

IV Semana Empresarial da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto – SEFEA-RP 2021

EDITAL DESAFIO PLOOMES

1. SOBRE O EVENTO

A SEFEA-RP é a Semana Empresarial da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto. Um evento, sem fins lucrativos, que tem por objetivo principal integrar os alunos aos grandes nomes do cenário empresarial. Para alcançar tal objetivo, promovemos palestras, *workshops*, *networking* e desafios promovidos por empresas e por palestrantes de referência no mundo dos negócios.

Um dos destaques é o “**Desafio Ploomes**”, uma competição a ser realizada entre grupos de alunos, que tem como objetivo solucionar um *case* empresarial da Ploomes Sistemas Empresariais, hoje a maior empresa latino-americana de CRM.

A realização do “**Desafio Ploomes**” está estruturado de acordo com as etapas descritas no Quadro 1.

Quadro 1 - Etapas do Desafio Ploomes

Nº	ETAPA	DATA	OBSERVAÇÃO
1	Divulgação do Edital	28/10/2021	Disponibilizado no site do evento e nas mídias sociais
2	Pré-inscrição das equipes	28/10/2021 a 07/11/2021 até às 17h	Disponibilizado no site do evento e nas mídias sociais. Pré-inscrição em formulário on-line.
3	Confirmação das inscrições	08/11/2021	Divulgação no site do evento
4	Abertura do Desafio Ploomes e apresentação do case	08/11/2021 às 16h	Representantes da Ploomes irão apresentar um briefing
5	Mentorias	09/11/2021	Serão oferecidas mentorias para eventual capacitação dos alunos

Nº	ETAPA	DATA	OBSERVAÇÃO
6	Entrega final	10/11/2021 até 18h	Entrega via formulário on-line a ser disponibilizado: (Ler 6. ARQUIVOS ENTREGÁVEIS)
7	Reunião da Comissão Avaliadora e apuração das notas	11/11/2021	A comissão irá reunir-se para finalizar a avaliação.
8	Divulgação dos vencedores	11/11/2021 a partir das 21h30	-x-

2. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Os participantes devem estar regularmente matriculados em qualquer semestre de um dos cursos de graduação da Universidade de São Paulo.
- 2.2 As equipes devem ser formadas por grupos de 3 a 5 alunos.
- 2.3 Será permitido que os grupos sejam compostos por alunos de diferentes Unidades da USP.

3. DAS INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas até às 17h do dia 07/11/2021 (domingo) por meio do formulário on-line disponível no site www.sites.usp.br/sefea
- 3.2. Não serão aceitas inscrições realizadas após às 17h do dia 07/11/2021.
- 3.3. As equipes receberão, por e-mail, o *link* de acesso para participarem do *briefing* de divulgação do *case*, que será apresentado pelos analistas da Ploomes, em 08/11/2021, às 16h.
- 3.4. A confirmação das inscrições será divulgada no site do evento.
- 3.5. Não haverá limite para a quantidade de grupos inscritos.
- 3.6. Não será permitida a participação de estudantes em equipes distintas.
- 3.7. Não será permitida a inscrição de múltiplos projetos por uma mesma equipe.
- 3.8. Após o término do prazo de inscrição, não serão permitidas as inscrições de novas equipes, tampouco as alterações na composição das equipes já inscritas.

- 3.9. A inscrição será feita com o registro do nome completo, nº USP, curso e ano dos alunos, via formulário on-line disponibilizado no site do evento. Somente um representante de cada grupo poderá realizar a inscrição.
- 3.10. Na inscrição deverão ser indicados os dados completos dos integrantes dos grupos para que possam ser validados os quesitos de balanceamento.
- 3.11. Cada equipe receberá um número de identificação usado como referência até o fim do evento. Eventualmente as equipes poderão receber nomes ou apelidos.

4. SOBRE O CASE

- 4.1 O *case* representa um desafio real enfrentado por uma organização. O objetivo é avaliar as competências acadêmicas e de gestão dos alunos na resolução de problemas do contexto empresarial.
- 4.2 A situação-problema aqui tratada, denominada "Desafio Ploomes", irá contemplar uma temática transdisciplinar envolvendo a referida empresa.
- 4.3 No dia 08/11/2021, às 16h, representantes da Ploomes apresentarão o *case*, contextualizando o problema e se disponibilizando para sanar eventuais dúvidas. Após o *briefing*, o *case* estará disponível também no site do evento e será enviado aos inscritos.
- 4.4 O *case* contém alguns quesitos que devem ser levados em consideração para a resolução.
- 4.5 O *case* se encerra com a entrega dos projetos, definidos na seção "ARQUIVOS ENTREGÁVEIS" deste edital.
- 4.6 No dia 11 de novembro, a partir das 21h30, serão anunciados os vencedores da disputa e a premiação, na cerimônia de encerramento do evento.

