

2º HACKATHON AGROTECH2021:

Tema: Agricultura sustentável e de baixo carbono

Regulamento

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento do 2º Hackathon AgroTech2021, doravante denominado “Evento”, atividade integrante do III FATI - Fórum do Agronegócio, Tecnologia e Inovação, em 2021, organizado pela Câmara Temática do Agronegócio do CODECAM – Conselho de Desenvolvimento Econômico de Campo Mourão, com a coorganização do SEBRAE - Campo Mourão e o Sindicato Rural de Campo Mourão.

É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para compreender e aproveitar o Evento. Todas as regras e disposições deste documento serão aplicadas durante todo o período de realização do Evento.

1. DO OBJETIVO

- 1.1. O tema do “2º Hackathon AgroTech” será “Agricultura sustentável e de baixo carbono”, cuja ideia é pensar na inovação na forma de gerar benefícios diretos para os produtores rurais e toda a cadeia do agronegócio por meio do desenvolvimento de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.

2. DA ORGANIZAÇÃO

- 2.1. O Evento é organizado pela Câmara Temática do Agronegócio do CODECAM, com a coorganização do SEBRAE-Campo Mourão e o Sindicato Rural de Campo Mourão, bem como a operacionalização da ORBITAL Aceleradora Startups.

3. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO

- 3.1. A participação no Evento é aberta a qualquer interessado que atenda aos critérios deste regulamento.
- 3.2. A idade mínima para participação será de 14 anos até a data da inscrição. Dessa forma é incentivada a participação de alunos de cursos técnicos,

tecnológicos, graduação, especialização, mestrado, doutorado e profissionais liberais de qualquer segmento.

- 3.3. Menores de 18 anos deverão ter autorização expressa dos pais para poderem participar, conforme formulário disponível para preenchimento na página oficial do hackathon.
- 3.4. O participante inscrito deverá ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do Evento de acordo com as datas estipuladas neste regulamento.

4. DAS EQUIPES

- 4.1. Cada equipe deverá iniciar o evento com a composição de, no mínimo, 2 (dois) e no máximo 6 (seis) integrantes.
- 4.2. Cada equipe deverá conter, no mínimo, um integrante com perfil denominado técnico em software e/ou hardware.
- 4.3. Participantes sem equipe serão direcionados para equipes formadas pela organização do Evento durante a sua abertura.

5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. Cada inscrição é individual e GRATUITA.
- 5.2. No ato da inscrição, o inscrito deverá informar o nome de sua equipe, caso a tenha previamente formado com outros interessados/inscritos.
- 5.3. As inscrições ficarão abertas a partir do dia 1 de Novembro de 2021 até as 19h:00 do dia 19 de Novembro de 2021, pelo endereço: www.fati.codecam.org.br.
- 5.4. A realização da inscrição implicará na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.
 - Termo de permissão para tratamento de dados pessoais e cessão de direitos de uso de imagem e de voz; permissão para compartilhamento de dados pessoais e propriedade intelectual.
 - Autorização do Responsável legal, enviada via formulário (link disponível na página do hackathon).
- 5.7. Toda a comunicação oficial do evento ocorrerá no aplicativo DISCORD. As instruções para cadastramento no DISCORD serão enviadas entre os dias 8 e 18 de novembro de 2021 no e-mail de cadastro de cada participante inscrito.

6. DA PARTICIPAÇÃO:

6.1. O Evento terá início no dia 19/11/2021, no horário de 19:00 e por meio do link para ambiente virtual informado via DISCORD.

6.2. Cada participante - e cada equipe - deverá possuir seus próprios equipamentos, redes ou outro recurso material necessário à sua participação durante todo o período de realização do Evento. A organização do Evento não se responsabiliza por eventuais problemas técnicos ou de qualquer outra natureza referentes aos equipamentos pessoais e/ou materiais utilizados pelo participante ou por sua equipe.

6.3. Cada grupo deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do Evento seguido horário e programação informada via DISCORD. E este projeto deverá ser composto por:

- 01 prototipo funcional MVP (mobile, web, Saas e/ou IoT);
- 01 Apresentação com Pitch;
- 01 Projeto POC (Prova de Conceito) com no mínimo uma folha em PDF com Cronograma de Previsibilidade e Linha do Tempo contendo escopo para teste e implementação. Leia-se como: um ciclo completo da operação e/ou solução proposta em ambiente real. Informar também os requerimentos para realização do mesmo.
- Outros artefatos podem ser solicitados durante o hackathon e serão apresentados pelos organizadores no DISCORD.

