

EDITAL

OB T – OLIMPÍADA BRASILEIRA DE TECNOLOGIA 2022/2023

O Instituto Alpha Lumen de apoio ao talento (IAL) e o Massachusetts Institute of Technology Brazil (MIT Brazil) parceiros no programa STEAM para Educação Tecnológica, abrangendo múltiplas plataformas para o acesso, motivação e aprendizagem de tecnologias da informação, programação e robótica anunciam 2ª edição da **Olimpíada Brasileira de Tecnologia** e conta também com o apoio do Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA). Será realizada virtualmente pela plataforma especialmente desenvolvida (acesso pelo site www.alphalumen.org.br).

A **OB T** é uma olimpíada que visa apresentar mais de perto a área de TI (tecnologia da informação) a estudantes e professores de escolas em todo o território nacional, mostrando-a como poderosa ferramenta, tanto na geração de soluções efetivas para a sociedade quanto de inclusão e desenvolvimento socioeconômico. Ao longo da Olimpíada, os participantes serão desafiados a resolver problemas de matemática aplicada e lógica computacional, estudar e apresentar problemas presentes em suas comunidades locais, regionais ou nacionais associados aos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) e prototipar soluções. Os participantes da OB T melhor classificados poderão participar do **Desafio App**, maratona de programação, com o objetivo de transformar em aplicativos funcionais as soluções prototipadas pelos Times.

Assim, a OB T tem como objetivos:

- Incentivar a aprendizagem e uso de tecnologia para resolução de problemas reais;
- Incentivar o uso da tecnologia para o aprendizado;
- Despertar e incentivar o estudo da matemática em jovens de todo o Brasil;
- Estimular o olhar crítico sobre problemas da comunidade (local, regional e nacional);
- Desenvolver competências para a resolução de problemas;
- Promover a aprendizagem e o trabalho cooperativo;
- Estimular o crescimento pessoal;
- Ser uma importante experiência no âmbito das olimpíadas do conhecimento.

1. REGRAS GERAIS

1.1 – QUEM PODE PARTICIPAR

Podem participar da Olimpíada Brasileira de Tecnologia – OB T os estudantes regularmente matriculados nos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e na 1ª, 2ª, 3ª e 4ª ano (quando houver) das séries do Ensino Médio em escolas públicas (municipais, estaduais ou federais) ou privadas no ano de 2022/2023.

1.2 – NÍVEIS E CATEGORIAS

A OB T será composta de dois níveis, um para estudantes do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II e um para estudantes do Ensino Médio.

Níveis:

- 8º e 9º anos do E.F. (nível 1)
- 1ª, 2ª e 3ª série do E.M. (nível 2)

Além disso, cada nível será dividido em duas categorias conforme descrito abaixo:

Categorias:

- Escolas públicas (categoria 1)
- Escolas privadas, escolas técnicas (públicas ou privadas), colégios militares, institutos federais, Núcleos de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação (NAAHS) ou similares (categoria 2).

1.3 – COMPOSIÇÃO DO TIME

- O Time será composto por duas equipes, uma matemática/técnica e outra social.
- Cada Time deve ter no mínimo um professor mentor para o Time.
- Tanto a equipe social quanto a matemática/técnica deverão ter, cada uma delas, no mínimo 1 estudante e no máximo 3 estudantes.
- Ou seja, o Time poderá ter no mínimo 2 e no máximo 6 estudantes divididos entre as duas equipes.

	Equipe matemática/técnica:	Equipe Social:	Time
Nº mínimo de estudantes	1	1	2
Nº máximo de estudantes	3	3	6

- **A partir da segunda fase, as equipes matemática/técnica e social se juntarão para realizar a atividade proposta na etapa.**

1.4 – FASES DA OBT

A OBT possui duas fases obrigatórias e uma optativa – o Desafio App.

