

WORKSHOP: PLANEJAMENTO E ENTREGAS

Explicação de cada um dos entregáveis da temporada, divididos por categoria de participação e orientação sobre como planejar o tempo para que consiga realizar a entrega no prazo solicitado pela competição.



14/01/2025 - 19H



TECHNOVATION
Girls Brasil

PLANEJAMENTO & ENTREGAS 2025

Utilizem o chat
para interagir :)

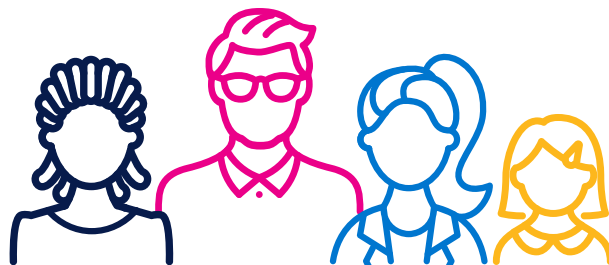
Agenda

**Equipes:
Categorias**

Entregas

**Planeja-
mento**

Dúvidas



EQUIPES



Times de **1-5** integrantes.

CATEGORIA INICIANTE

8-12 anos

CATEGORIA JUNIOR

13- 15 anos

CATEGORIA SENIOR

16 - 18 anos

Sua equipe será automaticamente direcionada a uma categoria, com base na idade da aluna mais velha.



Mentoria

Todas as equipes podem - e devem! - se conectar com **1 ou mais** pessoas **mentoras voluntárias** dispostas a ajudá-las na orientação do desenvolvimento do projeto.



APROFUNDANDO OS ENTREGÁVEIS

desculpa pelo textão

O QUE A EQUIPE VAI



Foto e Resumo da Equipe*



Nome do Projeto & Descrição



Jornada de Aprendizagem



Vídeo Pitch

Apresentar o problema e explicar a solução



Vídeo Técnico

Explica a programação e como usar o app



**Plano de Adoção do Usuário (13-15) ou
Plano de Negócios (16-18)**



Código Fonte do Aplicativo

Móvel, Web ou SCRATCH



FOTO & RESUMO DA EQUIPE

Não é obrigatório, mas faz a diferença! :)

- A foto pode ser uma **colagem de fotos** de todas as integrantes;
- Pode ter a pessoa mentora na foto;
- Pode ser a logo, mas os jurados vão gostar de ver **quem está por trás do projeto.**
- O resumo é uma “**mini-bio**” de cada participante: Podem contar como se tornaram uma equipe, se são todas do mesmo lugar ou não, seus interesses etc;

LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER EM INGLÊS.

NOME & DESCRIÇÃO DO PROJETO



- O nome **não precisa** ser em inglês, pode ser o nome que a equipe decidir;
- A equipe e o projeto podem ter **nomes diferentes**.
- Até **100** palavras;
- É um **resumo**: os jurados vão ler muitas dessas, então **não precisa se aprofundar**.

**LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO,
PRECISA SER EM INGLÊS.**

EXEMPLO

App “Book Shire” – Semifinalista 2023

Categoria Sênior

BookShire é um aplicativo onde você pode trocar livros, fazer doações de livros, vender ou até mesmo comprar livros usados com preços baixíssimos de outras pessoas.

**Visão geral,
como funciona.**

Nosso aplicativo foi feito para ajudar estudantes e pessoas de baixa renda a encontrar uma forma mais fácil e barata de adquirir livros para fins educacionais ou culturais.

**Público alvo,
direcionamento**

Acreditamos que a leitura é o caminho para uma educação melhor e para tornar o mundo um lugar melhor. Portanto, os livros devem ser algo acessível a todos e é nosso objetivo tornar isso possível.

**Explicando o problema e
importância pessoal
para a equipe**

DICA: Comecem a registrar desde as primeiras reuniões,

JORNADA DE APRENDIZAGEM

2-6 imagens e resumo em até 200 palavras (em inglês)

Resumo:

- O que a equipe **aprendeu** (tecnicamente ou não);
- Como superou **desafios**?
- Quais **recursos** utilizaram para construir o projeto (exemplos, tutoriais, código-fonte aberto)?
- Panorama geral de como foi **o caminho até a entrega**?

