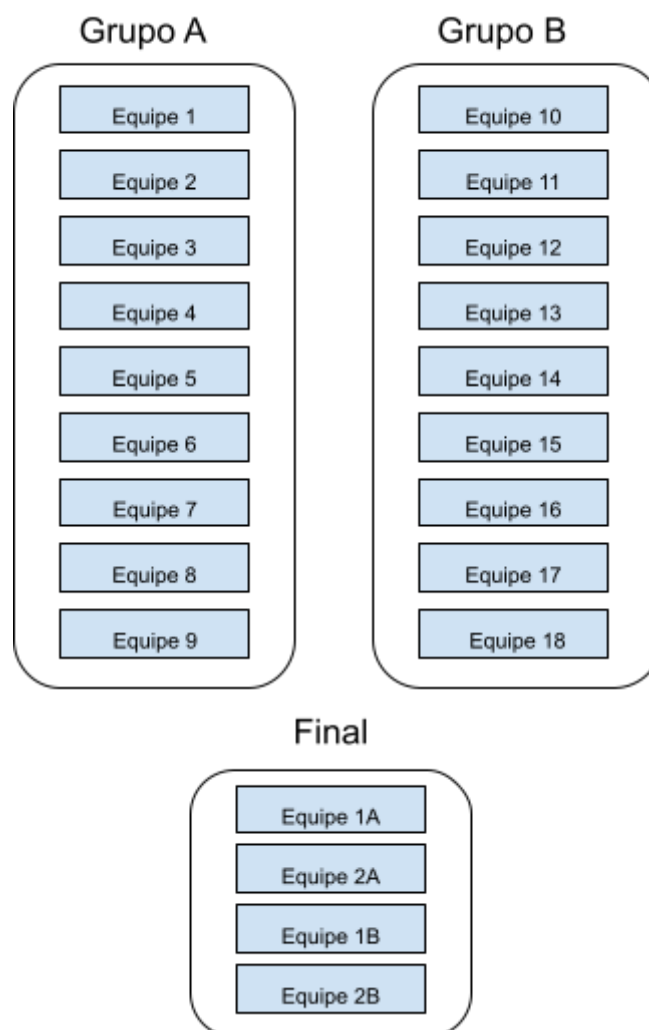
participantes possam desenhar a sua ideia e o segundo turno será para a construção do pitch, de forma a se prepararem para o momento de avaliação final.

2. Estrutura da Competição

2.1. Chaveamento Principal

Para a rodada de abertura das competições, todas as equipes inscritas serão divididas em 2 grupos. Todas as equipes do grupo A, vão competir entre si e todas as equipes do Grupo B vão competir entre si. Será sorteada a ordem de apresentação das equipes do Grupo e na rodada final.

As duas melhores equipes de cada grupo, passam para a rodada final onde competem para definição das equipes vencedoras do 360° Hack. Conforme Esquema abaixo:



2.2 Formato de Apresentação

O pitch da equipe deve ter no máximo 3 minutos e o time pode utilizar uma apresentação de fundo para auxiliar na explicação. Após a apresentação os jurados terão 5 minutos para tirarem suas dúvidas quanto ao que foi apresentado. Para garantir que todas as equipes

tenham o mesmo tempo, serão cronometradas as apresentações e momento de perguntas e respostas. Caso chegarem ao tempo máximo estipulado, a equipe ou o jurado serão interrompidos para respeitar o tempo.

2.3 Critérios de Avaliação

Os jurados irão avaliar os projetos tendo em mente a necessidade de soluções inovadoras, viáveis e escaláveis, mas que beneficiem de forma sustentável (social, ambiental e economicamente) as pessoas e o planeta, tendo como base para o desenvolvimento de uma meta do Objetivo 12 de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Os critérios de Avaliação serão os seguintes:

1. Alinhamento à Proposta (Economia Circular)

1.1. Diante do problema escolhido pela equipe, a solução é inovadora no cenário atual;

1.2. ODS: O projeto proposto está de acordo com pelo menos 1 das metas do ODS 12 de Consumo e Produção Responsável;

1.3. Quão inovador é a solução sugerida pelo projeto?

2. Impacto Sustentável

2.1. O Projeto beneficia de forma sustentável no aspecto ambiental.

3. Viabilidade da Solução (Modelo de Negócio)

3.1. O modelo de negócio apresentado pela equipe se faz coerente para que a solução seja implementada;

3.2. O projeto emprega o modelo de negócios e operações sustentáveis em escala;

3.3. O projeto consegue comunicar como gera, entrega e captura valor.

4. Viabilidade Financeira

4.1. O plano financeiro do projeto é sustentável;

2.4 Premiação

Serão premiadas as equipes que ficarem em segundo e primeiro lugar na rodada final. A premiação será dividida igualmente entre os membros da equipe.

a) 1º Lugar do ODS: R\$ 2.000 em Amazon cards (5 de R\$ 400).

b) 2º Lugar do ODS: R\$ 1.000 em Amazon cards (5 de R\$ 200).

3. Materiais de Apoio

A. [O que é Economia Circular?](#)

a. [Re-thinking Progress: The Circular Economy](#)

B. [Princípios da Economia Circular](#)

C. [Ecodesign](#)

- a. [\(Guia de design circular\)](#)
 - b. [Um guia de solução para embalagens](#)
-
- D. [Os modelos de negócio para a economia circular](#)
 - E. [Logística Reversa](#)
 - F. [Ecologia Industrial](#)
 - G. [Economia Circular no Brasil](#)
 - H. [Economia Circular: Oportunidades e Desafios para a Indústria Brasileira](#)
 - I. [5 Erros que impedem as empresas de implementar a economia circular](#)
 - J. [Cases inspiradores de Economia Circular](#)
 - K. [Estudos de caso sobre economia circular](#)