

# HACKATHON JUVENTUDE CONECTANDO O ESPORTE

## AS ETAPAS

### INSCRIÇÃO

Etapa 1 - Equipes

Período para inscrições aos  
EIXOS Tecnológicos.  
10/09 - 29/09

### INTRODUÇÃO

Etapa 2 - Participação de todas as  
equipes inscritas.

Evento com apresentação das diretrizes  
e metas do projeto.  
03/10

### DINÂMICA

Etapa 3 - Eliminação de equipes.

Aplicação de dinâmica para  
eliminação de equipes no qual  
limitará a participação de até 2  
equipes por eixo.  
06/10

### MENTORIA

Etapa 4 - Desenvolvimento

A equipe de mentoria agora pode  
planejar e realizar as orientações  
individuais e em grupo.  
14/10 - 08/12

### ACOMPANHAMENTO

Etapa 5 - Avaliações

Acompanhamento periódico do  
desenvolvimento das ações.

### CASES DE SUCESSO

Etapa 6 - Apresentações de empresas  
parceiras.

Momento de compartilhamento de  
conhecimento com as empresas parceiras.

### AVALIAÇÕES

Etapa 7 - Avaliações

Acompanhamento e ajustes finais  
dos projetos/produtos desenvolvidos

### FINAL

Etapa 8 - Apresentação Final.

Pitch com bancada de jurados  
formados por empresas parceiras.  
09/12