Imagens:

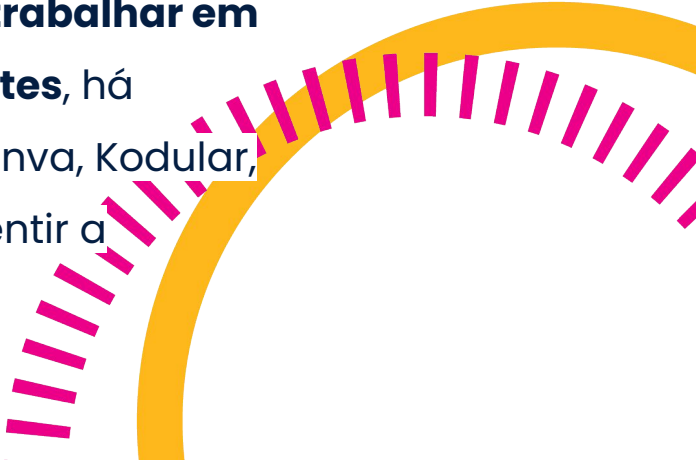
- Protótipos ou versões anteriores do projeto;
- A equipe no processo de programação/construção
- Reunião com pessoas mentoras;
- Não inclua prints do código ou do app. Você poderá exibi-las em seus vídeos.

EXEMPLO

App “HELP WOMEN” – Semifinalista 2023

Categoria Júnior

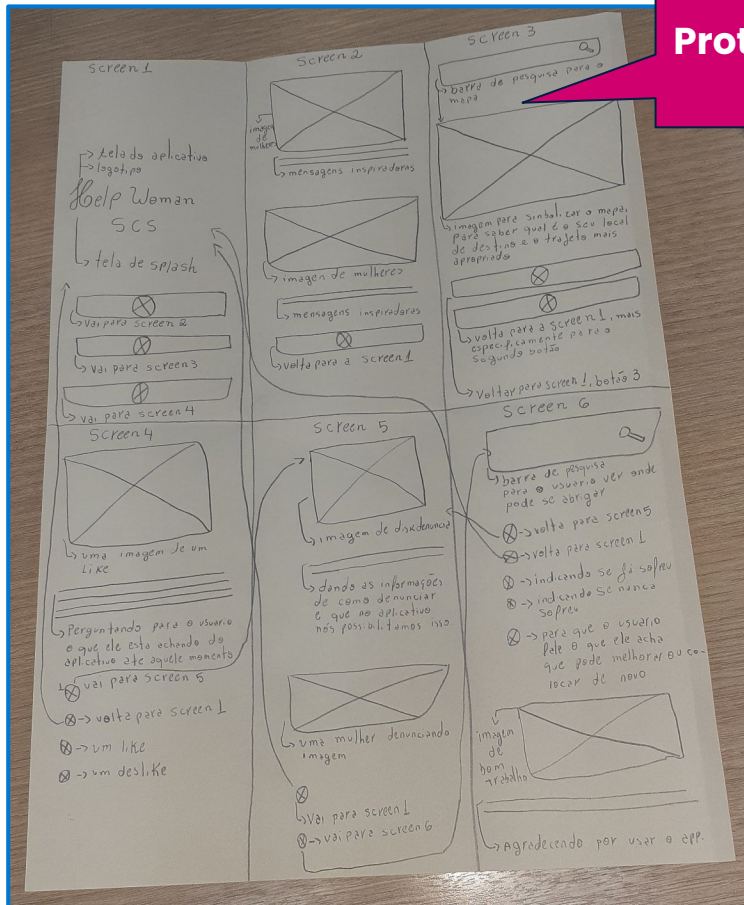
“**Descobrimos** o Technovation na escola quando nosso coordenador pedagógico nos contou sobre esse projeto e nos convidou para participar, depois disso **participamos de aulas** na escola e desde então estamos trabalhando em nosso app com **a ajuda dos duas professoras** que ministram essas aulas. **Aprendemos a trabalhar em equipe** principalmente porque **não nos conhecíamos antes**, há também o **conhecimento técnico** sobre coisas como Canva, Kodular, Figma e a alegria de **concluir cada etapa** do projeto e sentir a sensação de **dever cumprido**.