5. ARQUIVOS ENTREGÁVEIS

- 5.1 Os projetos deverão ser enviados até às 18h do dia 10/11/2021, por meio do formulário on-line, cujo *link* será divulgado em momento oportuno. Os *cases* poderão ser enviados a partir das 00h01 do dia 10/11/2021. Aconselha-se que as equipes enviem com antecedência para evitar problemas de conexão.
- 5.2 Não serão aceitos projetos enviados após essa data e horário. Recomenda-se que enviem com algum tempo de antecedência para evitar imprevistos.
- 5.3 Cada grupo poderá enviar apenas 1(um) projeto.

5.4 Deverão ser anexados ao formulário dois entregáveis, conforme relação no Quadro 2:

Quadro 2 - Entregáveis

Nº	ITEM	FORMATAÇÃO E INFORMAÇÕES
1	VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DE SLIDES ESTILO "PITCH"	<ul style="list-style-type: none">- Será utilizado para avaliação da comissão;- Formato da entrega: <i>link</i> no YouTube;- Apresentação deverá ter no máximo 5 (cinco) minutos de duração.
2	PROJETO ESCRITO	<ul style="list-style-type: none">- Será utilizado para avaliação da comissão;- Formato do arquivo: <i>.pdf</i>;- Máximo de 10 (dez) páginas, considerando capa, figuras, tabelas e referências.

5.5 Caso algum dos entregáveis, de qualquer um dos grupos participantes do Desafio Ploomes, diferir dos modelos de documentos explicitados no tópico "5. ARQUIVOS ENTREGÁVEIS", o grupo estará sujeito à perda de pontos com base na análise da Comissão Avaliadora quanto à gravidade da(s) irregularidade(s).

6. MONITORIAS E MENTORIAS

6.1 Professores, alunos da pós-graduação e/ou profissionais da Ploomes irão oferecer mentorias técnicas com o objetivo de auxiliar os grupos a desenvolverem os projetos.

7. COMISSÃO AVALIADORA E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1 A Comissão Avaliadora será composta por 4 (quatro) representantes da Ploomes e 1 (um) docente da FEA-RP, totalizando 5 (cinco) avaliadores.

7.2 Os integrantes da Comissão serão conhecidos no dia 11 de novembro, dia da avaliação final.

7.3 Para avaliação serão considerados alguns **quesitos objetivos**, disponibilizados em conjunto com o *case*.

7.4 Os critérios a serem analisados estão relacionados no Quadro 3:

Quadro 3 - Critérios de avaliação

Nº	CRITÉRIO	DETALHAMENTO	% DA NOTA DA COMISSÃO
1	Originalidade	Capacidade da equipe abordar uma solução inovadora	20%
2	Abrangência	Número de quesitos contemplados pela solução	20%
3	Consistência	Coesão da solução em cada um dos quesitos abordados pelo grupo	20%
4	Profundidade	Argumentação sustentada por informações que revelem o nível de envolvimento e pesquisa dedicado ao problema	20%
5	Aplicabilidade	Potencial de implementação da solução proposta	20%

8. BALANCEAMENTO DAS EQUIPES

8.1 A SEFEA-RP tem como objetivo promover a competição, a integração e o intercâmbio de conhecimentos entre os cursos da FEA-RP/USP.

8.2 Visando a tais objetivos, as equipes que seguirem os seguintes critérios evidenciados nos Quadros 4 e 5 terão um acréscimo na Nota da Comissão.

