**VI Semana Empresarial da Faculdade de Economia, Administração e
Contabilidade de Ribeirão Preto – SEFEA-RP 2023**

EDITAL DESAFIO SMAR

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, são desenvolvidas palestras, *workshops*, *networking* e desafios promovidos por empresas e palestrantes de referência no mundo dos negócios.

Um dos destaques desta edição será o “Desafio SMAR”, uma competição a ser realizada entre grupos de alunos, que tem como objetivo solucionar um case empresarial da **SMAR Technology Company**, especializada no fornecimento de soluções para controle e automação de processos industriais, que desenvolve, fabrica e vende instrumentos, controladores, hardware e softwares para medição, controle, operação e gerenciamento de ativo.

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

Quadro 1 - Etapas do Desafio SMAR

Nº	ETAPA	DATA	OBSERVAÇÃO
1	Divulgação do Edital	03/10/2023	Disponibilizado no site do evento e nas mídias sociais
2	Pré-inscrição das equipes	03 a 08/10/2023 até às 18h	Disponibilizado no site do evento e nas mídias sociais. Pré-inscrição em formulário on-line
3	Confirmação das inscrições	08/10/2023	Divulgação no site do evento, a partir das 21h
4	Abertura do Desafio SMAR e apresentação do case	09/10/2023, às 8h	Visita à empresa e apresentação de um <i>briefing</i>

Nº	ETAPA	DATA	OBSERVAÇÃO
5	Entrega final	15/10/2023, até 23h59	Entrega via formulário on-line a ser disponibilizado (Ler 6. ARQUIVOS ENTREGÁVEIS)
6	Reunião da Comissão Avaliadora e apuração das notas	16 e 17/10/2023	A comissão irá reunir-se para finalizar a avaliação
7	Divulgação dos vencedores	18/10/2023, a partir das 21h30	A divulgação será realizada no encerramento do evento, no Anfiteatro "Prof. Dr. Ivo Torres"

2. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Os participantes devem estar regularmente matriculados em qualquer semestre de um dos cursos de graduação da FEA-RP/USP.
- 2.2 As equipes devem ser formadas por grupos de **até 4 (quatro) alunos**.
- 2.3 Será permitido e desejável que os grupos sejam compostos por alunos dos diferentes cursos da FEA-RP/USP. Para estimular uma composição mais diversificada dos grupos, os projetos das equipes serão bonificados conforme item 7. BALANCEAMENTO DAS EQUIPES.

3. DAS INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas até às 18h de 08/10/2023 (domingo) por meio do formulário on-line disponível no site www.sites.usp.br/sefea
- 3.2. Não serão aceitas inscrições realizadas após às 18h de 08/10/2023.
- 3.3. A confirmação das inscrições será divulgada no site do evento.
- 3.4. Não haverá limite para a quantidade de grupos inscritos.
- 3.5. Não será permitida a participação do mesmo estudante em mais de uma equipe.
- 3.6. Não será permitida a inscrição de múltiplos projetos por uma mesma equipe.

- 3.7. Após o término do prazo de inscrição, não serão permitidas as inscrições de novas equipes, tampouco as alterações na composição das equipes já inscritas.
- 3.8. 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.
- 3.9. Na inscrição deverão ser indicados os dados completos dos integrantes dos grupos para que possam ser validados os quesitos de balanceamento (item 6.4 deste edital).
- 3.10. Cada equipe receberá um número de identificação usado como referência até o fim do evento. Eventualmente as equipes poderão receber nomes ou apelidos.
- 3.11. Um representante de cada equipe deverá se apresentar em frente ao Bloco B2, às 7h30 de 09/10/2023, para participar da visita a empresa SMAR Technology Company e participar de uma reunião para apresentação do *briefing*. A empresa se responsabilizará pelo deslocamento e oferecerá um almoço aos participantes. O término das atividades está previsto para 14h30.
- 3.11.1 É obrigatória a presença de um representante da equipe na visita à SMAR Technology Company. Caso o grupo não se faça representado na visita, estará automaticamente desclassificado do desafio.
- 3.11.2 A apresentação do *briefing* da SMAR Technology Company será às **11 horas**, de 09/10/23 e poderá ser assistido remotamente por todos os representantes das equipes pelo link: meet.google.com/uiq-sdoa-xpe.

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 SMAR”, irá contemplar uma temática transdisciplinar envolvendo a referida empresa.

- 4.3 Em 09/10/2023, às 8h, os alunos visitarão a SMAR Technology Company, oportunidade em que lhes será apresentado o case, contextualizando o problema a ser solucionado no desafio. Haverá um *briefing* com a participação de gestores da empresa para sanar eventuais dúvidas. O case apresentado aos alunos representantes de seus respectivos grupos no dia da visita estará disponível também no site do evento e será enviado ao e-mail institucional dos participantes 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 Em 18 de outubro, último dia da SEFEA-RP, 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 23h59 de 15/10/2023, por meio do preenchimento do formulário on-line disponível [aqui](#).
- 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"	- 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	- 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 SMAR, 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. COMISSÃO AVALIADORA E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1 A Comissão Avaliadora será composta por 3 (três) representantes da SMAR Technology Company e 1 (um) docente da FEA-RP, totalizando 4 (quatro) avaliadores.

6.2 Os integrantes da comissão serão conhecidos em 18 de outubro, dia da avaliação final.

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

6.4 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%

7. BALANCEAMENTO DAS EQUIPES

7.1 A SEFEA-RP tem como objetivo promover a competição, a integração e o intercâmbio de conhecimentos entre diferentes cursos da USP.

7.2 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%

7.3 A Média do Ano de Curso da Equipe (MACE) será calculada da seguinte forma:

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

7.4 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

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

7.6 Por exemplo: Se uma equipe contar com:

- 1 aluno do 5º ano da EcEC/FiNe
- 1 aluno do 3º ano da Administração
- 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.

8. AVALIAÇÃO

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

TABELA 6 - Etapas de avaliação

ETAPA	DESCRIÇÃO
1	A Comissão Avaliadora 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

8.2 Os critérios têm igual peso.

8.3 As notas variam de 1 a 100.

8.4 As notas serão computadas com base na média entre os cinco critérios, mais o acréscimo de acordo com o tópico **7. BALANCEAMENTO DAS EQUIPES**. A equipe que obtiver maior Nota Final será a campeã.

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

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

9. RESPONSABILIDADE SOBRE O CONTEÚDO DOS PROJETOS

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

10. PREMIAÇÃO

10.1 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 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 contendo a classificação.

10.2 Todos os participantes dos 3 (três) grupos melhor classificados no desafio, estarão automaticamente aptos a participarem do processo seletivo de estágio na SMAR Technology Company. O convite para participar do processo seletivo e os dados da vaga a ser preenchida serão encaminhados ao e-mail institucional dos alunos integrantes dos grupos a partir de 19 de outubro de 2023.

11. OBSERVAÇÕES DE ORDEM GERAL

11.1 Eventuais situações não previstas neste edital serão resolvidas pela Comissão Organizadora, sempre pautadas nos critérios da impessoalidade e do tratamento isonômico.

11.2 Os alunos participantes do desafio terão presença garantida nos 2 (dois) dias do evento, desde que entreguem os projetos e compareçam à apresentação final.