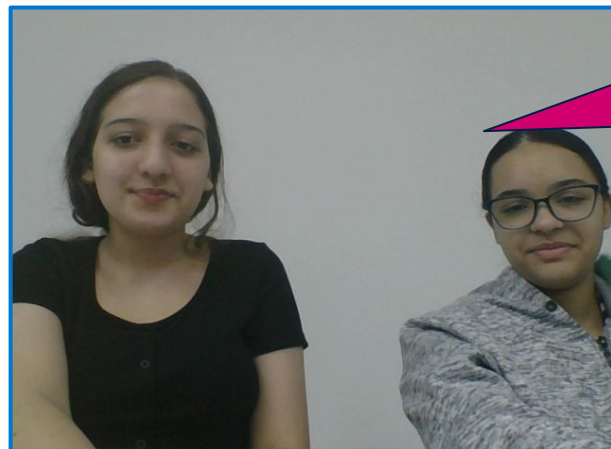
App "HELP WOMEN" - Semifinalista 2023

Categoria Júnior

Protótipo inicial



Equipe trabalhando no app



Equipe em reunião

VÍDEO PITCH

Objetivo: Convencer os espectadores sobre as ideias do o projeto. A equipe fará isso respondendo às seguintes perguntas: .

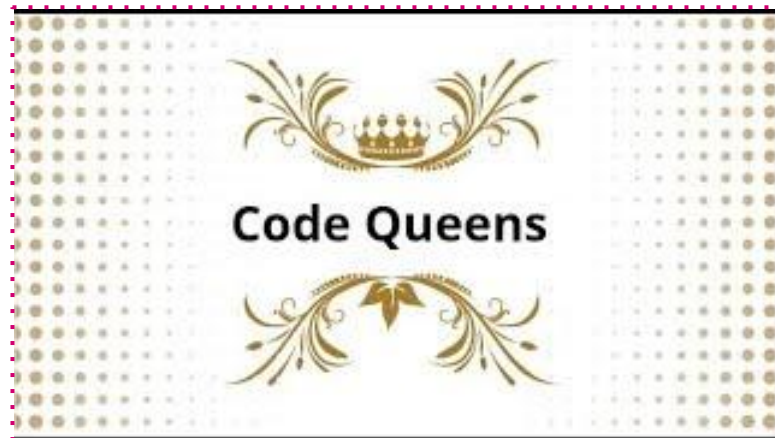
- **Que problema** vocês estão resolvendo e por que ele é **importante** para vocês e para a comunidade?
- Como o problema se relaciona com os **ODS**? Como o app **resolve o problema**?
- Por que essa tecnologia é a **melhor maneira** de resolver o problema?
- Já existem **soluções semelhantes**? Por que sua solução é melhor?
- Como sua equipe garantiu que o aplicativo tivesse apenas um impacto positivo sobre os usuários diretos e indiretos?

ATÉ 3 MINUTOS. OBRIGATÓRIO LEGENDA EM INGLÊS!

EXEMPLOS



Mothers Advice
Semifinalista 2024
Categoria Sênior



Kids World
Semifinalista 2024
Categoria Junior

VÍDEO TÉCNICO

Objetivo: Mostrar **como o projeto foi construído** e **como ele funciona**. Você fará isso respondendo às seguintes perguntas.

- Que aplicativo a equipe criou? Quais partes funcionam com sucesso até agora?
- Como **testaram** o app com os usuários? Qual foi o **feedback**? Como o feedback **afetou** os recursos do aplicativo?
- Qual **linguagem de programação** vocês usaram para criar o aplicativo? Vocês podem explicar alguma parte importante do código e como ele funciona?
- O que ainda não está funcionando? Que recursos futuros do aplicativo o time espera criar?

ATÉ 3 MINUTOS. OBRIGATÓRIO LEGENDA EM INGLÊS!

EXEMPLOS



Yellow Storm
Semifinalista 2024
Categoria Sênior



Jamais Bullying
Semifinalista 2024
Categoria Iniciantes

PLANO DE ADOÇÃO DO USUÁRIO

Até 10 páginas. Em inglês.

O foco principal do plano, claro, são os usuários!

