

# REGULAMENTO DO TECHXPRT HACKATHON 2024

O TECHXPRT HACKATHON tem como objeto promover o conhecimento, integração e o desenvolvimento de soluções tecnológicas baseadas no mercado financeiro em formato de desafios, além de incentivar a interatividade entre participantes em um ambiente de inovação, diversidade e colaboração plural.

Além da experiência de aprendizado e networking com profissionais referenciados no mercado, os participantes poderão participar da programação presencial do TechXPert que será realizado dia 02/12 na XP Inc. e Microsoft São Paulo.

O TECHXPRT HACKATHON será realizado em 04 dias (29 de novembro a 02 de dezembro de 2024) com até 50 participantes selecionados. Serão 10 equipes com participantes sorteados através de inscrições no site.

## **On-line:**

29/11/2024 – 14h às 17h: Integração técnica, validação de acessos e boas-vindas.

30/11/2024 - 09h às 15:30h: Integração e capacitação nos temas técnicos relacionados ao evento. Início do Hackathon.

01/12/2024 – 09:00h: Hackathon – Salas das Equipes.

## **Presencial, na XP Inc. e Microsoft, em São Paulo:**

02/12/2024 – 09:00h (-03 UTC): Evento TechXPert. Consulte a programação.

02/12/2024 – 16:00h (-03 UTC): Pitch – em São Paulo.

02/12/2024 – 17:30h (-03 UTC): Premiação e Finalização do evento.

## **Como participar e conhecimentos necessários:**

O formulário de pré-inscrição estará disponível até 15/11/2024. Os 50 participantes serão selecionados com base no preenchimento do perfil e nos requisitos mínimos:

- Ser uma pessoa colaboradora da XP Inc. (válido para CLT e terceiros vinculados à XP Inc.)
- Ter conhecimento em desenvolvimento de software (frontend, backend e/ou mobile).
- Conhecimentos bancos de dados (relacionais e/ou não relacionais).
- Conhecimento em Azure, Engenharia de dados e/ou Ciência de dados.
- Disponibilidade para estar presencialmente em São Paulo no dia 02/12.

## **Formato do evento e equipamentos necessários:**

O evento será realizado em formato online através do Microsoft Teams com transmissão ao vivo para os participantes selecionados, com acesso em canal restrito também disponível ao staff educacional e técnico do evento, speakers convidados, mentores, mesa avaliadora, ouvintes e organização em geral.

É necessário que o participante tenha uma conta de e-mail associada à Microsoft e acesso ao Teams Desktop instalado e testado antecipadamente. Para aumentar o aproveitamento, recomendamos a utilização de fone de ouvido em seu computador, 01 ou 02 monitores para acompanhar as aulas/desafios e um local confortável com bom link de internet.

## **Equipes e composição geral do desafio**

As inscrições para o evento são individuais.

Serão até 10 equipes. Os participantes irão ter acesso à suas equipes somente durante a realização do evento. Os participantes poderão definir o melhor formato de colaboração e composição dos desafios nas salas de projetos. As equipes devem escolher apenas 01 dos desafios disponíveis que serão anunciados ao final do dia 30/11 durante o evento. O formato de desenvolvimento do desafio é de 01 projeto por equipe (e não 01 projeto por participante). Ao final do evento, 03 equipes serão anunciadas como vencedoras: Primeiro, Segundo e Terceiro lugar.

## Programação

### Pré-evento

- Até 15/11/2024 – Pré-inscrição.
  - Até 18/11 – Processo seletivo e confirmação dos participantes.
  - 18/11 a 28/11 – Suporte acadêmico e instruções aos participantes.
- \* Os participantes serão selecionados pela Equipe Azure Academy, com base nos requisitos mínimos e serão notificados até 18/11 por Email (XP Inc) e WhatsApp.
- \* As pessoas selecionadas devem confirmar a participação no Hackathon até 18/11, ou liberar o lote para os demais profissionais da lista de espera.
- \* Todos os selecionados receberão o Kit Participante, acesso à plataforma educacional Azure Academy (recursos do evento), badge, certificado, materiais de treinamento, acesso ao canal de transmissão do evento, ambiente sandbox no Azure para as equipes e acompanhamento pré evento realizado pelo Staff educacional Azure Academy.