1.4.1 - PRIMEIRA FASE:

A primeira fase da OBT é dividida em duas tarefas, uma para cada equipe:

Equipe matemática/técnica:	Equipe Social:
Resolução de desafios de matemática aplicada e lógica computacional.	Deverá escolher, estudar e apresentar vídeo com um problema que seja de relevância para a sua comunidade local, regional ou nacional, dentro da temática dos O.D.S descritos no item 2.1.

1.4.2 - SEGUNDA FASE:

A partir da segunda fase, a equipe matemática/técnica e a equipe social irão trabalhar juntas na prototipagem de um aplicativo que possa solucionar o problema proposto pela equipe social na primeira fase (as orientações para efetuar a prototipagem serão fornecidas durante a olimpíada).

Observação: Prototipar – o Time deverá gerar um protótipo, ou seja, criar uma representação do funcionamento de um aplicativo que traga solução para o problema submetido pela equipe social.

1.4.3 – DESAFIO APP (OPTATIVO):

No Desafio App (optativo), serão convidados:

- Os times medalhistas OURO, PRATA e BRONZE no N2 para as categorias 1 e 2.
- E convidados os Dez 10 Times de melhor desempenho na **prova optativa de programação básica** que será oferecida para seleção.
- E um convidado especial da Trilha de Soft Skills

1.4.4 – PROVA OPTATIVA DE PROGRAMAÇÃO BÁSICA:

Os Times que **não estiverem entre os medalhistas** e desejarem participar do **Desafio App** terão a oportunidade de realizar uma etapa optativa – a Prova Optativa de Programação Básica, como nova oportunidade para se classificarem.

- Essa prova estará disponível na plataforma da OB T.
- Serão classificados para participar do Desafio App os 10 Times que obtiverem maior pontuação nesta prova.

1.5 – CALENDÁRIO

O calendário da OB T seguirá as datas descritas abaixo:

- **Inscrições dos times:** 13/10 até 30/3
- **Submissão dos Trabalhos:** 13/10 a 03/04
- **Equipe Matemática:** 04/04 e 05/04
- **Resultado 1ª fase:** 07/04

- **2ª fase PROTOTIPAGEM:** 08/04 a 02/05
- **Avaliação dos trabalhos da 2ª fase:** 03/05 a 04/05
- **Premiação e resultado da 2ª fase:** 06/05

- **Desafio APP - aceite e inscrições:** 6/05 a 09/05
- **Prova de Programação:** 08/05 a 10/05
- **Divulgação:** 11/05

- **Período de desenvolvimento do APP:** até 10/07
Envio App-Final 11/07

- **Semana EAT - Chegada:** 17/7
- **Imersão Tecnológica OIMC, OB T, OICEA, TBS:** 18, 19, 20 e 21/7
- **Partida:** 22/7/2023



2. Primeira Fase da OBT

2.1 FORMATO DA PRIMEIRA FASE

A primeira fase da OBT será dividida em duas tarefas, uma para cada equipe (matemática/técnica e social):

Tarefa para a Equipe matemática/técnica:	Tarefa para a Equipe Social:
Resolução da prova de matemática que será dividida em três blocos: <ul style="list-style-type: none">▪ blocos 1 e 2 – matemática aplicada▪ bloco 3 – matemática e lógica computacional	Deverá escolher, estudar e apresentar um problema de sua comunidade local/regional/nacional relacionado aos ODS (detalhado adiante). Deve ser um problema que possa ser resolvido ou atenuado por meio da criação de um aplicativo.
Cada bloco terá seis questões, portanto, serão um total de 18 questões.	A equipe precisará preencher os itens do formulário - Plano de Estudos do Problema , que estará disponível na plataforma da OBT, e completar todas as informações requeridas sobre o problema escolhido.
As questões serão dos tipos: <ul style="list-style-type: none">▪ múltipla escolha▪ resposta curta	A equipe social também deverá gravar, com celular, um vídeo de 1,5min a 3min no máximo descrevendo o problema escolhido e postar no Youtube (copiar o link e colar no campo indicado no formulário).