Foco em **duas coisas**:

1. Os usuários que **já testaram** o app ou protótipo de IA e **quais feedbacks** eles forneceram;
2. Como a equipe fará para que mais pessoas **usem o app** no futuro.

APENAS
CATEGORIA
JUNIOR:
13-15 ANOS



CHECKLIST

EXEMPLOS

Clique sobre as imagens para ter acesso aos documentos



TECHNOVATION
Girls

Entrepreneurship 9: User Adoption Plan (Junior Division)

Team name + Short Project Summary: *suggested 1 paragraph*

BIONIC GIRLS. We are hearing impaired and cochlear implant users, the technology that allows us to hear! We decided to improve the APP developed by Katarina on the Connected Girls team, winners of the technology award at Technovation 2022. The APP first had only the function of recording a sound, for example, fire alarm and when this sound is recognized in the external environment, the phone vibrates. For 2023, our goal was to add a bracelet, which connects to the APP and vibrates when it detects the recorded sound, alerting the user of the danger. We are doing our best for the APP to make a difference in the lives of all hearing impaired people.

How have you gotten people to use your app or invention?: suggested 1-2 paragraphs
(Example: We invited friends and family to test, partnered with organizations, publicized on social media, etc.) Note: this does not have to be the finished product but can be intermediate versions of the project.

We asked Katarina's speech therapist to test the APP with the bracelet with her hearing impaired patients. In tests, the doctor explained how it would work and placed noises around the user or asked patients to make noises such as hitting the table, and then the bracelet vibrated and lit up when she recognized the external sound. It's heartening to see the reactions of users who have tried it!



Connect Sounds
Campeão 2023
Categoria Júnior



TECHNOVATION
Girls

Entrepreneurship 9: User Adoption Plan (Junior Division)

Team name + Short Project Summary: *suggested 1 paragraph*

The Infinity team created the RAINSTORM application with the aim of helping to prevent human and material losses resulting from floods by using artificial intelligence to 1) alert the probability of floods; and 2) create a chatbot to assist people who experience this situation by directing them to the corresponding public and private services for each individual case.

How have you gotten people to use your app or invention?: suggested 1-2 paragraphs
(Example: We invited friends and family to test, partnered with organizations, publicized on social media, etc.) Note: this does not have to be the finished product but can be intermediate versions of the project.

We used Instagram to promote the prototype of the application on the account @projeto_rainstorm, explaining its objective. As responsible for our adoption plan, I, Yasmin, showed the Rainstorm app to my family and asked for their opinions to help us with the application. They were happy to participate with us in this journey.



RainStorm
Semifinalista 2023
Categoria Júnior

PLANO DE NEGÓCIOS

Até 10 páginas - Em inglês.

O que precisa ter no plano de negócios:

1. Sumário Executivo;
2. Descrição da empresa;
3. Produtos e Serviços;
4. Análise do Mercado;
5. Estratégia e Implementação;
6. Plano financeiro e projeções;
7. Integrantes da equipe.



APENAS
CATEGORIA
SÊNIOR:
16-18 ANOS

EXEMPLOS

Clique sobre as imagens para ter acesso aos documentos



Business plan
COLORAR


Colorar

EXECUTIVE SUMMARY

I. THE PROBLEM

In various forms and intensities, domestic and family violence against women is recurrent and present all over the world, motivating heinous crimes and serious human rights violations. According to the World Health Organization (WHO) - WHO Multi-Country Study on Women's Health and Domestic Violence Against Women (WHO, 2005) ¹ - the rates of women who their partners physically assaulted at some point in their lives ranged from 10% to 52% in 10 countries surveyed. In Brazil, it is estimated that five women are beaten every two minutes; the partner (husband, boyfriend, or ex) is responsible for more than 80% of the reported cases, according to the survey Brazilian Women in Public and Private Spaces (FPA/Sesc, 2010) ².

Domestic, intimate, or family violence is a serious issue that prevents the realization of the full potential of personal trajectories, victimizes entire families marked by violence, and thus limits the overall development of society, considering that women - the majority affected by these crimes - make up about more than 50% of the world population. In addition to social losses, according to Gomes et. al (2013) in a study with data analyses from World Bank and the Inter-American Development Bank, domestic violence causes economic losses. Based on data from these institutions, the costs of domestic violence are



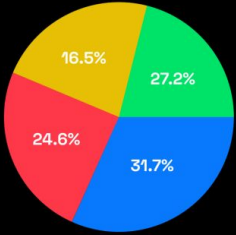
TECHSTEIN

USER SURVEY | gaia

**The survey was conducted with a sample of 233 students at our community

How do you think ESG practices would be better implemented on your daily routine?

