

EDITAL Nº 01/2020 - EDITAL DE CHAMADA DO EVENTO HACKATHON “HACKA FOR LIFE” - CGEPE/IFTM-CAUPT; PROEXT/UFTM; PROPPG/UFTM; AGÊNCIA UFTM DE INOVAÇÃO/UFTM

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro *campus* Avançado Uberaba Parque Tecnológico (IFTM-CAUPT) por meio da Coordenação Geral de Ensino, Pesquisa e Extensão (CGEPE) e a Universidade Federal do Triângulo Mineiro por meio da Pró-Reitoria de Extensão (PROEXT), da Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPPG) e da Agência UFTM de Inovação tornam público o presente Edital com âmbito interno e externo para o HackaForLife, um Hackathon totalmente online, com o desafio para o desenvolvimento de soluções para o enfrentamento da pandemia ocasionada pelo vírus SARS-CoV-2 agente etiológico da COVID-19.

O termo Hackathon vem da junção dos termos *hack* (do inglês e nesse contexto, em tradução livre, com o sentido de desenvolver programas de computador com expertise) e *marathon* (do inglês, em tradução livre, maratona). Dessa forma, um evento de Hackathon se caracterizou, originalmente, pela reunião de programadores e outros profissionais ligados ao desenvolvimento de software, de forma intensiva e num determinado intervalo de tempo, para a criação de soluções para um dado desafio. Hoje, a partir do sucesso da abordagem, os eventos de Hackathon tornaram-se multidisciplinar agregando participantes das diferentes áreas do conhecimento para a produção de propostas inovadoras, com potencial de enfrentar, em curto e médio prazo, os desafios propostos.

1. OBJETIVO

- 1.1. Estimular a comunidade interna/externa do IFTM-CAUPT e da UFTM na produção de soluções criativas e inovadoras relacionadas à produção de ideias, planos, ações, produtos, serviços, entre outros para o enfrentamento da pandemia ocasionada pelo vírus SARS-CoV-2 agente etiológico da COVID-19 por meio de um Hackathon online em que os participantes terão a oportunidade de trabalhar em problemas propostos nas temáticas de saúde e economia com vistas a minimizar os efeitos decorrentes da pandemia.
- 1.2. Disponibilizar à sociedade, órgãos da saúde e da economia, as soluções, produções e serviços originados a partir dessa iniciativa.

2. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

- 2.1. A participação será por equipes, as quais deverão ser formadas com 5 (cinco) integrantes cada.
- 2.2. Poderão participar das equipes pessoas com idade mínima de 18 anos completos até a data de início do Hackathon.
- 2.3. É desejável que os inscritos tenham conhecimento ou experiência em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, gestão de negócios, saúde (incluindo áreas de enfermagem, medicina, psicologia, dentre outros) não havendo, todavia, a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas cumulativamente.

3. INSCRIÇÃO

- 3.1. As inscrições são gratuitas e devem ser realizadas dentro do período estipulado no cronograma apresentado no item 14 deste Edital, exclusivamente pelo site oficial no evento, no endereço: https://www.sympla.com.br/hackaforlife__877543.
- 3.2. Após o período informado no cronograma do item 14 deste Edital não será mais possível se inscrever.
- 3.3. Não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja pelo site oficial do evento.
- 3.4. Cada participante deverá fazer sua inscrição individualmente informando **Nome, Sobrenome, Email, CPF, Data de Nascimento, Número de telefone celular, Endereço, Nome da instituição (empresa/escola que está vinculado), Tipo de vínculo, Área de atuação/formação e Nome da equipe**.
- 3.5. O participante é responsável pela veracidade das informações apresentadas.
- 3.6. Na fase de inscrição, o campo Nome da Equipe será utilizado como identificador único das equipes. Portanto, cada participante, ao se inscrever, deve informar o Nome da Equipe idêntico aos demais participantes da mesma equipe. Será levado em consideração, inclusive, a diferenciação entre letras maiúsculas e minúsculas. Por exemplo, Nome da Equipe “Equipe A” (sem as aspas) será considerado diferente do no Nome da Equipe “Equipe a” (sem as aspas).
- 3.7. Toda comunicação com os participantes será realizada por meio eletrônico via site do evento ou por meio de mensagens eletrônicas originadas do e-mail *hackaforlife@gmail.com* e destinadas ao e-mail informado pelos participantes no ato da inscrição conforme item 3.4 deste Edital.
- 3.8. Ao se inscrever, os participantes concordam automaticamente com as condições e regras dispostas neste Edital.
- 3.9. Ao se inscrever, os participantes dão ciência que poderão ocorrer reuniões para orientações gerais antes e durante o evento. A data/hora de cada reunião será informada pela equipe organizadora através de mensagem enviada ao e-mail informado no ato da inscrição.
- 3.10. O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação e redes sociais será de responsabilidade exclusiva dos participantes.

4. HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES

- 4.1. A homologação dos inscritos será divulgada na data especificada no cronograma informado no item 14 deste Edital através do site oficial do evento.
- 4.2. Serão admitidas, no máximo, 25 (vinte e cinco) equipes, ou seja, o evento será limitado a 125 participantes.

- 4.3. Sugere-se que as equipes sejam multidisciplinares a fim de agregar as competências necessárias para o cumprimento dos entregáveis dispostos no item 5.10 deste Edital.
- 4.4. Fica assegurado o limite de 20% do total de equipes homologadas (5 equipes) àquelas que forem compostas em sua integridade por estudantes e/ou servidores da IFTM-CAUPT.
- 4.5. Fica assegurado o limite de 20% do total de equipes homologadas (5 equipes) àquelas que forem compostas em sua integridade por estudantes e/ou servidores da UFTM.
- 4.6. As equipes serão homologadas de acordo com os dados informados no ato de inscrição de cada participante no sistema disponível no site oficial do evento por ordem cronológica.
- 4.7. Equipes em que algum dos participantes não apresentar todos os dados solicitados e/ou apresentar dados inverídicos solicitados no item 3.4 deste Edital serão automaticamente desclassificadas.
- 4.8. Na hipótese de haver mais equipes inscritas que atendam aos perfis descritos nos itens 4.3 e 4.4 deste Edital, estas serão classificadas pelo critério geral descrito no item 4.5 deste Edital.
- 4.9. Na hipótese de haver menos equipes para a reserva assegurada nos itens 4.3 e 4.4 deste Edital, as vagas serão direcionadas para a classificação geral conforme item 4.5 deste Edital.

5. DA EXECUÇÃO DO EVENTO HACKATHON

- 5.1. Este Hackathon será totalmente online devendo, obrigatoriamente, preservar as orientações de distanciamento social preconizadas pelas autoridades de saúde.
- 5.2. A plataforma virtual a ser utilizada pelas equipes será divulgada após a homologação das inscrições.
- 5.3. Os problemas, regras, normas e código de conduta que nortearão as atividades serão disponibilizadas para os participantes no dia anterior ao início das atividades do Hackathon a partir das 19 horas, conforme cronograma apresentado no item 14 deste Edital.
- 5.4. Os problemas lançados como desafios no Hackathon serão relacionados às temáticas tratadas no evento, a saber: saúde ou economia.
- 5.5. Cada equipe terá liberdade para decidir qual problema irá atuar durante o evento.
- 5.6. Cada equipe pode atuar em apenas um problema.
- 5.7. As atividades do Hackathon terão início no dia **19/08/2020, às 00h00min** (horário de Brasília), com término previsto para o dia **23/08/2020, às 23h59min** (horário de Brasília), totalizando, assim, 120h (cento e vinte horas) de duração para que cada equipe possa criar, inovar, gerenciar uma ideia inovadora,

levantando requisitos, planejando, testando, validando e gerenciando o projeto para apresentar uma solução que esteja alinhada com o objetivo deste Edital.

- 5.8. Durante o período de execução do Hackathon, haverá reuniões para instrução das equipes, portanto, os participantes têm ciência de que é obrigatória a participação de pelo menos um dos membros da equipe.
- 5.9. As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos ou serviços poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.
- 5.10. Ao final do Hackathon, cada equipe participante deverá submeter no sistema disponível no site oficial do evento os seguintes entregáveis:
 - 5.10.1. Gravação audiovisual em formato de um Pitch, onde um ou mais participantes aparecem demonstrando a solução desenvolvida e/ou projetada. O vídeo deve apresentar explicitamente o problema e tema abordado, além de demonstrar a utilidade da solução na resolução do problema. A duração da gravação deve ser de no mínimo três minutos e máximo de quatro minutos.
 - 5.10.2. Documento, em formato PDF, que detalhe: I) título e integrantes da equipe; II) tema/problema; III) solução proposta e justificativas; IV) proposta de valor e benefícios; V) validação da solução; VI) restrições e/ou limitações; VII) recursos utilizados; VIII) custos de desenvolvimento e/ou implantação e/ou projeto.
 - 5.10.3. Protótipo funcional da solução que deverá atender um dos seguintes casos: I) a solução trata-se de um software, ou seja, uma solução digital tangível, neste caso o mesmo deve ser disponibilizado por meio eletrônico (por exemplo, site/app com acesso disponível ou arquivo de um protótipo navegável) à equipe organizadora do evento, possibilitando assim seu completo manuseio. Neste caso, sugere-se disponibilizar um pequeno manual de uso. II) a solução proposta é um equipamento, ou seja, uma solução tangível fisicamente, neste caso deve-se enviar uma gravação audiovisual demonstrando a utilização/manuseio da solução, este deve seguir o tempo limite estabelecido no item 5.10.1.
- 5.11. Soluções não tangíveis (ex. apenas ideias) não serão consideradas no processo de avaliação e/ou premiação.

