

Realização



HACKATHON #DESENVOLVESC SMART CITIES

powered by VIA Estação Conhecimento

1. DO CONCURSO

- 1.1. O Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities será promovido pelo grupo VIA Estação Conhecimento do Departamento de Engenharia do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Consórcio de Inovação na Gestão pública (CIGA), Fundação de estudos e Pesquisas Socioeconômicos (FEPESE), Centro de Informática e Automação do Estado de Santa Catarina (CIASC), Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), e Associação Catarinense de Tecnologia (ACATE).
- 1.2. O evento será realizado entre os dias **23, 24 e 25 de novembro**, nas dependências do Centro de Eventos Luiz Henrique da Silveira, localizado na Rodovia SC-401, km 01 S/N Trevo de - Canasvieiras, Florianópolis - SC, 88054-200. O local do evento ficará aberto conforme a programação para usufruto pelas equipes participantes e mentores.
- 1.3. Todas as informações pertinentes ao Hackathon #Desenvolve SC serão divulgadas no site oficial do evento, acessível no endereço <https://summitcidades.com.br/>.

2. CONCEITOS

- a) Hackathon: maratona de desenvolvimento que pode reunir programadores, desenvolvedores, designers e inovadores em geral, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de solução para problemas e desafios que permitem a colaboração para a captação de ideias que possam se transformar em novos produtos e/ou negócios.
- b) Produto mínimo viável (MVP): produto com funcionalidades que se assemelham à versão final e que possa ser entregue em um menor tempo possível, mas com proposição de valor suficiente para adotar o produto.
- c) Pitch, ou elevador pitch: apresentação de até 3 minutos de uma visão geral de ideia, produto, serviço ou negócio, projetado para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes a se interessarem mais no que está sendo dito.

3. OBJETIVOS

- 3.1. O Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities consiste em uma maratona de desenvolvimento a partir de um processo de inovação aberta conectando o ecossistema de inovação para transformação de cidades inteligentes.
- 3.2. Os participantes devem apresentar soluções digitais dos serviços prestados para fomentar: a) a participação cidadã em audiências públicas; b) a utilização de inteligência artificial para otimização dos diários oficiais dos municípios de Santa Catarina; c) otimização dos dados da cidade na tomada de decisão do gestor público para a transformação em uma cidade inteligente.
- 3.3. Serão disponibilizados desafios das áreas específicas no site do evento O Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o governo e a comunidade universitária, mesclando conhecimentos acadêmicos com práticas do mercado profissional, estimulando a criação de solução tecnológica na área da saúde e da educação, visando a transferência dessas tecnologias para a sociedade, melhorando a eficiência e agilidade nos serviços à comunidade.

4. INSCRIÇÃO

- 4.1. As inscrições estarão abertas, a partir de 12 de setembro de 2022, exclusivamente por meio do endereço de internet https://www.sympla.com.br/hackathon-desenvolvesc_1712437 até quando durarem as vagas ou na data limite de 18 de novembro de 2022.
- 4.2. As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas individualmente, podendo o participante indicar a equipe específica a qual pertence, indicando o nome da equipe e perfil no momento da inscrição.
- 4.3. As equipes deverão ter no mínimo 8 membros e o máximo de 10, desde que contenha todos os perfis necessários conforme item 4.5.
- 4.4. Cada equipe deve apresentar no mínimo três perfis de tecnologia, três de negócios e dois de design.
- 4.5. Serão disponibilizadas até 80 vagas, por ordem de inscrição, com direito à lista de espera, sendo que as vagas serão distribuídas entre as áreas de design, tecnologia e negócios, conforme as equipes forem sendo formadas e esse quantitativo for preenchido.

As vagas serão ofertadas em conformidade com o perfil dos participantes:

| Perfil | Descrição | Vagas |
|--------------------------|--|--------------|
| Profissional de negócios | Participante que possui habilidade para criar algo com valor. Normalmente determina como seus produtos ou serviços serão desenvolvidos a partir de um modelo de negócio eficiente. Possui capacidade de planejamento por meio do | 30 |

| | | |
|--|--|----|
| | estabelecimento de metas para o controle dos resultados e busca do sucesso de seu empreendimento. É um indivíduo que toma a iniciativa de empreender, analisa os riscos para viabilidade do projeto e mobiliza os recursos necessários. Tem a capacidade de demonstrar com clareza os valores e resultados que uma solução pode trazer. | |
| Tecnologia da informação e comunicação | Participante com habilidade em programação e desenvolvimento de sistemas e soluções tecnológicas, seja por meio da implementação de novos códigos ou pela estruturação e composição de soluções que atendam aos desafios propostos. Normalmente busca o desenvolvimento de uma solução que atenda de forma eficiente as demandas do cliente. | 30 |
| Designer | Participante com habilidades para o uso de ferramentas de design para a comunicação visual. Se preocupa com a usabilidade da solução desenvolvida. Normalmente é dinâmico e criativo e possui a habilidade de representar as ideias da equipe com as ferramentas certas para os momentos certos. | 20 |