- APP WITH DAILY CHALLENGES
- LECTURES
- VIDEOS
- BOOKS AND ARTICLES



Category	Percentage
APP WITH DAILY CHALLENGES	16.5%
LECTURES	27.2%
VIDEOS	24.6%
BOOKS AND ARTICLES	31.7%

Rate, from 1 to 5, your

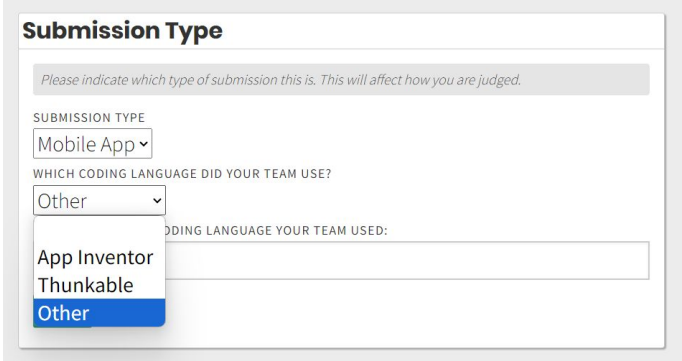
How willing are you to implement sustainable



CÓDIGO FONTE (MOBILE)

Qualquer linguagem de programação para **aplicativos mobile** pode ser utilizada. Para enviar na plataforma, devem estar nas seguintes condições:

- App Inventor – carregue aia (não apk!)
- Thunkable – Insira a URL do projeto
- Outros – carregue o **arquivo zip** dos arquivos de código-fonte
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)



Submission Type

Please indicate which type of submission this is. This will affect how you are judged.

SUBMISSION TYPE
Mobile App ▾

WHICH CODING LANGUAGE DID YOUR TEAM USE?
Other ▾

WHICH CODING LANGUAGE DID YOUR TEAM USE:
App Inventor
Thunkable
Other

CÓDIGO FONTE (WEB)

Qualquer linguagem de programação para **aplicativos web** pode ser utilizada: HTML, CSS, Javascript, Python ou outra.

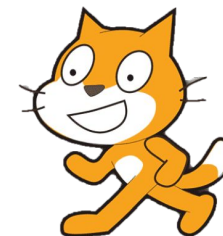
Não será aceito um website.

- Carregue o **arquivo zip** contendo os arquivos do código-fonte;
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)

PROTÓTIPO SCRATCH

Nesta temporada, a **categoria iniciantes** poderá enviar o **protótipo do seu aplicativo desenvolvido na plataforma SCRATCH.**

- Projetos do Scratch — **Link** da página do projeto do Scratch **OU** arquivo **sb3**.
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)





Q & A
TIME



PLANEJANDO A TEMPORADA EM EQUIPE

**DICAS
PARA QUE O
TEMPO SEJA
SEU ALIADO E
NÃO INIMIGO**

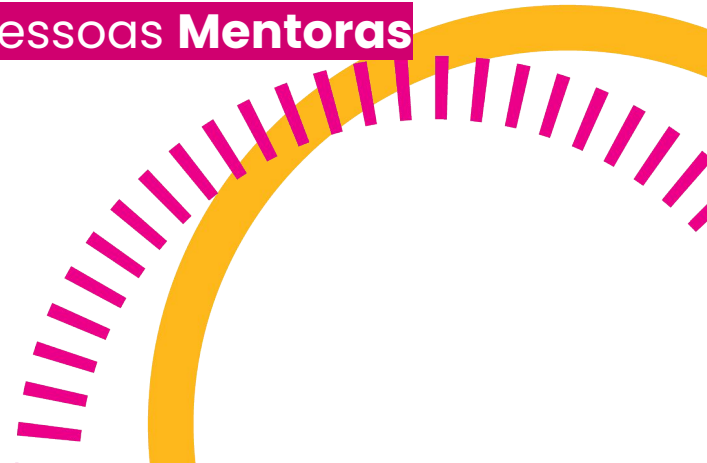
ATENÇÃO AOS PRAZOS

Estejam atentas aos prazos da competição para que não percam nenhum deles. Marquem na agenda do telefone, adicionem um lembrete, escreva no calendário da geladeira..