2.1.1 – OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)

A equipe social poderá escolher um dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) propostos pela ONU, como opções para problemas presentes na comunidade, região ou no país, e que será estudado e apresentado, na 1ª Fase.



Acessar as ODS: brasil.un.org/pt-br/sdgs e odsbrasil.gov.br/

Observação: Os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) também irão compor a temática de várias das questões propostas na 1ª fase da OBT.

2.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA A 2ª FASE: Serão classificados para a segunda fase

- 20% dos Times cuja equipe matemática/técnica obtiver maior pontuação; a organização poderá aumentar ou diminuir o (%) em cada categoria ou nível para fazer ajustes de arredondamento.

3. Segunda Fase da OBT - Prototipagem

3.1 – FORMATO DA 2ª FASE

Na 2ª Fase, as **equipes matemática/técnica e social de cada Time irão trabalhar juntas** para a criação de um protótipo de um aplicativo que possa solucionar o problema proposto na 1ª Fase.

3.1.1 – ELABORAÇÃO E SUBMISSÃO DO PROTÓTIPO

Os Times classificados para a 2ª Fase poderão acessar pelo portal da OBT o material com instruções detalhadas para realizar a elaboração do protótipo. As informações estarão também disponibilizadas no site do IAL, na página

da OBT. Será realizado também webinar de orientação para a elaboração de um protótipo e esse vídeo ficará disponível para ser consultado.

Lembrando: Prototipar é gerar uma representação do funcionamento de um aplicativo que traga solução para o problema submetido pela equipe social.

3.1.2 – JÚRI

O **júri especialista** será composto por uma junção de profissionais especialistas do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras e terá como o objetivo avaliar e pontuar o Plano de Estudo do Problema e do protótipo dos times participantes da 2ª Fase.

- **AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA**

Os Planos de Estudo do Problema serão avaliados segundo os critérios descritos a seguir:

APRESENTAÇÃO	CRITÉRIOS	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
VÍDEO	Duração	Se a duração está dentro do tempo estipulado	Eliminatório
	Qualidade técnica	O vídeo deverá ter som audível e imagem nítida	Eliminatório
	Coerência	O conteúdo do vídeo deve condizer com o problema apresentado no plano de estudo.	Eliminatório
	Objetividade	Descrever o problema de forma clara e concisa(resumido).	0 a 5
	Criatividade	Utilização de recursos técnicos e artísticos variados.	0 a 5

APRESENTAÇÃO	CRITÉRIOS	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
PLANO DE ESTUDOS DO PROBLEMA	Alinhamento	O Plano de Estudo do Problema devem estar de acordo com um dos ODS descritos no item 2.1.1	Eliminatório
	Objetividade e Clareza	Os campos deverão ser preenchidos de modo claro e sucinto (resumido).	0 a 5
	Embasamento do problema	No formulário deverão constar fontes (sites, notícias, reportagens, fotos, livros etc.) que comprovem o problema.	0 a 5

3.1.3 – PREMIAÇÃO

- Os Times melhor classificados na 2ª Fase receberão **diplomas com a classificação** certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA, medalhas e prêmios diversos (conforme a classificação). Os professores mentores receberão certificados e prêmios em dinheiro.
- Os times medalhistas do N2 (Ensino Médio) na 2ª Fase serão convidados, bem como seus professores mentores, a participarem da **Escola Avançada Tecnologia**, em julho, preferencialmente de forma presencial em São José dos Campos. As premiações desta etapa estão detalhadas no item 5.

4. DESAFIO APP (OPTATIVA)

4.1 – FORMATO DO DESAFIO APP

A Fase optativa da OBT consistirá no desenvolvimento do aplicativo cujo protótipo foi proposto na 2ª Fase. Os Times classificados para o Desafio App poderão acessar pelo portal da OBT o material de suporte com instruções detalhadas para o desenvolvimento do mesmo. As informações estarão também disponibilizadas no site do IAL, na página da OBT.