- 4.6. Na existência de participantes não inseridos em equipes, estes serão direcionados pela organização do evento para integrar equipes que não estejam fechadas, conforme programação do evento. Todos os participantes devem estar inseridos em alguma equipe.
- 4.7. As equipes que não atingirem o número mínimo de membros deverão aceitar a entrada de novos membros indicados pela Comissão Organizadora, sob pena de desclassificação.
- 4.8. Não serão aceitas alterações de equipes a partir do credenciamento no evento, exceto as que forem indicadas pela Comissão Organizadora para o balanceamento de número de membros de equipes.
- 4.9. Os interessados em participar do evento que não conseguirem realizar sua inscrição em função de eventual esgotamento das vagas, poderão solicitar a sua inscrição na lista de espera.
- 4.10. As instruções para inscrição na lista de espera serão disponibilizadas no site oficial do evento, acessível pelo endereço <https://summitcidades.com.br/>.
- 4.11. Para não prejudicar o evento nem a participação de outros participantes, os participantes inscritos que, por qualquer motivo, não puderem participar do evento, deverão informar imediatamente à comissão organizadora a sua desistência, por envio de mensagem ao e-mail hackathondesenvolvesc@gmail.com.
- 4.12. Na medida em que as vagas forem liberadas, a comissão organizadora procederá o chamamento dos inscritos na lista de espera, de acordo com o perfil e ordem de inscrição.
- 4.13. Para fins de otimização do evento, os participantes que eventualmente conseguiram se inscrever no Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities mas que por qualquer motivo

não puderem participar do evento, deverão informar à Comissão Organizadora a sua desistência, por meio do e-mail hackathondesenvolvesc@gmail.com.

- 4.14. O participante que não se apresentar no credenciamento do evento, conforme a programação, terá sua participação cancelada, podendo a Comissão Organizadora substituí-lo e chamar outros interessados que tenham disponibilidade imediata de participar do evento.

5. O CREDENCIAMENTO

- 5.1. No primeiro dia do evento, o participante receberá um crachá no momento do credenciamento, que deverá obrigatoriamente ser utilizado durante todo o evento de forma visível.
- 5.2. Para o credenciamento, os participantes deverão apresentar documento de identificação com foto e tê-lo consigo em todos os dias da atividade, sob pena de cancelamento da inscrição.
- 5.3. Cada participante deverá assinar, no momento do credenciamento, a Autorização Não Onerosa de Uso de Imagem conforme Anexo 1 deste edital.
- 5.4. Cada participante deverá assinar, no momento do credenciamento, a Autorização Não Onerosa de Uso de Dados Pessoais conforme Anexo 2 deste edital.

6. A INFRAESTRUTURA DO EVENTO

- 6.1. A organização do evento providenciará aos participantes alimentação, postos de trabalho para as equipes e área de descanso no próprio local do evento.
- 6.2. Toda a alimentação ao longo do evento será fornecida pela Comissão Organizadora, podendo os participantes efetuar encomendas de alimentos desde que os membros da organização sejam consultados previamente.
- 6.3. Caso o participante queira uma alimentação diferenciada da disponibilizada pelo evento, deverá arcar com as despesas.
- 6.4. A organização não irá fornecer aos participantes hospedagem, traslado e demais despesas associadas.
- 6.5. A organização fornecerá internet sem fio gratuita para todos os participantes. A Comissão Organizadora, porém, não se responsabiliza por eventuais quedas do serviço de internet, problemas técnicos de conexão e acesso dos dispositivos à rede.
- 6.6. Os participantes deverão trazer seus próprios equipamentos e materiais de apoio, tais como notebook, pen drive, smartphone e/ou tablete, softwares que julgarem necessários, baterias e carregadores, adaptadores, extensões elétricas e conectores de tomada para utilização durante o evento. A Comissão Organizadora não fornecerá esses equipamentos.
- 6.7. A organização disponibilizará materiais como post-its, canetinhas, papel e ferramentas para a condução metodológica do evento. Também poderá ser indicado aos participantes acesso aos conjuntos de dados (datasets) necessários para a elaboração das soluções, cujas informações estarão disponíveis no site oficial do

evento (<https://summitcidades.com.br/>). Os participantes também poderão utilizar dados abertos em suas propostas de soluções.