27 de Janeiro: Início oficial da temporada | 14 semanas até entrega

17 de Março: Fim das Inscrições de Alunas & Pessoas **Mentoras**

5 de Maio: Prazo de Entrega do Projeto



DIVISÃO DE TAREFAS

Cada um dos entregáveis é composto por subtarefas que são realizadas até o produto final. Façam a divisão das tarefas por entregável ou por subtarefa, facilitando o processo de desenvolvimento.

Exemplo: Subtarefas do *Vídeo Pitch*

- Escrever o roteiro;
- Gravar as partes;
- Editar o vídeo;
- Adicionar legendas;
- Publicar no Youtube.



ACOMPANHE O PROGRESSO

Manter o controle das tarefas e do andamento do projeto é essencial para uma temporada bem-sucedida. Uma boa prática é utilizar de uma ferramenta onde a equipe pode inserir o que já foi feito, o que está em andamento e o que ainda precisa ser concluído.

Dicas de Ferramentas:

- Planilhas - temos um [modelo!](#)
- Trello;
- Notion;



REUNIÕES PERIÓDICAS

É imprescindível que vocês mantenham um ritmo de reuniões semanais ou quinzenais para que a motivação da equipe se mantenha e vocês consigam visualizar o que já foi feito e o que está pendente.

Dicas de ferramentas:

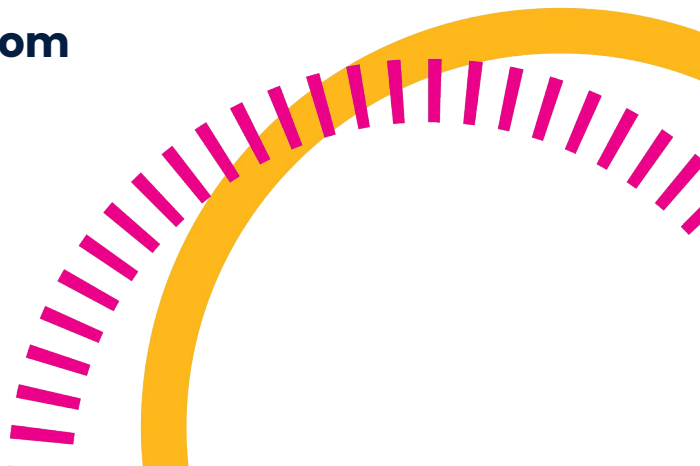
- Google Meet
- Chamada de Video Whatsapp



PEÇAM AJUDA!

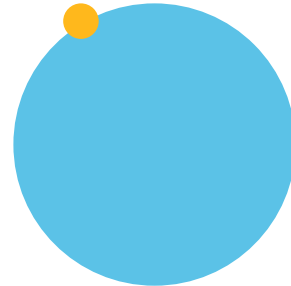
Vocês não estão sozinhas nessa jornada! As mentoras e organizadoras do Technovation estão aqui para apoiar e guiar sua equipe em cada etapa do projeto. Não hesitem em buscar ajuda sempre que enfrentarem dúvidas ou desafios, seja no desenvolvimento do aplicativo, na elaboração das entregas ou na organização das tarefas.

- Reúnam suas **dúvidas** *antes* dos **encontros com pessoas mentoras**;
- Peçam **feedback** nas entregas;
- Compartilhem as **dificuldades** que estão enfrentando, não deixem acumular!



Lembrem-se: o mais importante não é apenas o *produto final*, mas tudo o que vocês vão **aprender**, as habilidades que podem **desenvolver** e o **impacto positivo** que podem causar no mundo.

Aproveitem a jornada! :)





Q & A
TIME

Próximo encontro

28 / 01 / 2025

O CURRÍCULO TECHNOVATION

Veja onde você vai aprender a desenvolver tudo o que foi solicitado

OBRIGADA !



[@techgirlsbr](#)

contato@technovationbrasil.org.br

www.technovationbrasil.org