



O metaverso para inclusão social da tecnologia.

## 1. SOBRE O EVENTO

- 1.1. O SocialThon: O Metaverso para Inclusão Social da Tecnologia, é uma competição promovida pela Minsait<sup>1</sup> em parceria com o Laboratório de Realidade Virtual e Aumentada (LARA) do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB<sup>2</sup>);
- 1.2. A competição é voltada para as participantes (público feminino) inscritas no 43º Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC<sup>3</sup>), que tem como objetivo o desenvolvimento de soluções inovadoras na área de Realidade Virtual.

## 2. LOCAL E DATAS

- 2.1. A competição será realizada no período de 06/08/2023 a 09/08/2023, durante o 43º Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC), que acontecerá no Centro de Convenções de João Pessoa-PB.

## 3. O DESAFIO

- 3.1. Desenvolver um sistema computacional de metaverso que faça uso da tecnologia de Realidade Virtual, incorporando óculos de realidade virtual, com o objetivo de proporcionar uma experiência educacional imersiva em um ambiente virtual.
- 3.2. O tema e os requisitos serão divulgados no dia 07/08/2023, às 08h.

---

<sup>1</sup> <https://www.minsait.com/pt>

<sup>2</sup> <https://www.ifpb.edu.br>

<sup>3</sup> <https://csbc.sbc.org.br/2023/>





O metaverso para inclusão social da tecnologia.

#### 4. REQUISITOS

- 4.1. A competição é voltada para o público feminino;
- 4.2. Cada participante deverá estar previamente inscrita no CSBC;
- 4.3. Cada participante deve ter experiência comprovada em programação;
- 4.4. Cada participante deverá ter conta bancária em seu nome para eventual recebimento da premiação.

#### 5. VAGAS E INSCRIÇÕES

- 5.1. Estão sendo oferecidas 06 (seis) vagas, para formação dos times, que serão aceitos por ordem de inscrição, respeitando o número de vagas;
  - 5.1.1. Os times serão formados por 04 (quatro) meninas (exclusivamente), previamente inscritas no CSBC 2023;
  - 5.1.2. A líder do grupo deverá preencher o formulário de identificação do time, disponível no site do evento, até o dia 07/08/2023 - 8h;
    - 5.1.2.1. Para fins de comprovação da experiência em programação, o histórico escolar de cada integrante deverá ser anexado.
  - 5.1.3. É possível realizar alterações na equipe até antes do início da competição, ou seja, 07/08/2023 - 08h.
- 5.2. A lista das equipes inscritas será divulgada, no dia 07/08/2023, no site oficial do evento.



O metaverso para inclusão social da tecnologia.

## 6. DINÂMICA DA COMPETIÇÃO

6.1. A competição acontecerá em 04 (quatro) dias, conforme quadro a seguir:

Dia	Data	Turno	Atividade
01	06/08/2023	Tarde	Treinamento
02	07/08/2023	Manhã e Tarde	Competição
03	08/08/2023	Manhã e Tarde	Competição
04	09/08/2023	Manhã	Competição
		Tarde	Apresentação dos produtos desenvolvidos

6.2. As participantes inscritas receberão material de apoio relacionados com as tecnologias que serão utilizadas na competição;

6.3. A competição vai disponibilizar toda a infraestrutura necessária para as participantes, tal como hardwares e softwares;

6.3.1. Será oferecido treinamento básico envolvendo os equipamentos e softwares disponibilizados, exclusivamente no primeiro dia (06/08/2023), no turno da tarde;