7. A SOLUÇÃO E SUA ENTREGA

- 7.1. A versão final esperada do Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities pode ser entregue com as seguintes tecnologias: web, pwa (progressive web apps) e IoT.
- 7.2. A solução final deve conter as APIs públicas e descrições de ferramentas, plugins e dependências usados no aplicativo, bem como arquivos contendo as imagens e áudios utilizados. A solução deverá ser entregue com a totalidade do código e com documentação completa.
- 7.3. Ao final do evento cada equipe deverá apresentar um MVP funcional, demonstrado por meio do uso do produto/serviço.
- 7.4. Todos os direitos de propriedade intelectual de soluções, incluindo projetos e códigos desenvolvidos durante o Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities, serão da equipe participante. Caso venha a ser comercializada, a equipe deverá negociar com as entidades organizadoras.
- 7.5. Os participantes deverão fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários à sua execução, devendo ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

8. AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO

- 8.1. As soluções desenvolvidas durante o evento deverão ser apresentadas pelas equipes para análise e julgamento da Comissão Julgadora em duas vertentes: 1) de negócios avaliadas por meio da apresentação do pitch e 2) tecnológica avaliada por meio do código fonte e sua documentação, conforme cronograma do evento.
- 8.2. A Comissão Julgadora na vertente de negócios será composta por profissionais de diferentes áreas do ecossistema de inovação das áreas de tecnologia, design e negócio e/ou áreas correlatas aos temas do evento, escolhidos pela organização, cujos nomes serão divulgados no site do evento.
- 8.3. A Comissão Julgadora na vertente tecnológica será composta por profissionais da área de tecnologia e/ou áreas correlatas aos temas do evento, escolhidos pela organização, cujos nomes serão divulgados no site do evento.
- 8.4. Os critérios de avaliação da solução para a premiação são definidos em duas vertentes:
 - 8.4.1. Vertente de negócio - analisada a partir do pitch das soluções:
 - Resolução efetiva dos problemas apresentados;
 - Impactos gerados para o público alvo;
 - Impactos gerados para o cidadão catarinense;
 - Viabilidade do uso considerando a implantação da solução;
 - Inovação da proposta de solução;
 - Facilidade de uso da solução por parte do poder público e/ou do cidadão;

- Relação custo-benefício para a implantação da solução;
- Organização da apresentação em termos de clareza da explicação da solução.

8.4.2. Vertente tecnológica - analisada a partir da entrega da documentação da solução e do código fonte:

- Usabilidade da solução;
- Uso de tecnologias inovadoras;
- Facilidade de implantação da solução;
- Organização do código e facilidade de manutenção da solução;
- Organização da documentação da solução.

8.5. Após a análise pelas Comissões Julgadoras, as três equipes com maiores pontuações serão consideradas vencedoras.

9. CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

9.1. As equipes poderão ser desclassificadas, a critério da Comissão Organizadora, caso as soluções:

- a) não estejam de acordo com as linhas apresentadas como desafios;
- b) não atendam às normas deste regulamento;
- c) sejam identificados como plágio (total ou parcial);
- d) não sejam apresentados nos dias e horas estabelecidos na programação do evento.

9.2. Condutas antiéticas, não cumprimento das normas internas dos espaços do evento ou desrespeito ao regulamento ou a outros participantes, bem como à Comissão Organizadora, mentores e Comissão Julgadora, também podem resultar na desclassificação do respectivo participante ou da equipe envolvida.

10. PREMIAÇÃO

10.1. Após a apresentação das equipes e a avaliação pelas Comissões de negócio e de tecnologia, serão selecionadas as três melhores soluções em conformidade com os critérios de avaliação da solução.

10.2. Os prêmios serão oferecidos a cada participante da equipe, sendo pessoais e intransferíveis.

10.3. O valor da premiação para o 1º lugar será de 7 (sete) mil reais, para o 2º lugar de 5 (cinco) mil reais e para o 3º lugar de 3 (três) mil reais.