6. RESPONSABILIDADES DOS ORGANIZADORES

- 6.1. A equipe organizadora do Hackathon não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada por quaisquer fatos que ocorram durante o evento. Também não será responsabilizada por ocorrências imprevisíveis ou por ocorrências que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior, e nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, dano ou prejuízo que não tenha sido ou não pôde ser evitado.

7. RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

- 7.1. Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade.
- 7.2. Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela comissão organizadora durante o desenrolar do evento.
- 7.3. Os participantes deverão ficar fisicamente separados por razões de segurança sanitária, uma vez que o IFTM-CAUPT e a UFTM não se responsabilizarão por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente.
- 7.4. Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos para realização das atividades do Hackathon (no mínimo um dispositivo com conexão à internet). A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo o evento ficará por conta de cada participante.
- 7.5. Quaisquer problemas técnicos que ocorram nos computadores, notebooks ou softwares de membros da equipe são de sua inteira responsabilidade. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em softwares e hardwares dos membros das equipes.
- 7.6. Ao final deste Hackathon, as equipes participantes deverão submeter pela plataforma oficial do evento os três entregáveis indicados no Item 5.10 deste Edital.
- 7.7. As equipes poderão utilizar software livre gratuitos ou pagos e softwares comerciais em seus computadores. No caso de uso de softwares comerciais e quaisquer outros, cujas licenças são pagas, os integrantes das equipes serão inteiramente responsáveis pela correta utilização dos referidos softwares, devendo respeitar as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. O IFTM-CAUPT e a UFTM não se responsabilizarão por quaisquer tipos de problemas decorrentes do mal uso de softwares e de hardwares.

8. CONFIDENCIALIDADE

- 8.1. As instituições realizadoras do evento (IFTM-CAUPT e UFTM) e todos os participantes deverão manter sigilo com relação aos projetos inovadores ou qualquer informação recebida ou observada durante o evento, embora as instituições realizadoras possam utilizá-la sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhes convier.
- 8.2. O IFTM-CAUPT e a UFTM são instituições de grande porte e com grande viés na área de tecnologia, envolvendo pesquisas com os mais diversos temas, inclusive os temas que poderão ser desenvolvidos e apresentados no decorrer do Hackathon. Em virtude disso, tanto o IFTM-CAUPT quanto a UFTM poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos no Hackathon, sem que isso signifique ao participante, qualquer remuneração ou compensação neste sentido, salvo no caso de comprovação

cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria, o que somente deverá ocorrer através de termos jurídicos.

9. AVALIAÇÃO E RESULTADO

- 9.1. Os entregáveis (indicados no Item 5.10) de cada equipe serão submetidos à uma banca avaliadora.
- 9.2. Durante o período de avaliação, se julgar necessário, a banca poderá solicitar uma entrevista com a equipe para esclarecimento de dúvidas. Neste caso, a data/hora da entrevista será divulgada para a equipe com um dia (24 horas) de antecedência.
- 9.3. A banca avaliadora será composta por 3 (três) integrantes com formação nas áreas de saúde, tecnologia da informação e negócios.
- 9.4. Os resultados serão divulgados conforme cronograma apresentado no item 14 deste Edital no site oficial do evento.

10. RECURSO

- 10.1. A equipe poderá recorrer à Comissão Organizadora caso julgue que sua equipe tenha sido prejudicada durante a realização do Hackathon.
- 10.2. O recurso devidamente justificado deve ser registrado exclusivamente pelo e-mail *hackaforlife@gmail.com* com o título "Recurso Hackathon da equipe XXXX".
- 10.3. Qualquer recurso deverá ser enviado em até 1 (uma) hora a partir do horário de divulgação dos resultados.
- 10.4. As decisões da Comissão Organizadora serão finais e não caberá outro recurso quanto à decisão tomada.
- 10.5. Havendo recurso com parecer favorável, um novo resultado será publicado.
- 10.6. Após o prazo indicado no Item 10.3, não havendo recurso, o resultado publicado será considerado como resultado final.