6.3.2. Todas as equipes inscritas deverão participar desse treinamento, com no mínimo 01 (uma) integrante;

6.3.3. Times que não participarem deste treinamento serão desclassificados.



## O metaverso para inclusão social da tecnologia.

- 6.4. As equipes serão apresentadas ao tema da competição no dia 07/08/2023, às 8h;
- 6.5. Entre os dias 07/08/2023 e 09/08/2023, as equipes desenvolverão suas soluções:
  - 6.5.1. Cada time terá 60 (sessenta) minutos de mentoria por dia, para discutir a solução que está sendo desenvolvida;
  - 6.5.2. As equipes terão suporte de profissionais especializados nas tecnologias utilizadas, para resolução de eventuais problemas técnicos;
  - 6.5.3. Projetos prontos ou em andamento antes do início oficial da etapa de desenvolvimento da competição não serão aceitos;
  - 6.5.4. Se um projeto que não esteja de acordo com as especificações for identificado, o time será desclassificado.
- 6.6. Cada time terá à disposição os seguintes softwares: Unity<sup>4</sup>, Blender<sup>5</sup>, Spatial<sup>6</sup> e Microsoft Office<sup>7</sup>;
  - 6.6.1. Qualquer outro software, que não esteja presente na seção 6.6 ou não seja nativo do Sistema Operacional Windows 10 Pro, só poderá ser utilizado mediante aprovação da Comissão Organizadora.
  - 6.6.2. A solicitação de novos softwares poderá ser realizada apenas durante a competição.

---

<sup>4</sup> <https://unity.com>

<sup>5</sup> <https://www.blender.org>

<sup>6</sup> <http://spatial.io>

<sup>7</sup> <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/>



## O metaverso para inclusão social da tecnologia.

6.7. Cada equipe terá à disposição os seguintes equipamentos:

#	Hardware	Especificação	Quantidade
1	Notebook	Processador: Intel i5 (ou similar); Memória: 8Gb (ou superior); Disco: SSD Placa de Vídeo: Integrada Sistema Operacional: Windows 10 Pro.	02
2	Óculos	Oculus Quest 2 VR	01

6.7.1. Qualquer outro hardware, que não esteja presente na seção 6.7, só poderá ser utilizado mediante aprovação da Comissão Organizadora.

6.7.2. A solicitação de novos hardwares poderá ser realizada apenas durante a competição.

6.8. No dia 09/08/2023, das 14:00 às 15:30, cada equipe deverá apresentar o projeto desenvolvido em um pitch. Essa apresentação terá 03 (três) momentos, a seguir:

6.8.1. Primeiro Momento: Cada equipe apresentará verbalmente, por meio de slides ou qualquer outro formato que melhor representa o trabalho realizado. O tempo máximo de apresentação será de 05 (cinco) minutos.

6.8.2. Segundo Momento: As equipes farão demonstração prática da solução utilizando o Óculos Quest 2 VR. O tempo máximo da demonstração será de 05 (cinco) minutos.

6.8.3. Terceiro Momento: A banca examinadora terá até 05 (cinco) minutos para realizar perguntas e tirar dúvidas sobre a solução desenvolvida.



## O metaverso para inclusão social da tecnologia.

6.9. Os projetos serão avaliados por um júri especializado, considerando os critérios:

- 6.9.1. Inovação e originalidade da solução proposta;
- 6.9.2. Adequação e aderência ao tema proposto;
- 6.9.3. Uso dos recursos tecnológicos;
- 6.9.4. Usabilidade e design;
- 6.9.5. Impacto social;
- 6.9.6. Qualidade da apresentação.

## 7. RESULTADO

7.1. O resultado da competição será divulgado no local da competição e no site oficial do CSBC, no dia 09/08/2023, durante o jantar do CSBC.

## 8. PREMIAÇÃO

8.1. Serão concedidos prêmios para as equipes, conforme decisão do júri, a seguir:

- 8.1.1. Primeiro Lugar: Placa Comemorativa "Primeira Colocação", R\$ 8.000,00 (oito mil reais) para o time e uma mochila Minsait para cada integrante;
- 8.1.2. Segundo Lugar: Placa Comemorativa "Segunda Colocação" e Kit Minsait (mochila, garrafa térmica, caderno, caneta e almofada de pipoca);
- 8.1.3. Terceiro Lugar: Placa Comemorativa "Terceira Colocação" e Kit Minsait (Mochila, garrafa térmica, caderno e caneta).