6.4. Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Evento, respeitada a programação fornecida pela Comissão Organizadora.

6.5. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe.

6.6. O participante inscrito que não comparecer, nos ambientes virtuais, nos períodos necessários para o desenvolvimento das atividades estará, automaticamente, desclassificado.

6.7. A organização não disponibilizará qualquer recurso financeiro para que os participantes adquiram itens ou insumos de qualquer natureza.

6.8. Haverá mentoria, individual ou coletiva, bem como apoio com recursos humanos aos participantes e equipes durante o evento. O programa de mentoria do evento será integrado por especialistas em programação, mentores para modelagem de negócio, design, apresentação, pitch, contábil, jurídico e membros do CODECAM – Conselho de Desenvolvimento Econômico de Campo Mourão, dos demais coorganizadores e de parceiros em horários distintos.

6.9. Casos excepcionais, com relação a composição da equipe ao longo do evento, serão tratadas caso a caso pela Comissão Organizadora do evento.

6.10. A divulgação do resultado do Evento ocorrerá após a apresentação de todas as equipes e a respectiva contagem de seus pontos.

7. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

7.1. O tema do 2º Hackathon AgroTech será “Agricultura sustentável e de baixo carbono”.

7.2. Não serão aceitos projetos/attitudes de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual ou que violem a privacidade e a segurança dos dados do usuário final, dos realizadores, dos organizadores ou de qualquer outro apoiador, dos membros da organização, de outros participantes do evento, de empresas parceiras ou de terceiros.

7.3 A lista completa de temas será apresentada na abertura do evento.

- Cada desafio proposto no 2º Hackathon AgroTech poderá ser escolhido por até 2 (duas) equipes. Caso 3 (três) ou mais equipes escolham o mesmo desafio, propor-se-á um acordo entre os participantes para que haja troca de desafios. Em não havendo definição, o critério será por meio de sorteio.

8. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO

8.1. Os projetos concluídos serão avaliados e selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, originalidade, utilidade prática e possibilidade de implementação.

8.2. Poderá haver transmissão ao vivo.

8.3. No dia 24 de novembro de 2021 serão realizadas as bancas dos projetos, seguindo as orientações deste regulamento. O tempo de apresentação será definido de acordo com a quantidade de equipes participantes e será informado para as equipes via DISCORD.

8.4. Os projetos concluídos serão avaliados a partir dos seguintes critérios:

a) Apresentação do Pitch Business.

1- Quanto a apresentação vendeu a solução?

2 - Apresentação do Pitch Dev (pitch código). Linguagem desenvolvida.

3 - Criatividade. O quanto é novo?

4 - Originalidade. É quanto inovador?

5 - Utilidade prática. É algo realmente útil?

6 - Utilidade social. Possui aderência da sociedade?

b) Mercado.

1 - Quais são as formas de monetização (modelos de negócios e de receita).

2 - Qual é o potencial econômico, tanto em caráter governamental ou comercial?

c) Protótipo/MVP

- 1 - Design. Como é a experiência para o usuário?
 - 2 - Tecnologias. Quantas e quais APIs foram utilizadas?
 - 3 - Possibilidade de implementação. Em quantas plataformas funciona?
 - 4- Qualidade do Código. Segue padrões, é de fácil entendimento ou interpretação?
 - 5 - Pontualidade da equipe nos entregáveis.
- 8.5. Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora;

9. DA COMISSÃO JULGADORA

- 9.1. A Comissão Organizadora do Evento indicará os avaliadores para integrar a Comissão Julgadora, sem a interferência de terceiros, participantes ou equipes;
- 9.2. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- 9.3. Os projetos terão pontuação máxima de 100 pontos. A planilha dos critérios de avaliação será divulgada no Discord.
- 9.4. A avaliação por critérios tem como objetivo a valoração da ideia, ou seja, a geração de uma pontuação para cada projeto, possibilitando comparar as ideias e beneficiando os projetos que possuem maior impacto com uma pontuação maior frente aquelas que possuem menor impacto.
- 9.5. A Comissão Julgadora definirá os três melhores projetos que receberão uma premiação de acordo com a sua colocação.
- 9.6. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo quaisquer recursos.
- 9.7. Casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.