11. PREMIAÇÃO

- 11.1. No HackaForLife haverá premiação para as três primeiras colocações de cada uma das temáticas tratadas no evento, isto é, saúde e economia.
- 11.2. Cada equipe que estiver nas colocações estabelecidas no item 11.1 deste Edital receberá um certificado de reconhecimento.
- 11.3. A premiação para cada colocação será divulgada por meio do site oficial do evento e redes sociais.

12. DIREITOS DE TERCEIROS

- 12.1. Os participantes, e nunca o IFTM-CAUPT ou a UFTM, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O IFTM-CAUPT e a UFTM se reservam o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à Lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicada ao caso concreto) em razão de questionamentos que o IFTM-CAUPT ou a UFTM venham a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.
- 12.2. No caso das atividades realizadas originarem resultados materiais representados por inovações tecnológicas, invenções, aperfeiçoamentos e novos conhecimentos aplicáveis às atividades econômicas produtivas e que propiciem incrementos de seu desempenho, aumento da produtividade dos fatores envolvidos, otimização do uso de recursos e insumos, ou, ainda, criações intelectuais passíveis de proteção, serão observadas as determinações da Lei de Inovação, nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004, e posteriormente, o Marco Legal de Inovação, nº 13.243 de 11 de janeiro de 2016, regulamentadas pelo Decreto nº 9.283, de 7 de dezembro de 2018, bem como a resoluções específicas das instituições realizadoras do evento.
- 12.3. Os resultados econômicos auferidos na exploração comercial da criação protegida, inclusive na hipótese de transferência do direito de exploração a terceiros, serão partilhados entre as partes, incluindo-se a instituição executora do projeto, na proporção equivalente ao montante do valor agregado, cujos percentuais serão definidos em contratos a serem celebrados.

13. PUBLICAÇÃO DOS PROJETOS

- 13.1. A publicação, a publicidade e divulgação de trabalhos cujos resultados tenham sido obtidos com os projetos deste Hackathon, deverão, obrigatoriamente, ser feitos no idioma de onde será divulgado e fazer menção expressa ao IFTM-CAUPT e à UFTM.
- 13.2. Se utilizado a logomarca do IFTM-CAUPT ou UFTM, deverá ser consultado previamente a área de Comunicação Social destas instituições.
- 13.3. As ações publicitárias atinentes a propostas financiadas com recursos da União deverão observar rigorosamente as disposições contidas no § 1º do Art. 37 da Constituição Federal, como também aquelas consignadas em Instrução Normativa da Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica da Presidência da República.

14. CRONOGRAMA

Período de inscrições	20/07/2020 a 02/08/2020 07/08/2020
Homologação das inscrições	07/08/2020 10/08/2020
Divulgação das regras, normas e código de conduta aos participantes	18/08/2020
Hackathon	19/08/2020 a 23/08/2020
Avaliação dos resultados	24/08/2020 a 27/08/2020

Resultado preliminar	28/08/2020
Recurso	28/08/2020
Avaliação dos recursos	28/08/2020
Resultado Final	28/08/2020

15. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 15.1. O Hackathon poderá ser suspenso, adiado ou cancelado totalmente ou em parte por quaisquer razões. Nenhuma das disposições deste Edital gera qualquer direito ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.
- 15.2. A participação neste Hackathon não presume nenhum tipo de vínculo empregatício com o IFTM-CAUPT e UFTM, exceto os quais já possuem.
- 15.3. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora do Hackathon.
- 15.4. A efetivação da inscrição, de acordo com as definições deste Edital, bem como o posterior aceite online das suas condições, implica no conhecimento total das regras existentes neste Edital.
- 15.5. Os participantes, vencedores ou não vencedores, não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução do Hackathon.
- 15.6. Os projetos desenvolvidos neste Hackathon não devem ofender ou transgredir quaisquer direitos de terceiros.
- 15.7. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o IFTM-CAUPT e UFTM, caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.
- 15.8. Qualquer participante que obtiver vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos, considerados inadequados pela Comissão Organizadora do Hackathon, será imediatamente desclassificado, assim como sua equipe.
- 15.9. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem, relacionadas aos termos deste Edital, deverão ser, dirimidas pela Comissão Organizadora do Hackathon, exclusivamente pelo e-mail *hackaforlife@gmail.com*, intitulado "Dúvidas Hackathon XXXX".
- 15.10. Todos os participantes autorizam expressamente à organização do HackaForLife e aos demais parceiros do evento a utilização do uso de sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação.

- 15.11. Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- 15.12. Casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Uberaba, 07 de julho de 2020.