

## Submete a tua ideia à competição

Fizeste um excelente trabalho! Encontraste um problema importante com o qual te preocupas, criaste uma solução ponderada através da **tecnologia**, aprendeste os meandros do **marketing**, e criaste um vídeo convincente para mostrares as tuas ideias. Agora está na altura de submeteres todo o teu trabalho árduo!

Nesta aula, tu vais...

- Submete o teu projecto à nossa competição global
- Faz um plano de como vais continuar a aprender e a liderar na tua comunidade após a competição

### Termos e Conceitos Chave

- **Código de Honra** - um conjunto de regras e/ou princípios que os participantes seguem para defender a integridade do programa das Technovation Girls
- **Plataforma de Desenvolvimento** - a tecnologia/aplicação base sobre a qual o teu projecto foi construído

### Inspiração

A [rubrica](#) que será usada para julgar a tua submissão pode ser encontrada no botão à esquerda. Lê-a minuciosamente; ela fornece informação sobre todos os itens que terás de submeter. Podes alterar qualquer parte da tua submissão antes da data de submissão, por isso começa cedo para teres a certeza que tens todas as partes!

Para começar, [entra na tua conta](#). Na página de envio, irás encontrar uma lista de itens que tu e a tua equipa terão de enviar. **Nota, todos os materiais escritos devem estar em inglês.** Vamos caminhar passo a passo em cada um deles.

## Início

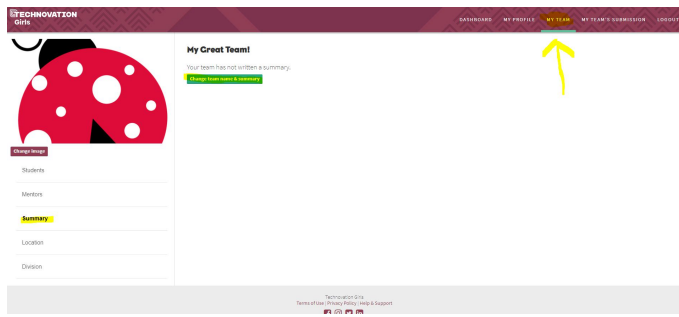
### **Código de Honra**

A primeira coisa a fazer é olhar para o **Código de Honra**. Lê-o com atenção; as Technovation Girls pretendem assegurar a integridade do programa e tudo começa contigo.

### **Foto da Equipa**

Não te esqueças de carregar também uma foto da tua equipa! Os juízes adoram ver as caras por detrás dos teus brilhantes projectos. *Dica: Se optares por não carregar uma foto da tua equipa, carrega uma foto do logótipo do teu projecto.*

Enquanto carregas a tua foto, salta para o perfil da tua equipa e certifica-te de que isso também está actualizado!



## Ideação

### **O nome do teu Projecto**

Fornece aqui o nome do teu projecto.

### **Uma descrição do teu projecto**

Tens pensado muito no teu projecto durante toda a temporada. É aqui que vais dar uma breve visão geral do teu projecto. Tens 100 palavras para fazer sobressair a tua mensagem, por isso escolhe sabiamente e certifica-te que cobres todos os pontos importantes! A declaração de problema que criaste na [Ideação 6](#) pode ser útil para incluir aqui.

### **Viagem de Aprendizagem Tecnológica**

Esta secção é sobre **ti**. Tens 100 palavras para nos dizeres como foi a tua jornada de aprendizagem. Que desafios é que ultrapassaste? O que aprendeste sobre o trabalho em equipa? Que outras habilidades aprendeste?

Também terás de carregar 2-6 imagens que descrevam o teu processo de aprendizagem. Estas imagens devem ser focadas em torno da tua jornada de aprendizagem. Por exemplo:

- Fotos ou capturas de ecrã de protótipos ou versões anteriores do teu projecto
- Imagens da tua equipa no processo de codificação/construção
- Fotos da reunião da tua equipa com peritos para conselhos
- Estas imagens **não devem** ser imagens de código, ícones de aplicação, ecrãs de login, ou qualquer coisa não directamente relacionada com a tua aprendizagem. Essas são coisas que podes mostrar nos teus vídeos.