Quadro 4 - Acréscimo por variedade de cursos em uma mesma equipe

Número de Cursos na Equipe	% de acréscimo na Nota da Comissão
1	0%
2	2%
3	4%
4	6%

Quadro 5 - Acréscimo por Ano de Curso

Média do Ano de Curso da Equipe	% de acréscimo na Nota da Comissão
5+	0%
4	1%
3	2%
2	3%
1	4%

8.3 A média do Ano de Curso da Equipe (MACE) será calculada da seguinte forma:

$$\text{MACE} = \frac{\text{Ano de curso integrante 1} + \text{Ano de curso integrante 2} + \text{Ano de curso integrante 3...}}{\text{Número de Integrantes do Grupo}}$$

8.4 Caso o resultado da média não seja um valor inteiro, será arredondado seguindo o critério:

1ª Casa decimal ≥ 5 → Arredonda para Cima

1ª Casa decimal < 5 → Arredonda para Baixo

8.5 Caso a equipe possua integrantes de diferentes cursos e/ou de diferentes anos da graduação, ela será recompensada com um acréscimo na Nota da Comissão.

8.6 Os acréscimos descritos nos Quadros 4 e 5 serão somados e acrescidos na Nota da Comissão (Acréscimo Total na Nota da Comissão: ATNC).

8.7 Por exemplo: Se uma equipe contar com:

- 1 aluno do 5º ano da ECEC
- 1 aluno do 3º ano da Enfermagem/Licenciatura
- 1 aluno do 4º ano da Economia

Ela terá 4% de acréscimo na Nota da Comissão, por apresentar integrantes de 3 (três) cursos diferentes. Além disso, ao calcular a MACE, terá um resultado de 4 (quatro), de maneira que a equipe terá um acréscimo de 1% na Nota da Comissão devido à variedade de integrantes em anos de curso diferentes. Em suma, a equipe terá um acréscimo total de 5% na Nota da Comissão.

9. AVALIAÇÃO

9.1 A avaliação procederá de acordo com as seguintes etapas (Quadro 6):

TABELA 6 - Etapas de avaliação

ETAPA	DESCRIÇÃO
1	A Comissão Julgadora recebe os projetos e o link do YouTube para acesso à gravação.
2	As notas serão computadas pela organização
3	Definição e divulgação dos grupos vencedores

9.2 Os critérios têm igual peso.

9.3 As notas variam de 1 a 100.

9.4 As notas serão computadas com base na média entre os cinco critérios, mais o acréscimo de acordo com o tópico **8. BALANCEAMENTO DAS EQUIPES**. A equipe que obtiver maior Nota Final será a campeã.

$$NF = \frac{(\text{Originalidade} + \text{Abrangência} + \text{Consistência} + \text{Profundidade} + \text{Aplicabilidade}) \times ATNC}{5}$$

9.5 Em caso de empate, os projetos serão classificados por meio de votação direta entre os cinco membros da comissão.

10. RESPONSABILIDADE SOBRE O CONTEÚDO DOS PROJETOS

10.1 As soluções apresentadas poderão ser utilizadas livremente pela empresa, sem quaisquer ônus referentes aos direitos autorais.

11. PREMIAÇÃO

11.1 Serão premiados os projetos classificados com as maiores notas, de acordo com a tabela de premiação (Quadro 7).

Quadro 7 - Premiação

CLASSIFICAÇÃO	PRÊMIO
1º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ Prêmio em dinheiro no valor de: R\$ 3.000,00, para o grupo;▪ Certificado de participação no Desafio contendo a classificação.
2º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ Prêmio em dinheiro no valor de R\$ 1.500,00 para o grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
3º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ Prêmio em dinheiro no valor de R\$ 700,00 para o grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
4º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ Prêmio de R\$ 300,00 em cursos on-line ou dinheiro para o grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
5º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ Prêmio de R\$ 200,00 em cursos on-line ou dinheiro para o grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
6º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Voucher</i> de R\$ 25,00 no iFood para cada um dos alunos do grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
7º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Voucher</i> de R\$ 25,00 no iFood para cada um dos alunos do grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.
8º Lugar	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Voucher</i> de R\$ 25,00 no iFood para cada um dos alunos do grupo;▪ Certificado de participação no Desafio Ploomes contendo a classificação.

12. OBSERVAÇÕES DE ORDEM GERAL

- 12.1 Eventuais situações não previstas neste edital serão resolvidas pela Comissão Organizadora, sempre pautadas nos critérios da impessoalidade e do tratamento isonômico.
- 12.2 Os alunos participantes do desafio terão presença garantida nos 2 (dois) dias do evento, desde que entreguem os projetos e compareçam à apresentação final.