

impactus

Inovação na Educação

Editais do Desafio



BRASA

ÍNDICE

1. Objetivo	Página 2
2. Introdução	Página 2
3. Tema	Página 3
4. Critérios de Avaliação	Página 4
5. Equipes	Página 4
6. Linha do Tempo	Página 5
7. Premiação	Página 7
8. Propriedade Intelectual	Página 8
9. Disposições Gerais	Página 9
10. Contato	Página 9

1. OBJETIVO

Por meio deste Edital, objetiva-se regular as condições de participação no Desafio Inovação na Educação co-organizado pelo Itaú Unibanco S.A. ("Itaú") e pelo BRASA Impãctus, plataforma de impacto social da Brazilian Student Association (BRASA). O propósito do Desafio Inovação na Educação é fomentar o desenvolvimento de projetos inovadores que visem a melhorar a qualidade da educação de base nas escolas públicas brasileiras. Ao realizar sua inscrição para participar do Desafio, os candidatos concordam com todas as condições aqui estipuladas.

2. INTRODUÇÃO

O BRASA Impãctus busca promover, por meio de iniciativas de impacto social, uma conexão entre jovens brasileiros que estudam em instituições de ensino no exterior e a realidade do Brasil. Por meio deste desafio proposto em conjunto com o Itaú, esperamos estimular esses estudantes que estão distantes de seu país de origem a pensarem em formas de melhorar o Brasil e a tomarem ações que visem a contribuir para a vida de outros brasileiros.

Em 2017, o BRASA Impãctus assumiu o compromisso de contribuir para os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU). Por meio do Desafio Água, já contribuimos com ODS número 6, "Água e Saneamento Básico".

Para este Desafio, o BRASA Impãctus em parceria com o Itaú, escolheu como ponto de partida a:

ODS número 4: Assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.



Fonte: http://www.itamaraty.gov.br/images/ed_desenvsust/objetivos_port.png

3. TEMA

Inovação na Educação: como novas tecnologias podem melhorar a qualidade da educação pública no Ensino de Base do Brasil?

3.1. CONTEXTO

Com a aceleração do progresso tecnológico nas últimas décadas, somos levados a questionar modelos tradicionais de ensino. Reconhecemos que as tecnologias digitais, cuja utilização se torna cada vez mais presente em nosso dia-a-dia, em conjunto com o fator humano, têm o potencial de reduzir desigualdades educacionais, melhorar a qualidade do ensino, e tornar o aprendizado mais interessante e compatível com um mundo globalizado em que as mudanças ocorrem de forma cada vez mais veloz e informações diversas se tornam cada vez mais acessíveis. A partir desse contexto, o BRASA Impãctus e o Banco Itaú desafiam estudantes brasileiros em diversas partes do mundo a **contribuírem para a ODS número quatro por meio do desenvolvimento de tecnologias e/ou de modelos híbridos de ensino a serem adotados por instituições, estudantes e/ou professores da rede pública do Ensino de Base no Brasil.**

3.2. APROFUNDE NO TEMA:

De acordo com a Fundação Lemann, o Ensino Híbrido “envolve a utilização das tecnologias com foco na personalização das ações de ensino e de aprendizagem, apresentando aos educadores formas de integrar tecnologias digitais ao currículo escolar”¹. Se implementado de forma efetiva, o ensino híbrido possui grande potencial em oferecer soluções que aumentem a qualidade da educação. Estas são algumas das diversas vantagens que podem ser oferecidas pela integração das tecnologias digitais à sala de aula:

- **Novas oportunidades de aprendizagem:** garantir que todos os alunos possam aprender de uma forma mais personalizada e adequada às suas aptidões, interesses e dificuldades;
- **Combate à evasão escolar:** promover maior engajamento dos alunos na escola por meio da aproximação entre a realidade escolar e o cotidiano dos jovens, o qual é largamente influenciado pela interação com tecnologias digitais;
- **Redução das desigualdades educacionais:** ampliar o potencial e o escopo de iniciativas na área de educação;
- **Maior eficiência no trabalho de professores:** permitir o acompanhamento do desempenho e focar no ensino personalizado e adequado ao ritmo de aprendizado de cada aluno;
- **Escolas mais integradas:** melhorar interação entre professores, alunos, famílias e comunidades.