## Passo

### **Vídeo de demonstração**

O teu vídeo de demonstração será submetido aqui. Aqui estão algumas directrizes a seguir:

- **Deve ter até 2 minutos de duração**
- **Lembra-te de mudar as definições de vídeo para públicas ou não listadas.**
- **Se o teu vídeo não estiver em inglês, tens de ter legendas em inglês.**
- **Se o teu vídeo estiver em inglês, as legendas continuam a ser altamente recomendadas.**

Lembra-te que o teu vídeo de demonstração abordará coisas diferentes dependendo do teu tipo de projecto.

<b>Submissões de Aplicações Móveis</b>	<b>Submissões do Projecto AI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Que aplicação é que construístes?</li> <li>● Como é que funciona?</li> <li>● O que funciona actualmente? E quais são alguns dos códigos críticos que o fazem funcionar?</li> <li>● O que é que ainda não funciona?</li> <li>● Que melhorias futuras tens planeadas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Que modelo de IA é que construístes e treinaste?</li> <li>● Que tipo de dados reuniste para que o modelo funcionasse? Porque é que escolheste este tipo de dados?</li> <li>● Que invenção é que construístes/protótipo?</li> <li>● Como é que o construístes?</li> <li>● Como é que funciona?</li> <li>● O que é que ainda não funciona?</li> <li>● Que melhorias futuras tens planeadas?</li> </ul>

## Vídeo do Projeto

O teu vídeo de lançamento será submetido aqui. Aqui estão algumas directrizes a seguir:

- **Deve ter até 4 minutos de duração**
- **Lembra-te de mudar as definições de vídeo para públicas ou não listadas.**
- **Se o teu vídeo não estiver em inglês, tens de ter legendas em inglês.**
- **Se o teu vídeo estiver em inglês, as legendas continuam a ser altamente recomendadas.**

O teu vídeo deve abordar o seguinte:

- Que problema estás a resolver e porque é que é importante para ti e para a comunidade?
- Como é que a tua aplicação ou projecto AI resolve o problema?
- Porque é que esta tecnologia (uma aplicação ou projecto de IA) é a melhor forma de resolver o problema?
- Existem soluções semelhantes que já existam? Porque é que a tua solução é melhor?
- Como conseguiste o feedback dos utilizadores sobre o teu problema e solução?
- Quais foram os resultados do feedback do utilizador?
- Como mudaste o teu projecto com base nos teus resultados de feedback dos utilizadores?
- Que objectivos futuros tens para o teu projecto?

---

## Código

### **Escolhe o teu tipo de projecto**

Escolhe se criaste uma aplicação móvel ou um projecto AI e explica porque é que tomaste essa decisão. O que vais submeter a seguir vai depender do que fizeste.

### **Plataforma de desenvolvimento (Mobile Apps)**

Ser-te-á primeiro pedido para especificares qual a plataforma de desenvolvimento que a tua equipa usou para programar o teu **projecto**. Dependendo de qual deles a tua equipa usou, haverá diferentes pedidos a preencher.

### **Carrega o teu código fonte (Mobile Apps)**

[Depois, farás o upload do teu código fonte](#); isto irá variar dependendo do que foi a tua

plataforma de desenvolvimento, por isso lê as instruções cuidadosamente!

- Inventor da aplicação
  - Submete um ficheiro .aia. Não submetas um ficheiro .apk pois os juízes não conseguirão abrir esse tipo de ficheiro.
- Thunkable
  - Ligação ao projecto
- Outros idiomas
  - Ficheiro Zip com todos os ficheiros de código fonte relevantes

### **Instruções de teste (Opcional)**

Tens 100 palavras para anotar qualquer informação que queiras incluir sobre o teste da tua aplicação. Por exemplo, podes incluir aqui um exemplo de informação de login.

### **Carrega o teu material do Projecto AI (AI Project)**

Os envios de IA devem ser um ficheiro zip com o seguinte incluído:

- O conjunto de dados que usaste para treinar o teu modelo
  - Isto pode ser uma captura de ecrã, uma folha de cálculo, ou um link directo para uma pasta de imagem/som, etc.
- Foto(s) de protótipos
  - Isto pode ser modelos em cartão, desenhos, dispositivos de amostra, etc.
- (Para invenções online) Um link com exemplos de informação de login

---

### **Negócios**

**As equipas júnior** terão de submeter um Plano de Adopção de Utilizador. Consulta o plano de adopção modelo fornecido no currículo. Devem ser submetidos como ficheiro .doc, .docx, ou .pdf e estar em inglês.

