

Regulamento do 4º Desafio de Dados (*Datathon*) de Moedas Digitais FGV EESP

Art. 1º A Escola de Economia de São Paulo – FGV EESP promoverá e sediará o 4º Desafio de Dados (*Datathon*) de Moedas Digitais, com início no dia 14 de novembro de 2023, com os seguintes objetivos:

1. Estimular a integração entre alunos de diferentes instituições de ensino;
2. Desenvolver e aplicar conceitos econômicos, combinando a prática à teoria;
3. Iniciar uma tradição de competições desta natureza; e
4. Contribuir para a formação e para o desenvolvimento das habilidades e conhecimentos dos alunos participantes.

Art. 2º A competição se destina a estudantes de graduação.

5. Um mesmo participante não poderá integrar mais de uma equipe.
6. Os integrantes de uma determinada equipe podem pertencer a uma mesma instituição de ensino ou a mais de uma.
7. Cada equipe deverá ter entre 3 (três) e 5 (cinco) alunos, regularmente matriculados em qualquer semestre.
8. Não há restrição quanto ao curso de graduação em que o participante está matriculado. No entanto, é recomendável que pelo menos um participante da equipe possua algum conhecimento em modelagem e análise de dados (pode ser estatística, ou econometria, ou ciência de dados etc.).
9. O evento será online e não haverá espaço físico disponibilizado para atuação das equipes. Os integrantes de cada time serão responsáveis por se organizarem e desenvolverem o desafio.

Art. 3º As equipes poderão se inscrever gratuitamente pelo preenchimento completo do formulário cujo link está disponível no site do evento.

10. A inscrição da equipe só será considerada pelo Comitê Organizador mediante preenchimento e envio de todas as informações solicitadas no formulário de inscrição.

Art. 4º As equipes poderão se inscrever e submeter os documentos até as 23h59m do dia 13 de novembro de 2023. Inscrições posteriores ou com documentos faltantes serão desconsideradas. A lista de equipes cujas inscrições foram deferidas será divulgada no dia 14 de novembro de 2023.

Art. 5º Por conta da restrição do número de equipes participantes, a participação de uma dada equipe está condicionada à aprovação do Comitê Organizador.

11. Em caso de número de inscrições superior ao número de vagas (20), o Comitê Organizador considerará três fatores para priorização: i) ordem temporal da inscrição; ii) avaliação de currículo dos integrantes; iii) principalmente, diversidade das equipes, tanto em termos de distribuição regional quanto no que tange à participação de minorias tipicamente pouco representadas no ecossistema de criptomoedas (como gênero feminino, por exemplo).
12. As decisões do Comitê são finais e irrecorríveis.

Art. 6º No dia de abertura da competição, as equipes verão apresentações de pesquisas em andamento na parceria FGV/Ripple. Também receberão exemplos de tópicos e problemas a serem solucionados, todos pertinentes ao ecossistema de moedas digitais. As equipes podem utilizar quaisquer bases de dados para o desafio, desde que citada(s) a(s) fonte(s).

Art. 7º O prazo para solução e entrega do desafio é 26/11/2023.

13. A apresentação da solução deverá ser entregue em formato “pdf” e os scripts (se houver) deverão ser entregues em formato “txt”. Estes scripts devem ser preferencialmente em Python, R ou Stata.
14. Recomenda-se que a solução seja entregue em formato de apresentação, abrangendo motivação, delimitação do problema, dados e metodologia, resultados, e discussão e implicações dos resultados.
15. O horário limite para a entrega dos arquivos é 23h59m. Não serão tolerados atrasos na entrega.
16. Não serão permitidas substituições dos arquivos entregues após o horário limite.

Art. 8º Cinco equipes serão selecionadas para a final. A divulgação dos times classificados ocorrerá até as 23h:59m do dia 29/11/2023. Essas cinco equipes farão uma apresentação oral defendendo sua análise e suas conclusões para a Banca Avaliadora.

17. A ordem das apresentações será definida por sorteio no dia.
18. O tempo limite da apresentação será divulgado no dia. As apresentações não poderão ultrapassar o limite determinado pela Organização.
19. Além da qualidade da solução e do material apresentados, o Comitê avaliará também a relevância do problema e a criatividade das soluções propostas pelos grupos.
20. Material suplementar à apresentação (exemplo: tabelas e anexos) poderá ser incluído no rol de materiais entregues à Organização.

Art. 9º As equipes são livres para utilizarem os softwares estatísticos que preferirem.

21. A Organização não é responsável por falhas técnicas dos computadores das equipes.
22. Não haverá ajuda no uso dos softwares escolhidos pelas equipes.

Art. 10º Além de certificado, as 3 (três) equipes vencedoras do desafio receberão o seguinte prêmio em dinheiro:

- 1º lugar: R\$8.000,00.
- 2º lugar: R\$5.000,00.
- 3º lugar: R\$2.000,00.

23. Sujeito a disponibilidade, adicionalmente, poderão ser ofertadas aos vencedores vagas gratuitas para os cursos *Blockchain* e *Criptofinanças* do Mestrado Profissional em Finanças e Economia da FGV EESP.

Art. 11º A participação na competição implica necessariamente o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas do presente Regulamento.