OBSERVAÇÃO: Mais informações sobre o tema e dicas de recursos e referências interessantes são abordados no Guia de Conteúdo da Primeira Etapa do Desafio.

1.Fonte: <http://www.fundacaolemann.org.br/ensino-hibrido/>

4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As propostas enviadas serão avaliadas em 5 quesitos distintos:



Impacto Social: quem são os agentes envolvidos no projeto e quantas pessoas podem ser impactadas por ele? O projeto propõe a solução de um problema relevante e pode melhorar a qualidade do ensino de forma significativa?



Escalabilidade: a ideia pode ser replicada em diferentes locais, instituições e/ou comunidades? O projeto é sustentável e possui a capacidade de crescimento para atender às necessidades daqueles impactados por ele?



Viabilidade: é possível implementar a ideia levando em consideração limitações logísticas e restrições financeiras? Lembre-se de que a meta alvo do projeto é que ele seja de fato implementado.



Inovação: existem elementos originais e criativos na solução proposta? O que faz com que o projeto possua impacto transformador? Lembre-se de que o ponto-chave do desafio é a inovação disruptiva na educação.



Adequação ao tema: a proposta atende ao objetivo do desafio, e cumpre os requisitos de alinhamento com o tema e cenário propostos?

5. EQUIPES

Cada equipe deverá ser composta por **3 a 5 participantes**, os quais devem ser estudantes de **graduação ou de pós-graduação**, matriculados em uma instituição de ensino superior com previsão de formatura a partir de **dezembro de 2017**.

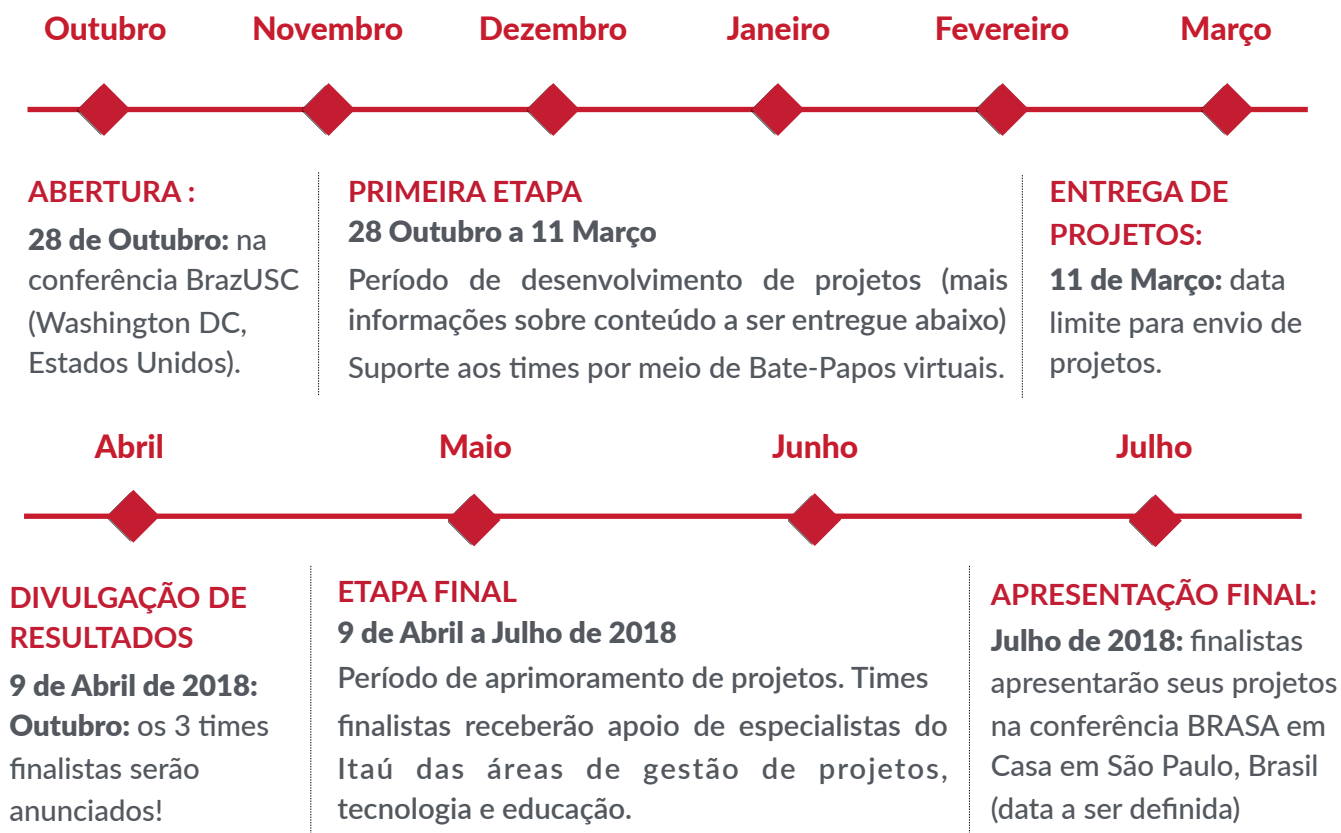
Com o objetivo de gerar um maior intercâmbio de conhecimento entre estudantes no exterior e no Brasil, é preciso que no mínimo, dois participantes sejam cidadãos brasileiros que estejam estudando em uma universidade localizada em um país estrangeiro.