4.2 – QUEM PODERÁ PARTICIPAR

Para participar do Desafio App, serão convidados os times medalhistas OURO, PRATA e BRONZE no NÍVEL 2, e os 10 Times do NÍVEL 2 melhor pontuados na Prova Optativa de Programação Básica, mais um convidado pela participação da Trilha de Soft Skills.

4.2.1 – TIMES MELHOR RANQUEADOS PELAS NOTAS DA SEGUNDA FASE

Os **times medalhistas** poderão escolher se seguirão para o Desafio App. Caso alguns desses Times optem por não participar, outros serão convidados, seguindo a ordem decrescente de classificação.

4.2.2 – TIMES MELHOR RANQUEADOS NA PROVA OPTATIVA DE PROGRAMAÇÃO BÁSICA

Os Times do NÍVEL 2 que **não estiverem classificados para o SEMANA EAT** e desejarem participar do **Desafio App** terão a oportunidade de realizar a Prova Optativa de Programação Básica como nova oportunidade para se classificarem. Essa prova estará disponível na plataforma da OBT. Os 10 Times **com melhor desempenho nessa prova** participarão do Desafio App.

4.3 – SUPORTE

A **organização da OBT** oferecerá recursos e um mentor com conhecimento técnico para orientar o desenvolvimento do App, para cada Time participante.

4.4 – JÚRI

O **júri especialista** será composto por uma junção de profissionais do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras e terá como o objetivo avaliar e pontuar aplicativos desenvolvidos pelos Times. Os critérios utilizados pelo júri especialista para avaliá-lo serão disponibilizados no portal da OBT.

4.5 – PREMIAÇÃO DO DESAFIO APP

Os três times melhor classificados receberão:

- **Diplomas com a classificação** certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA, prêmios em dinheiro (conforme a classificação). Os professores mentores receberão certificados e prêmios em dinheiro.
- A premiação dos melhores aplicativos está prevista para acontecer em 21 de julho de 2023, ao final da **Escola Avançada de Tecnologia** durante a realização da SEMANA EAT.

5. PREMIAÇÃO DA OBT (FINAL DA 2ª FASE)

5.1 – QUEM SERÁ PREMIADO

A classificação obtida na segunda fase definirá os times que serão premiados. O detalhamento está nas tabelas abaixo.

QUEM SERÁ PREMIADO AO FINAL DA 2ª FASE				
NÍVEL	CATEGORIA	OURO	PRATA	BRONZE
8º e 9º anos do E.F. (nível 1)	CATEGORIA 1	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
	CATEGORIA 2	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
1ª, 2ª e 3ª série do E.M. (nível 2)	CATEGORIA 1	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance
	CATEGORIA 2	1% dos times com melhor performance	2% dos times com melhor performance	3% dos times com melhor performance

Parágrafo Único: a organização poderá aumentar ou diminuir o (%) de medalhados em cada categoria ou nível para fazer ajustes de arredondamento.

5.2 – PREMIAÇÃO DA 2ª FASE

PREMIAÇÃO DA 2ª FASE						
NÍVEL 1	ESTUDANTES					O TIME OURO MELHOR CLASSIFICADO
	CATEGORIA 1	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00
CATEGORIA 2	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00	
NÍVEL 2	CATEGORIA 1	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00
	CATEGORIA 2	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.500,00

PREMIAÇÃO DA 2ª FASE

PROFESSORES						Professor do Time ouro melhor classificado	Escola do Time ouro melhor classificado
NÍVEL 1	CATEGORIA 1	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TROFÉU R\$ 3.000,00
	CATEGORIA 2	8º e 9º anos do E.F.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TRÓFEU
NÍVEL 2	CATEGORIA 1	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TROFÉU R\$ 3.000,00
	CATEGORIA 2	1ª, 2ª e 3ª série do E.M.	Certificado e medalha de ouro	Certificado e medalha de prata	Certificado e medalha de bronze	R\$ 1.000,00	TRÓFEU

Os Times medalhistas serão convidados, bem como seus professores mentores, a participarem da **Escola Avançada de Tecnologia**, em julho, preferencialmente de forma presencial em São José dos Campos.