### Realização - On-line:

- 29/11/2024 – 14h às 17h: Integração técnica, validação de acessos e boas-vindas.
- 30/11/2024 - 09h às 15:30h: Integração e capacitação nos temas técnicos relacionados ao evento. Início do Hackathon.
  - \* Após o encerramento do primeiro dia, as equipes terão acesso ao regulamento dos desafios. As equipes podem iniciar o estudo das regras, bem como definir o formato de colaboração. As equipes terão acesso às salas de projetos para iniciar a produção dos desafios.
  - \* Após a finalização do acompanhamento do staff, as equipes poderão continuar a produzir os projetos, de acordo com o perfil de colaboração definido entre os participantes.
- 01/12/2024 – 09:00h: Hackathon – Salas das Equipes.

### Realização - Presencial, na XP Inc. e Microsoft, em São Paulo:

- 02/12/2024 – 09:00h (-03 UTC): Evento TechXPert. Consulte a programação.
- 02/12/2024 – 16:00h (-03 UTC): Pitch – em São Paulo.
- 02/12/2024 – 17:30h (-03 UTC): Premiação e Finalização do evento.

## Participantes selecionados Pré-evento:

Os participantes selecionados receberão acesso à plataforma educacional Azure Academy (recursos do evento), badge e certificado de participação.

Para garantir a melhor experiência, os participantes receberão acompanhamento pré-evento do Staff educacional Azure Academy:

- Confirmação de participação no evento.
- Confirmação de acesso na plataforma educacional Azure Academy para gerar as credenciais de acesso ao evento.
- Acesso ao Portal do Aluno com materiais do treinamento, badge, certificado e demais recursos técnicos.
- Acesso ao Teams do evento e Azure das equipes de projetos.

## Premiação - Oferecimento Microsoft e XP Inc.:

Equipe Vencedora – Primeiro lugar:

Cada participante da equipe vencedora ganhará um Console XBOX Series S 500Gb SSD oferecido por Microsoft e entregue por Azure Academy / eSeth Cloud.

Segundo lugar:

Em breve.

Terceiro lugar:

Em breve.

## Participação, Avaliação e direito a premiação:

Todos os participantes serão avaliados em tempo real pela comitiva e staff presentes no evento verificando:

1. Participação nos dias do evento.
2. Colaboração, trabalho em equipe e cordialidade.
3. Foco e disposição.
4. Entrega das atividades do treinamento.
5. Conclusão e participação ativa durante a produção dos desafios.

As equipes vencedoras terão seus nomes divulgados no site do evento. Para ter direito a premiação, será necessário atender aos itens (1, 2, 3, 4 e 5), além de constar na listagem de equipes vencedoras.

A comitiva de jurados avaliadores e staff avaliarão em tempo real:

- Chat do evento para verificar interações, dúvidas, colaboração e participação.
- Prints que comprovem o acompanhamento de exercícios.
- Pontualidade na participação do evento.
- Foco, espírito de equipe e engajamento para resolver os desafios.
- Criatividade, qualidade, conclusão e boas práticas para solucionar os desafios.

A participação do evento presencial é obrigatória. Os custos de locomoção e hospedagem deverão ser custeados pelo participante. O direito à premiação leva em consideração que os participantes das equipes vencedoras participem presencialmente do pitch.

## **Desafio do Hackathon**

As equipes serão desafiadas a desenvolverem uma solução inovadora para a XP Inc. com base no mercado financeiro.

Os detalhes técnicos do desafio serão divulgados ao final do segundo dia do evento. As equipes devem escolher 01 entre os 04 desafios disponíveis.

As equipes devem utilizar serviços PaaS disponíveis no Azure tais como Azure Data Factory, Synapse Analytics, Logic Apps, Azure Functions, Data Lake, OpenAI, AI Services, Serviço de aplicativo web e outros para resolver os desafios. A avaliação final considera a qualidade, criatividade, governança e resolução dos problemas propostos.

Dados sintéticos serão disponibilizados aos participantes, não impedindo que os participantes possam construir suas massas para viabilizar seu case, desde que não utilizem dados da empresa, dados de produção e informações sensíveis.