Tendo os requisitos acima devidamente cumpridos, esclarecemos que:

- É permitida a participação de estudantes de outras nacionalidades. Vale ressaltar que o idioma oficial do Desafio é a língua portuguesa, portanto, os conteúdos desenvolvidos pelo time devem ser entregues em português. Ademais, a tradução dos conteúdos do desafio para o entendimento dos participantes estrangeiros é de responsabilidade de seus respectivos times.
- Estudantes brasileiros que estejam em programas de intercâmbio no exterior até maio de 2018 são considerados alunos de universidades estrangeiras.
- Alunos que estejam cursando universidades brasileiras, têm a possibilidade de participar do desafio desde que formem um time com, no mínimo, dois estudantes brasileiros em universidades no exterior.

6. LINHA DO TEMPO

6.1. PANORAMA DO DESAFIO



6.2. DETALHES DE CADA ETAPA



PRÉ-INSCRIÇÃO:

A pré-inscrição é o primeiro passo do desafio. Para realizá-la, cada grupo deverá preencher um formulário com informações pessoais dos participantes já definidos. Essa etapa é importante para que os grupos interessados em participar do desafio recebam o suporte do Time BRASA Impãctus e para que se mantenham informados sobre a competição.

Para cumprir essa etapa é preciso apenas cumprir os requisitos básicos para composição de um time. Ao longo da primeira etapa, caso o time pré-inscrito sofra alterações em sua composição (saída, entrada ou substituição de membros), é preciso que um representante do time comunique a mudança ao Time Impãctus. Caso você tenha interesse em participar, mas ainda não possua um time, entre em contato conosco, para que possamos ajudá-lo(a).



PRIMEIRA FASE:

Apoio aos times: Para tornar o desafio mais envolvente, os participantes participarão de uma série de Bate-Papos Exclusivos com pessoas referência em Impacto Social, Educação, Tecnologia e Gestão de Projetos. Também incentivamos os times a utilizarem os recursos de suas universidades para o desenvolvimento de seus projetos. São bem-vindos o auxílio de pesquisadores e professores e a utilização da infraestrutura das universidades desde que tais recursos adicionais sejam devidamente esclarecidos nos projetos apresentados pelos times.

Material a ser entregue: Nessa fase, cada grupo deverá apresentar o projeto por meio de um material escrito e de um curto vídeo, a serem enviados até às **23:59 (fuso horário de Brasília) do dia 11 de Março de 2018**. Para orientações detalhadas sobre como elaborar os conteúdos, veja nosso Guia de Conteúdo da Primeira Etapa. A leitura do guia é indispensável para orientação dos times acerca do formato em que o projeto deverá ser apresentado.

- **Conteúdo Escrito:** Essa é a oportunidade de o grupo apresentar o projeto de forma mais detalhada. No guia, estão descritos o formato do material e os pontos-chave a serem incluídos.
- **Vídeo Pitch:** O vídeo pitch é a oportunidade de explicar porque o seu grupo merece ser o vencedor. Deve ser conciso de duração máxima de 120 segundos. Para saber mais detalhes sobre o formato e modo de envio, consulte o guia.
- **Videoconferência Pré-Final:** Cinco times candidatos à Etapa Final do Desafio terão a oportunidade de fazer uma apresentação de 20 minutos para o esclarecimento de dúvidas e detalhamento das propostas à banca de jurados. As apresentações ocorrerão via videoconferência na semana entre os **dias 2 e 8 de Abril**.