10. DA PREMIAÇÃO

- 10.1. 1º lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais) + pré-incubação de 6 meses.
- 10.2. 2º lugar: R\$ 1.200,00 (hum mil e duzentos reais) + pré-incubação de 6 meses.
- 10.3. 3º lugar: R\$ 800,00 (oitocentos reais) + pré-incubação de 6 meses.
- 10.4. A premiação é intransferível. A não aceitação pelas equipes vencedoras de qualquer um dos prêmios não lhes dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.
- 10.5. Para fins de recebimento do prêmio, cada equipe deverá nomear um representante, dentre os seus membros, por escrito e com a assinatura de todos

os componentes do grupo, bem como enviar o documento à comissão organizadora do 2º HACKATHON AgroTech. O prêmio somente será pago após a recepção do referido documento. Neste também deverão ser informados os dados bancários para o depósito do prêmio.

10.6. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer pelo critério de divisão do prêmio entre os membros da equipe vencedora.

10.7. As equipes campeãs poderão ser chamadas para apresentarem o pitch em algum outro evento do ecossistema a convite da organizadora.

10.8. Prêmios adicionais e brindes poderão ser divulgados pela organização do evento posteriormente.

11. DA DESCLASSIFICAÇÃO

11.1. Será desclassificada a equipe que:

- Ferir os princípios de Fair Play;
- Causar tumulto ou confusão durante o evento;
- Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento;
- Copiar soluções já existentes;
- Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.
- Violência, ameaças de violência ou linguagem violenta dirigida contra outra pessoa.
- Piadas e linguagem sexistas, racistas, homofóbicas, transfóbicas ou discriminatórias.
- Atitude destrutiva fanática de caráter político, religioso ou por times.
- Postar ou exibir material sexualmente explícito ou violento.
- Postar ou ameaçar postar informações de identificação pessoal de outras pessoas ("doxing").
- Insultos pessoais, particularmente aqueles relacionados a gênero, orientação sexual, raça, religião, deficiência ou qualquer outro.
- Fotografia ou gravação inadequada.
- Venda de produtos, oferecimento de qualquer item que gere receita ou lucro no ambiente ou na mesa dos desenvolvedores. (exceto nos stands de patrocinadores)
- Intimidação intencional, perseguição ou acompanhamento (on-line ou pessoalmente).
- Interrupção sustentada de eventos da comunidade, incluindo palestras e apresentações.

- Auto intitular-se mentor(a) ou orientador(a) durante o evento quando este não faz parte da curadoria da organização.
- Comportamento inaceitável de qualquer membro da comunidade, incluindo patrocinadores e aqueles com autoridade decisória, não serão tolerados.

11.2 As denúncias deverão ser feitas por meio do email: codecamconselho@gmail.com

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. As equipes participantes autorizam, à Comissão Organizadora do Evento e à Comissão Julgadora, o acesso a todo o projeto e código-fonte e quaisquer outros artefatos elaborados durante o Evento para fins de avaliação.

12.2. Todos os participantes autorizam a Câmara Temática do Agronegócio a utilização da imagem, áudio e dados biográficos do PARTICIPANTE/inscrito, para elaboração de materiais de divulgação e vídeos institucionais ou de marketing/publicidade. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição. A presente autorização é outorgada a título gratuito e irrevogável, abrangendo o uso das imagens, áudios e demais dados pessoais, em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e especialmente para a veiculação nas seguintes: (I) mídia eletrônica (internet, redes sociais e outros); (II) mídias em gerais (TV, rádio, jornal, revistas e outros); (III) cartazes; (IV) divulgação em geral.

12.3. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.

12.4. Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora no que se referir à qualidade técnica e potencial inovador e, pela organização do Evento, quanto a questões administrativas.

12.5. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

12.6. Esta ação independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71.

12.7 - Nos termos da lei n. 13.709/2018, os participantes do evento – inscritos, mentores, membros da organização, representantes ou empregados das entidades organizadoras, parceiras, patrocinadoras ou de outra natureza, autorizam expressamente ao comitê de organização a utilização do uso de imagem pessoal, som e voz e dados biográficos, para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais.

12.8 - A equipe do evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço físico ou virtual designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo. A Comissão Organizadora do hackathon, ainda, não será responsabilizada por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não será responsabilizada nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que o comitê organizador tenha agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido evitado ou não pôde ser evitado.

12.9 - O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, a critério da Comissão Organizadora, sem que da decisão decorra qualquer tipo de responsabilidade à Câmara Temática do Agronegócio do CODECAM, aos coorganizadores, às empresas e entidades parceiras ou aos patrocinadores. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante, inscrito ou terceiro, com referência a qualquer objeto; ficando excluída qualquer responsabilidade ou alegação por parte dos inscritos ou de participantes de qualquer natureza.

12.10. - Este regulamento pode ser editado sem prévio aviso e entra em vigor na data de sua publicação.