## **Regras do pitch**

### **Horários e encerramento dos projetos**

- Os projetos deverão ser finalizados até 02/12, às 15:00h.
- A apresentação dos projetos será iniciada na sala principal do evento (em São Paulo) em ordem aleatória de equipes. Os participantes que não puderem comparecer ao evento presencial, poderão participar do pitch através do Microsoft Teams, na sala principal DIGITAL. As equipes deverão se organizar para manter a produtividade dos desafios, mesmo em formato híbrido.
- Todas as apresentações e insumos deverão ser enviados até 02/12, às 15:00h para o email [atendimento@azureacademy.com.br](mailto:atendimento@azureacademy.com.br). Detalhamento das regras de envio serão divulgadas durante o evento.
- Não será permitido a edição de projetos após as 15:00h, sob pena de desclassificação da equipe. Após às 15:00h, o staff técnico fará auditoria em tempo real na assinatura do Azure para verificar qualquer log de edição fora do horário permitido.

### **Apresentações**

- As equipes devem se organizar para eleger os profissionais que farão a apresentação do projeto.
- O tempo de apresentação de até 06 minutos.
- O formato da apresentação ficará a critério da equipe com possibilidade de demonstração técnica + slides para conceitualização da solução para melhor evidenciar as funcionalidades.
- Projetos não concluídos também devem ser apresentados.

### **Mesa avaliadora**

Os convidados da mesa avaliadora estarão presentes no evento durante as sessões de pitch (apresentação das equipes) para atribuir nota considerando:

- Pontualidade, organização e qualidade da apresentação final.
- % de conclusão do projeto do desafio.
- Criatividade, senso de governança, performance e segurança do projeto.
- Menor esforço técnico para chegar aos resultados do desafio.
- A mesa avaliadora poderá contribuir com feedbacks após as apresentações ou solicitar maiores detalhes e esclarecimentos sobre os itens apresentados.

As notas das avaliações serão somadas, totalizando a nota final para ranking e definição das equipes vencedoras.

## **Regras de conduta**

A equipe do Hackathon quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um aja com o máximo de respeito e civilidade em relação aos participantes, speakers, mesa avaliadora, mentores, organização e demais profissionais envolvidos antes, durante e após a realização do evento.

## **Divulgação dos resultados**

02/12, após às 16:45h durante o evento. Os resultados também serão divulgados no site do evento e mídias sociais.

## **Uso de dados**

Os dados das inscrições realizadas no site do evento serão utilizados internamente pela organização do evento (Azure Academy e eSeth Cloud) para seleção dos participantes em conjunto com a XP Inc. O cadastro dos participantes será compartilhado exclusivamente com a XP Inc. Os dados cadastrais não serão compartilhados com nenhuma outra fonte, empresa ou área. Os dados (Nome, Telefone e e-mail) serão compartilhados apenas com eSeth Cloud / Azure Academy para composição do staff acadêmico, permissões no Azure e notificações pré-evento (incluindo contatos através do WhatsApp para confirmação de participação). Os vencedores do hackathon terão seus nomes divulgados no site do evento e mídias sociais para publicação da equipe vencedora.

Nesta perspectiva, na qualidade de integrantes do evento Hackathon, todos os participantes estão cientes de que haverá a captura de seus dados e documentos pessoais, por meio de formulário de inscrição com a finalidade de utilizá-los para a identificação de cada um dos envolvidos.

## **Cessão de direitos**

O TechXPert Hackathon é um evento gratuito com acesso restrito a participantes selecionados e staff controlado. Os participantes que realizarem a inscrição no site do evento concordam em ter seus nomes divulgados (em caso de equipes vencedoras) no site e redes sociais em formato de arte comemorativa. Os participantes também concordam em ceder o uso do código fonte dos projetos, ideias, prototipação e design exclusivamente para uso da XP Inc. que poderá editar, evoluir e utilizar os projetos em ambiente de produção.

Nesta perspectiva, os participantes concordam em caráter irrevogável e irretroatável em ceder integralmente e sem qualquer limitação o uso do código fonte dos projetos, materiais, ideias, prototipação e design exclusivamente para uso da XP Inc.

**DIREITOS DE TERCEIROS:** Os participantes, durante o evento, deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual.

É vedado aos participantes usar, reproduzir, desenvolver, executar e exibir publicamente por meio de qualquer tecnologia, disponibilizar para terceiros, o conteúdo e a tecnologia desenvolvida durante o evento, sem a autorização expressa da Organizadora do evento.

## **Empresas**

O TechXPert Hackathon é uma iniciativa da XP Inc. patrocinado pela Microsoft, com metodologia Azure Academy e produção da eSeth EDU.