FASE FINAL:

Apoio aos times: Os três times receberão apoio de especialistas do Itaú das áreas de gestão de projetos, tecnologia e educação. O apoio será realizado por meio de encontros virtuais periódicos com os mentores alocados para cada time.

Material a ser entregue: Na etapa final, os times terão a oportunidade de aprimorarem o conteúdo desenvolvido na primeira etapa. Este conteúdo deverá ser entregue com **duas semanas de antecedência** à apresentação final do projeto.

Apresentação Final: Esta é a oportunidade de os times finalistas exporem seu projeto frente a grandes líderes, em conferência nacional, a BRASA em Casa a ser realizada em **Julho de 2018** em São Paulo (SP), Brasil.

7. PREMIAÇÃO

7.1. TIMES FINALISTAS



Transporte e Hospedagem para a BRASA em Casa 2018: Cada time finalista receberá um auxílio de até U\$ 2.000,00 (dois mil dólares) a ser distribuído entre os membros do grupo para compra de passagens para a conferência BRASA em Casa, a qual ocorrerá em São Paulo (SP, Brasil) em julho de 2018.

*O auxílio de custo está limitado à compra de passagens entre um intervalo de 60 dias antecedentes e subsequentes à data do evento BRASA em Casa.



Oportunidade de Pitch: os times finalistas apresentarão seus projetos frente a grandes líderes brasileiros e a estudantes de diversas partes do mundo. A divulgação do vencedor (1º lugar) e da classificação dos demais finalistas ocorrerá na BRASA em Casa,



Jantar Exclusivo: os membros dos times finalistas serão convidados a participar de um jantar exclusivo com os renomados palestrantes da BRASA em Casa 2018.

7.2. TIME VENCEDOR



Verba para implementação do projeto: O time vencedor do Desafio Inovação na Educação receberá uma verba no valor de U\$10.000,00 (dez mil dólares) a ser utilizada exclusivamente para a implementação do projeto vencedor, de acordo com o termo de compromisso a ser assinado pelo representante do time vencedor. (OK).



Mentoria focada na implementação do projeto: O time terá a oportunidade de passar por um programa de mentoria para receber um apoio adicional para implementar o projeto com sucesso!



Oportunidade de entrevista para vaga pontual no Itaú: os membros do time vencedor realizarão uma entrevista para vaga pontual no Itaú.



Premiação Surpresa: Para dar mais suspense ao desafio, anunciaremos mais um prêmio aos membros do time vencedor no palco da BRASA em Casa, no momento do anúncio do resultado final. Aguarde-nos e que rufem os tambores!

8. PROPRIEDADE INTELECTUAL

8.1 Os Participantes reterão todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código fonte desenvolvido para o Desafio.

8.2. Ao participar do Desafio Inovação na Educação, os Participantes reconhecem e concordam que as ideias, sistemas, métodos, projetos, conceitos, esquemas, planos, regras de jogos ou negócios, formulários em branco e suas instruções, informações de uso comum, nomes e títulos isolados, funcionalidades de sistemas, programas, sites e/ou aplicativos (a seguir “Ideias”) que tenham sido entregues e/ou apresentados pelos Participantes no âmbito do Desafio não são passíveis de proteção pela legislação brasileira. Isso significa que tanto o Participante, como o Itaú ou terceiros podem utilizar as Ideias ou quaisquer materiais que contenham as Ideias livremente, para quaisquer fins, inclusive internos, externos e comerciais, podendo realizar todas as modalidades de utilização, fruição e disposição, em quaisquer meios e/ou mídias, sem qualquer restrição ou limitação de qualquer natureza, inclusive de espaço, idioma, tempo e quantidade, sendo que eventuais de direitos de propriedade intelectual que decorram do desenvolvimento ou recaiam sobre o resultado da utilização, modificação, adaptação, aperfeiçoamento, derivação e/ou alteração das Ideias pelo Itaú pertencerão exclusivamente ao Itaú.