8.2. As 03 primeiras equipes classificadas participarão, a convite da Minsait e do CSBC, do Jantar oficial do evento.

8.3. A premiação será entregue às três equipes finalistas durante o Jantar Oficial do CSBC 2023.



## O metaverso para inclusão social da tecnologia.

- 8.4. O pagamento do prêmio será via PIX ou depósito bancário na conta de titularidade dos respectivos ganhadores no primeiro dia útil após o evento de premiação.

### 9. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 9.1. A organização do SocialThon reserva-se o direito de cancelar, adiar ou modificar qualquer aspecto do evento, se necessário;
- 9.2. Os participantes são responsáveis por seus próprios custos de inscrição, transporte, hospedagem e alimentação durante o evento;
- 9.3. Os direitos de propriedade intelectual dos projetos desenvolvidos durante o SocialThon serão atribuídos exclusivamente à Minsait;
- 9.4. É permitido o uso de imagens e dados externos, desde que sejam obtidos legalmente e não violem os direitos de terceiros, seja através da internet ou redes sociais.
- 9.5. No contexto da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), a Minsait adota todas as medidas necessárias para garantir a proteção dos dados pessoais das participantes durante o evento. Todos os dados coletados serão tratados de acordo com as diretrizes estabelecidas pela LGPD, garantindo o cumprimento das normas de privacidade e segurança.
- 9.6. A Minsait será a responsável pelo tratamento dos dados pessoais coletados durante o SocialThon, utilizando-os exclusivamente para fins relacionados à competição e à realização do evento. Os dados serão armazenados de forma segura e não serão compartilhados com terceiros sem o consentimento expresso das participantes.



## O metaverso para inclusão social da tecnologia.

- 9.7. As participantes têm o direito de acessar, retificar, atualizar e excluir seus dados pessoais, bem como de se opor ao seu tratamento, mediante solicitação por escrito à Minsait. A Minsait se compromete a atender a tais solicitações no prazo estabelecido pela legislação aplicável;
- 9.8. Ao se inscreverem no SocialThon, as participantes concordam com a coleta, o uso e o tratamento de seus dados pessoais pela Minsait, nos termos descritos nesta cláusula e de acordo com as disposições da LGPD."
- 9.9. A participação no evento não gera direitos trabalhistas, benefícios ou qualquer obrigação trabalhista além das especificamente estabelecidas neste documento.
- 9.10. As participantes não serão consideradas representantes, prepostas ou agentes da Minsait e não possuem poderes para vincular ou obrigar a empresa de qualquer forma.
- 9.11. A participação no SocialThon não cria expectativa de contratação, seja para a realização de outros eventos, projetos ou atividades promovidas pela Minsait ou quaisquer outras empresas ou entidades envolvidas na organização do evento.
- 9.12. A Minsait não se responsabiliza por quaisquer danos, lesões, acidentes ou perdas materiais sofridas pelas participantes durante o evento, sendo cada participante responsável por sua própria segurança e bem-estar.
- 9.13. Ao participar do SocialThon, as participantes declaram estar cientes e concordar com todas as disposições desta cláusula, renunciando expressamente a qualquer alegação ou direito que possa surgir em decorrência de um eventual vínculo empregatício ou expectativa de contratação."





O metaverso para inclusão social da tecnologia.

## 10. CRONOGRAMA

Data	Horário	Atividade
03/07/2023	-	Publicação do Regulamento
De: 03/07/2023 Até: 06/08/2023	-	Inscrição no SocialThon
Até 06/08/2023	-	Divulgação do Material para Estudos, após a confirmação da inscrição do respectivo time.
Até 06/08/2023	-	Configuração da equipe
06/08/2023	11:00h - 12:30h	Credenciamento
06/08/2023	14:00h - 17:00h	Abertura e Treinamento
07/08/2023	09:00h - 17:00h	Competição
08/08/2023	09:00h - 17:00h	Competição
09/08/2023	09:00h - 12:30h	Competição
	14:00h - 15:30h	Apresentação dos trabalhos
	20:30h - 23:00h	Cerimônia de Premiação

João Pessoa, 01/07/2023

**Daniele Erica Damke Schroeder**

Minsait