Os detalhes sobre a **Escola Avançada de Tecnologia** serão enviadas posteriormente.

6. JÚRI E PREMIAÇÃO DO DESAFIO APP

O **júri especialista**, composto por uma junção de profissionais do **Alpha Lumen, Alpha EdTech, MIT, ITA e grandes empresas** apoiadoras, terá como o objetivo avaliar e pontuar o aplicativo. O App também será exposto ao júri popular que irá avaliar mediante votação.

6.1 – QUEM SERÁ PREMIADO

Três times serão premiados:

- Júri especialista – 2 Times
- Júri popular (o mais votado) – 1 Time

- Obs: Os times que receberão prêmios em dinheiro são exclusivamente da Escola Pública Categoria 1

Os Times vencedores receberão:

PREMIAÇÃO NO DESAFIO APP - TIME				
	CLASSIFICAÇÃO DO TIME	PRÊMIO EM DINHEIRO	DIPLOMA	SEMANA EAT
JÚRI ESPECIALISTA	1º	R\$ 2.500,00	Diplomas com a classificação certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA	DAY CAMP NO PARQUE TECNOLÓGICO EM EMPRESAS E STARTUPS DE TECNOLOGIA
	2º	R\$ 1.500,00		
JÚRI POPULAR	Votação popular	R\$ 1.500,00		

PREMIAÇÃO NO DESAFIO APP - PROFESSORES E ESCOLAS				
		PROFESSORES		ESCOLA
	CLASSIFICAÇÃO DO TIME	PRÊMIO EM DINHEIRO	DIPLOMA	TROFÉU
JÚRI ESPECIALISTA	1º	R\$ 1.000,00	Diplomas com a classificação certificados por Alpha Lumen, MIT Brazil e ITA	TROFÉU OURO
	2º	R\$ 1.000,00		TROFÉU PRATA
JÚRI POPULAR	Votação popular	R\$ 1.000,00		TROFÉU VOTAÇÃO POPULAR

A premiação dos melhores aplicativos está prevista para acontecer em 21 de julho de 2023, ao final da **Escola Avançada de Tecnologia** (presencial em São José dos Campos)

7. ORIENTAÇÕES GERAIS

7.1 – INSCRIÇÕES

A Olimpíada será **GRATUITA** para todos os times participantes.

7.1.1 – ONDE FAZER A INSCRIÇÃO

A inscrição poderá ser feita no site do Instituto Alpha Lumen através do portal www.alphalumen.org.br até a data estipulada no calendário do evento.

7.1.2 – INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO

Escola	Professor	Time
Nome	Nome completo	Nome completo de cada integrante do time
Endereço da escola	CPF	Ano/Série de cada estudante (2022)
E-mail	E-mail	Composição das equipes (matemática/técnica e social)
Telefone ou celular/Whatsapp	Telefone ou celular/Whatsapp	Telefone/Whatsapp de todos os estudantes participantes



7.1.3 – ENTREGA DA PREMIAÇÃO (INFORMAÇÕES DE QUEM FOR RECEBER A PREMIAÇÃO EM NOME DA EQUIPE)

Nome completo	UF
Endereço	CEP
Cidade	CPF ou CNPJ
Estado	

7.1.4 – ORIENTAÇÕES GERAIS PARA REALIZAR A INSCRIÇÃO

- (A) O estudante deverá indicar um professor responsável que faça parte do quadro docente da escola onde os estudantes estudam no ano letivo de 2022/23.
- (B) O professor responsável só poderá realizar a inscrição de estudantes que pertençam à escola em que leciona no ano de 2022/23
- (C) O estudante só poderá realizar a sua inscrição e a inscrição dos membros de seu time (não podendo cadastrar outros times ou equipes)
- (D) **Não será permitido a qualquer estudante participar em mais de um time**, sob pena de exclusão da olimpíada.
- (E) O estudante não poderá mudar de equipe. Qualquer questão nesse item deverá ser submetida ao comitê organizador da OBT (IAL).
- (F) Não existe limite de estudantes/times inscritos por professor responsável, desde que todos sejam seus estudantes em 2022/23 (item B).