10.4. A premiação será entregue em até quatro semanas após o evento com data a ser definida pela Comissão Organizadora.

11. COMISSÃO ORGANIZADORA

- 11.1. A organização do evento é constituída por uma Comissão Organizadora composta por integrantes da UFSC, do CIGA, da FEPESE, do CIASC e da ACATE, com as seguintes atribuições:
- Proceder à organização e realização do Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities em conformidade com o presente regulamento, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;
 - Coordenar a organização do local do evento, infraestrutura necessária, recepção e orientação dos participantes;
 - Acompanhar todas as atividades do evento e dirimir as dúvidas dos participantes;
 - Coordenar os horários de início e de encerramento das atividades;
 - Avaliar e resolver os casos omissos;
 - Decidir sobre adiamento de quaisquer etapas, bem como seu cancelamento definitivo, em caso de impossibilidade técnica, número insuficiente de participantes ou por outro problema que inviabilize;
 - Definir mentores, palestrantes e comissão julgadora;
 - Definir os critérios de pontuação para a avaliação das propostas;
 - Homologar as deliberações da comissão julgadora.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 12.1. Os participantes estão cientes, no momento da inscrição no Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities, do conteúdo deste Regulamento e suas alterações até a data do evento.
- 12.2. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelos pertences dos participantes, constituindo dever de cada participante zelar pelos seus pertences e equipamentos.
- 12.3. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por despesas ligadas a transporte e hospedagem para o evento, materiais de consumo que não os fornecidos e quaisquer outras despesas necessárias para a participação no evento, sendo estas de responsabilidade dos participantes.
- 12.4. A Comissão Organizadora se compromete a manter sigilo das informações pessoais dos participantes que forem obtidas para realização do evento e utilizá-las apenas para este fim.
- 12.5. No ato da inscrição, todos os participantes aderem às disposições, declarando que leram e aceitam todas as disposições constantes deste Regulamento, sem exceção.
- 12.6. É de responsabilidade do participante verificar a versão mais recente deste Regulamento e documentos anexos, que podem sofrer alterações a qualquer momento até um dia antes do início do evento.
- 12.7. A Comissão reserva-se o direito de modificar o edital a qualquer momento, informando em seu sítio eletrônico as alterações realizadas com o intuito de dar publicidade aos termos propostos.
- 12.8. Cabe ao participante acompanhar as publicações acerca do edital, para novas informações.
- 12.9. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento.

ANEXO 1
Autorização Não Onerosa de Uso de Imagem

Eu, _____,
CPF n. _____, e abaixo assinado, autorizo a Comissão Organizadora do Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities a utilizar, gratuitamente, as imagens decorrentes de minha participação no Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities realizado nos dias **23, 24 e 25 de novembro**, nas dependências Centro de Eventos Luiz Henrique da Silveira, localizado na Rodovia SC-401, km 01 S/N Trevo de - Canasvieiras, Florianópolis - SC, 88054-200 de acordo com o que a seguir se estabelece:

1. A presente Autorização é dada de forma a permitir a utilização gratuitamente, em número ilimitado de vezes, da minha imagem no material de divulgação (impressa, virtual e audiovisual) institucional.
2. A Comissão Organizadora, composta pela VIA Estação Conhecimento do Departamento de Engenharia do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, pelo Centro de Informática e Automação do Estado de Santa Catarina (CIASC), Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), Fundação de estudos e Pesquisas Socioeconômicos (FEPESE), Consórcio de Inovação na Gestão pública (CIGA) E pela Associação Catarinense de Tecnologia (ACATE) fica plenamente capacitada a reproduzir, publicar e ceder, no Brasil e no Exterior, sob qualquer forma de suporte de material existente ou que venha a ser criado, as produções que contenham minha imagem.
3. Declaro que firmo a presente autorização gratuitamente.
4. Elegem as partes o foro da Justiça Federal de Florianópolis, Seção Judiciária de Santa Catarina, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que o seja.
5. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

_____, _____ de _____ de 2022.

Assinatura do autorizante

ANEXO 2
Autorização Não Onerosa de Uso de Dados Pessoais

Eu, _____,
CPF n. _____, e abaixo assinado, autorizo a Comissão Organizadora do Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities a coletar, gratuitamente, os Dados Pessoais decorrentes de minha participação no Hackathon #DesenvolveSC Smart Cities realizado nos dias **23, 24 e 25 de novembro**, nas dependências Centro de Eventos Luiz Henrique da Silveira, localizado na Rodovia SC-401, km 01 S/N Trevo de - Canasvieiras, Florianópolis - SC, 88054-200 de acordo com o que a seguir se estabelece:

1. A presente Autorização é dada de forma a permitir a utilização gratuitamente, em número ilimitado de vezes, dos meus Dados Pessoais.
2. Declaro que firmo a presente autorização gratuitamente.
3. Elegem as partes o foro da Justiça Federal de Florianópolis, Seção Judiciária de Santa Catarina, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que o seja.

_____, _____ de _____ de 2022.

Assinatura do autorizante