**As equipas seniores** também terão de submeter um plano de negócios de 5-10 páginas. Devem ser submetidos como um ficheiro .doc, .docx, ou .pdf e estar em inglês.

---

## **Eventos regionais**

Se a tua equipa estiver a assistir a um Evento Regional Pitch ao vivo, é aqui que submeterás os teus slides de apresentação. Confere com o teu organizador RPE para veres quando é que os slides devem ser enviados. Se a tua equipa escolheu o julgamento online, não precisas de submeter slides.

[Aqui está um vídeo que liga as directrizes de submissão à rubrica!](#)

## **O Botão "Rever e Submeter".**

### **Honor Code**

Your team has pledged to abide by the 2021 Technovation Honor Code.

### **Read the honor code**

- ✔ *Your app has been entered for judging!*
- ! *You are allowed to make changes until April 19th.*

**View your complete submission**

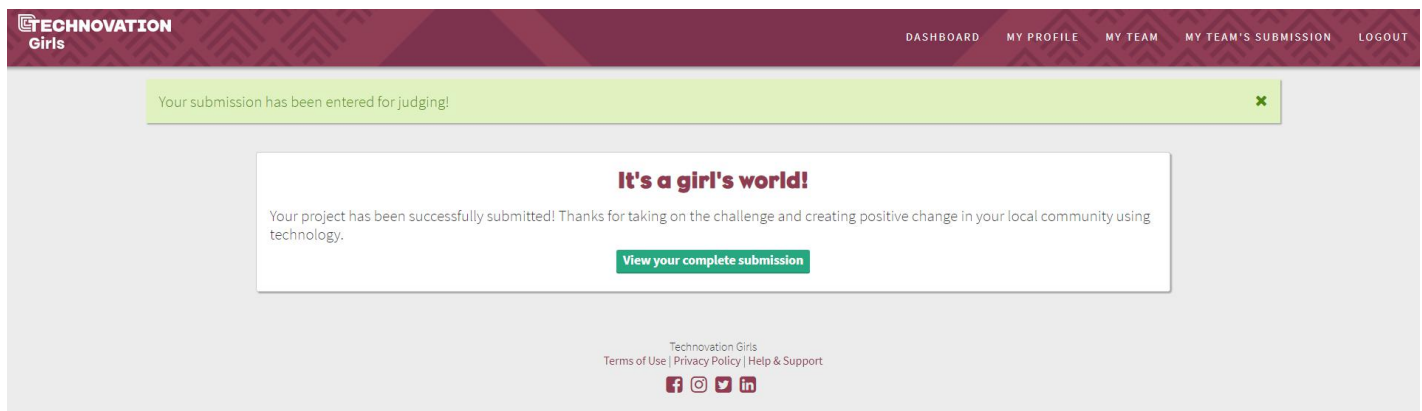
Assim que a tua equipa tiver carregado todas as partes do teu envio, **clica no botão "Rever e enviar"**. Este é o último passo mas extremamente importante a dar! Isto irá submeter oficialmente o teu projecto às Technovation Girls e garantir que sejas julgado e pontuado. Terás até ao prazo final para editares a tua submissão, por isso recomendamos que carregues o que tens o mais rápido

possível. O botão "Rever e submeter" levar-te-á a uma página de revisão final que se parece com o ecrã abaixo:

You can make changes until April 19th.

[Make changes](#)

Quando estiveres pronto, **carrega no botão final "Submeter agora"**! Vais ver um ecrã que diz "O teu projecto foi submetido com sucesso".



The screenshot shows the Technovation Girls website interface. At the top left is the logo. The navigation bar includes links for DASHBOARD, MY PROFILE, MY TEAM, MY TEAM'S SUBMISSION, and LOGOUT. A green notification bar at the top states "Your submission has been entered for judging!". The main content area features a white box with the heading "It's a girl's world!" and the message "Your project has been successfully submitted! Thanks for taking on the challenge and creating positive change in your local community using technology." Below this is a green button labeled "View your complete submission". At the bottom, there are links for Terms of Use, Privacy Policy, and Help & Support, along with social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and LinkedIn.