7.1.5 – CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO

- (A) Se a inscrição for feita por estudante, pais ou responsável terá que ser validada posteriormente pelo professor responsável do time.
- (B) A inscrição só estará confirmada após o cadastramento de todos os dados obrigatórios e respectiva confirmação do professor responsável.

7.2 – ATIVIDADES E APOIO ON-LINE

- (A) Durante a 1ª Fase serão oferecidos minicursos, webinars e Desafios semanais que serão oferecidos ao longo da preparação.
- (B) Para todas as equipes que chegarem na 2ª Fase (Prototipagem), será disponibilizado material de apoio para a criação do protótipo.
- (C) As equipes que participarem na 3ª Fase (desenvolvimento do App) terão acesso a material de apoio e mentoria de profissionais do Alpha Edtech, MIT, ITA e das empresas apoiadoras.

8. Considerações Finais

- 8.1. As datas do período de inscrição, a divulgação dos participantes/Times e qualquer uma das fases pode ser estendida, a critério do comitê organizador. Nesse caso, as alterações feitas serão publicadas no site da olimpíada.

8.2. Ao se inscrever na olimpíada, os participantes reconhecem e aceitam que concordam com todo o conteúdo deste regulamento, autorizando os promotores a usar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, através de jornais, revistas, televisão, filmes, rádio e Internet, ou qualquer outro meio, os materiais enviados para a organização, sempre referenciando fonte e origem.

8.3. Ao se inscrever, os participantes também autorizam o uso, pelo comitê organizador, de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, para identificação do participante, contato durante a olimpíada, entrega de prêmios, divulgação dos resultados e para divulgação a todos os patrocinadores da olimpíada.

8.4. Os dados e informações coletados serão armazenados em um ambiente seguro, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, de acordo com a legislação vigente. É de extrema importância para os promotores, a segurança de todas as informações.

8.5. Os participantes são responsáveis pela originalidade de todo o conteúdo produzido por eles no âmbito desta olimpíada, respondendo total e exclusivamente por qualquer dano ou reclamação de terceiros, excluindo e indenizando os promotores e o comitê organizador, em caso de reclamação judicial ou extrajudicial, sob qualquer acusação, relacionada à violação dos direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

8.6. A suspeita de conduta antiética e o descumprimento deste regulamento, serão analisados e julgados pelo comitê organizador, podendo também levar à desqualificação do participante.

8.7. Os promotores podem, a seu exclusivo critério, a qualquer momento, se julgarem necessário, atualizar as regras ou diretrizes deste regulamento, comunicando-o no site do evento.

9. Casos omissos ou interpretações

Casos omissos ou de interpretação a este edital serão resolvidos pela organização, cabendo 1 (um) pedido de recurso.

10. Contato:

Questões e dúvidas dos Times, dos professores e das escolas durante todo o processo:

- Telefone, com Whatsapp número: **(12) 98213 0022**
- E-mail da organização: obt@alphalumen.org.br
- Horário de atendimento: segunda a sexta, das 8h às 18h (horário de Brasília)
- Endereço: Rua Clóvis Bevilácqua, 868 – Jd. Esplanada – São José dos Campos – SP (CEP: 12242-790)

A organização recomenda que cada Time forme um grupo no aplicativo de mensagem de sua escolha para facilitar sua comunicação interna.

BOA SORTE!

OBT

Olimpíada Brasileira
de Tecnologia



3 SAÚDE E BEM-ESTAR

9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA

15 VIDA TERRESTRE



V3 - 08/05/2023 11:26