8.3. Os Participantes, o BRASA Impactus e o Itaú poderão utilizar ou autorizar que terceiros utilizem ainda as Apresentações inclusive, sem restringir, a respectiva tangibilização gráfica, seu look and feel, seu layout, sua arquitetura de informação, seus elementos de interface e interação entre eles e demais conteúdos, direta ou indiretamente, total ou parcialmente, em conjunto ou separadamente para quaisquer fins, inclusive internos, externos e comerciais, podendo realizar todas as modalidades de utilização, fruição e disposição, em quaisquer meios e/ou mídias, sem qualquer restrição ou limitação de qualquer natureza, inclusive de espaço, idioma, tempo e quantidade.

8.4. Para assegurar ao BRASA Impactus e ao Itaú o exercício dos direitos previstos acima, os Participantes cedem às duas instituições, em caráter não exclusivo, gratuito, definitivo, total, irrevogável e irretratável os direitos intelectuais patrimoniais das Apresentações por todo o prazo de vigência dos direitos de propriedade intelectual no Brasil e no exterior. Apenas para evitar dúvidas, referida cessão não exclusiva ao Itaú não restringe a condição de titular dos Participantes quanto às Apresentações, somente permite que o Itaú utilize, usufrua e disponha destas.

8.5. Os Participantes declaram que a Solução, bem como a quaisquer ideias, conceitos, Apresentações, metodologias e/ou protótipos apresentados pelos Participantes no âmbito do Desafio não contêm ou fazem uso de qualquer informação confidencial, sigilosa ou que, de qualquer forma, não possa ser divulgada ao BRASA Impactus, ao Itaú ou a terceiros, obrigando-se a adotar todas as medidas necessárias para que o Itaú seja isento de qualquer responsabilidade relacionada à violação do disposto neste item.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1. A simples participação no Desafio Inovação na Educação constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte dos integrantes das Equipes, dos termos e condições dispostos neste Edital.

9.2. Os Participantes, autorizam irrevogável e irretratavelmente, a BRASA e o Itaú, por si ou por terceiros, a utilizar a imagem, nome civil, voz, demais características físicas, entrevistas e/ou depoimentos (“Direitos de Personalidade”), capturados, gravados e/ou fixados durante a realização do Desafio, para a divulgação de conteúdos relacionados ao Desafio, podendo explorá-los no território brasileiro ou internacionalmente, bem como divulgá-los, veiculá-los e/ou publicá-los em quaisquer meios e/ou mídias, inclusive televisão, rádio, internet (inclusive redes sociais), salas de exibição de cinemas, podendo ainda, fixá-los em quaisquer suportes, impressos ou digitais, independentemente de comunicação prévia.

9.3. O Participante declara estar ciente e concordar que a fixação e reprodução dos Direitos de personalidade para os usos referidos nesta autorização serão realizados pela BRASA e pelo Itaú, por si ou por terceiros, a seu exclusivo critério, sob qualquer meio ou forma, especialmente por meio de qualquer processo de captação de imagens, de sons, ou de imagens e sons, inclusive por meio de fotografias, obras audiovisuais, impressos ou qualquer processo assemelhado.

9.4. O Itaú e a BRASA eximem-se de qualquer responsabilidade decorrente do uso indevido por terceiros dos Direitos de Personalidade ou de quaisquer materiais em que eles estejam incluídos, no todo ou em parte, inclusive mediante sua reprodução e/ou divulgação em sites da Internet, incluindo sem restringir, nas mídias sociais e comunidades virtuais, salvo se tenham participado de maneira direta e comprovada quanto ao referido uso indevido.

9.5. O Participante garante que a concessão desta autorização não viola direitos intelectuais (inclusive autorais e conexos) patrimoniais, morais, de personalidade e de sigilo alheios, pelo que manterá o Itaú e a BRASA indenidos no caso de eventual reclamação e/ou demanda de terceiros.

10. CONTATO

O time BRASA Impactus está à disposição para o esclarecimento de quaisquer dúvidas sobre o Desafio Inovação na Educação. Caso deseje, não hesite em entrar em contato conosco pelo email: impactus@gobrasa.org. Será um prazer para nós, ajudar os interessados em participar do desafio como for preciso!

Ao longo do desafio, você também poderá ficar por dentro de todos os detalhes por das redes sociais e do site: impactus.gobrasa.org



Muito obrigado!

Esperamos que aproveite o Desafio Inovação na Educação. Não deixe de visitar o nosso site para ficar por dentro de todos os detalhes sobre desafio: impactus.gobrasa.org

Vamos juntos construir o Brasil com o qual sonhamos!



impactus