Então é isso! Conseguieste! Dá uma palmadinha nas tuas costas. Tem sido uma longa temporada e aprendeste e conseguiste tanto ao longo do caminho. Orgulha-te do que fizeste, nós estamos mesmo!

**Actividade: Preparação para Resultados e Planeamento para além da Competição**

Como irá a tua equipa reagir a ganhar ou perder no evento de campo ou durante outras partes do julgamento? Um exercício para te preparares para qualquer uma das possibilidades é imaginares-te no lugar da outra pessoa. Como é que a reacção de uma equipa (por exemplo, um vencedor a exhibir-se ou um perdedor a ficar chateado e a fugir) se sentiria a ti?

Considera cuidadosamente qualquer feedback que tenhas recebido. Mentores e juízes demoraram algum tempo a dizer-te como deves continuar a desenvolver a tua ideia e continuar a ter impacto na tua comunidade.

Faz um plano para o que vem depois da competição. O que é que queres continuar a aprender? Existem acções que podes tomar para ajudar outras raparigas da tua comunidade a aprenderem sobre tecnologia? Quer a tua equipa ganhe ou não, não percas de vista tudo o que conseguiste! Poucas pessoas podem dizer que tenham programado uma **solução tecnológica para** um problema nas suas comunidades! Sente-te orgulhoso e agradece a todas as pessoas que estiveram lá ao longo da jornada para te apoiar, como os juízes, os teus mentores, a tua família, e os teus amigos.

### **Actividade: Celebração!**

Independentemente dos resultados da competição, precisas de saber que conseguiste **tanto** nestes últimos meses. Estas coisas merecem ser celebradas e devias mesmo!

Aqui estão algumas ideias sobre como celebrar (não te esqueças de dizer aos teus colegas de equipa o quão grato és por eles em qualquer situação!)

- Faz ou come a tua comida favorita e partilha uma refeição
- Dança em festa!
- Reúne os amigos ou familiares da tua equipa e tem um dia de jogo ou uma noite de jogo
- Dá um passeio por um trilho natural e desfruta da ligação uma última vez
- Em que outras actividades de celebração te podes lembrar?

### **Reflexão - Reflexão sobre TI**

Há alguns meses atrás, decidiste dar o teu primeiro passo na longa e desafiante viagem das Technovation Girls. Tu e milhares de raparigas de todo o mundo deram um primeiro mergulho de cabeça para testar os teus limites e provar ao mundo que és uma força a ter em conta. Estás a causar um verdadeiro impacto e a dar os primeiros passos para te tornares os



próximos líderes e transformadores do mundo.

Todas nós na Technovation Girls elogiamos cada uma de vocês pela quantidade de coragem e perseverança que exibiram. Tira algum tempo e celebra tudo o que aprendeste e conseguiste. Tu mereceste-o!

## Recursos Adicionais

A tua jornada com as Technovation Girls não termina aqui. Ao completares a época das Technovation Girls, todos vocês são ex-alunas oficiais das Technovation Girls! Partilhamos liderança e oportunidades de networking com as nossas Alumnae, assim como programas para o desenvolvimento de competências e bolsas de estudo.

Para teres a certeza que te manténs actualizado, por favor [junta-te à nossa lista de correio de alumnae!](#)

Se tens 16 anos de idade ou mais, considera juntar-te também ao nosso grupo exclusivo de alumnae no LinkedIn! Poderás ligar-te a outros ex-alunos da Technovation, que estão a estudar na universidade ou que já estão no activo, para teres acesso a oportunidades relacionadas com a carreira e para partilhares as tuas experiências. [Clica aqui para solicitares para te juntares ao grupo.](#) Vais precisar de uma conta no LinkedIn, para te poderes juntar ao grupo.

Se não tens uma conta no LinkedIn, ou se tens menos de 16 anos de idade, nunca temas! Continuaremos a enviar oportunidades de liderança e desenvolvimento profissional através da nossa newsletter por email.

Estás à procura de um papel de liderança? Como aluna, podes candidatar-te a Embaixadora Estudantil para as Technovation Girls! As Estudantes Embaixadoras recrutam participantes para o programa das Technovation Girls, e dão poder às estudantes para melhorarem as suas comunidades através da tecnologia. Vê a nossa [página de Recursos Comunitários para Alumnae](#) quando as candidaturas abrirem em Junho de 2022; também podes encontrar outras oportunidades e recursos para alumnae na página!