

Ecosistema de Inovação de Criciúma
Grupo de Trabalho de Química e Materiais
apresenta:

Hackathon: Desafio

CARVÃO  



REGULAMENTO DO HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+

Este regulamento contém as regras de funcionamento do HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+. Ao realizar a inscrição os participantes estão cientes e de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento.

CAPÍTULO I HACKATHON

Art. 1º O HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ é uma maratona de criação, de caráter interdisciplinar e colaborativa, realizada inteiramente presencial e gratuita, promovida pelo Ecossistema Local de Inovação de Criciúma, em especial seu Grupo de Trabalho de Química e Materiais.

Art. 2º Para participar do referido Hackathon, o candidato deve manifestar interesse no ato de inscrição no evento, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço.

Parágrafo único. A inscrição é individual e deverá ser realizada pelo formulário disponibilizado no site de inscrição do Sympla.

CAPÍTULO II OBJETIVO

Art. 3º Esta maratona tem como objetivo reunir participantes em geral e mentores dos segmentos da tecnologia, inovação, administração, setores industriais e de mineração, com finalidade de possibilitar o desenvolvimento de soluções inovadoras e protótipos na área industrial, baseados em desafios e separados por equipes.

Art. 4º São objetivos específicos deste Hackathon:

1. fomentar a pesquisa, a experiência tecnológica e a inovação, por meio de experimentos ou projetos na área industrial.
2. desenvolver soluções criativas e tecnológicas com a possibilidade de serem aplicadas na indústria; e

3. compartilhar conhecimentos relacionados à indústria, à inovação, à tecnologia e aos negócios.

CAPÍTULO III DESAFIOS E EQUIPES

Art. 5º Serão 03 (três) desafios neste Hackathon, norteados pelos seguintes tópicos:

1. Automatização no uso de equipamentos e máquinas de subsolo
2. Umidade do carvão no processo produtivo e transporte
3. Uso de biomassa e/ou turfa para ajuste de especificação

Art. 6º A realização do evento estará condicionada à inscrição de, no mínimo, 30 e, no máximo, 60 participantes.

§ 1º Os participantes poderão manifestar interesse em até 2 (duas) opções de desafios no ato de inscrição, limitadas as inscrições para 20 participantes por desafio.

§ 2º O preenchimento dos desafios será feito por ordem de inscrição. A medida que um desafio estiver preenchido, o participante será alocado em sua segunda opção.

§ 3º Caso a quantidade mínima de inscritos não seja alcançada, o evento poderá ser cancelado, sem prejuízo de futuras edições ou reposições. Os inscritos serão devidamente comunicados pelo canal de comunicação fornecido na inscrição.

Art. 7º Os participantes formarão equipes de, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 5 (cinco) participantes. É desejável que, pelo menos, 1 (um) membro de cada equipe seja aluno de curso técnico ou de graduação e 1 (um) membro seja da área técnica com experiência na indústria, podendo ser este um critério de desempate.

§ 1º As equipes poderão ser montadas antecipadamente, ou reunidas no primeiro dia do evento, dentro da dinâmica estabelecida pela Comissão Organizadora.

§ 2º Na ausência de participantes para formar, pelo menos, 2 (duas) equipes em algum desafio, os participantes poderão ser realocados para os demais desafios.

§ 3º As equipes só poderão ser alteradas (divididas, integradas, mudanças de participantes, etc) até a primeira atividade do segundo momento do hackathon, no começo da manhã de sábado, e se o resultado final não comprometer os limites estabelecidos de equipes por desafios (mais que 2) e participantes por equipe (de 3 a 5). Todas as alterações devem ser imediatamente comunicadas à comissão organizadora.

CAPÍTULO IV METODOLOGIA

Art. 8º O HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ terá uma carga horária total de 12 (doze) horas com atividades distribuídas em uma sexta-feira à noite e sábado, manhã e tarde.

Parágrafo Único – Será emitido Certificado de Participação para aqueles que participarem de todo o evento, não sendo fornecido qualquer comprovante de participação parcial.

Art. 9º O evento será totalmente presencial e os interessados deverão se dirigir até o endereço, divulgado no site de inscrição.

Art. 10 Toda a comunicação com os inscritos serão realizadas pelos canais de comunicação disponibilizados no momento de inscrição (e-mail e whatsapp).

Art. 11 Aos participantes serão disponibilizados blocos de anotação, post it e canetas, sendo que quaisquer materiais, sistemas ou recursos adicionais poderão ser utilizados se os próprios participantes os levarem.

CAPÍTULO V MENTORIA

Art. 12 Durante o Hackathon as equipes terão acesso a mentores de diferentes áreas: Indústria e Mineração, Tecnologia e Inovação e Administração e Negócios.

§ 1º Os mentores serão pessoas com domínio de campo e experiência suficiente para orientar as equipes a seguir o melhor caminho. Cada mentor, dentro de sua especialidade, apoia as equipes, fazendo questionamentos, tirando dúvidas, trocando experiências e acompanhando o desenvolvimento das soluções concebidas.

§ 2º Os mentores terão flexibilidade de dias e horários, podendo não ficar em todos os momentos previstos no evento.

Art. 13 Os mentores atuarão no regime de colaboração voluntária não remunerada, ou seja, não está prevista nenhuma espécie de pagamento, auxílio financeiro, remuneração, ressarcimento ou correlatos aos mesmos.

CAPÍTULO VI ENTREGAS E AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

Art. 14 Durante a maratona as equipes precisam validar o desenvolvimento de seu projeto dentro dos prazos estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Parágrafo único. Estas entregas parciais não têm caráter eliminatório, mas ajudam no desenvolvimento dos projetos e farão parte da avaliação final (no caso de empate).

Art. 15 A entrega final dos projetos deverá ser feita no formato de um pitch de até 3 (três) minutos que será apresentado no último momento do evento.

Art. 16 Os projetos apresentados serão avaliados por uma banca avaliadora do HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+, nos seguintes critérios:

- a) Apresentação
- b) Criatividade e inovação
- c) Impacto socioeconômico
- d) Viabilidade de execução

Art. 17 A pontuação será obtida pela média aritmética da nota dos avaliadores, composta pelo somatório de cada um dos critérios. A definição dos 3 (três) primeiros colocados será definida pela ordem decrescente das notas, obtendo o primeiro lugar o grupo que possuir mais pontos, e assim sucessivamente.

Parágrafo único. No caso de empate, os critérios de desempate serão, sucessivamente:

I – Ter no grupo um aluno de curso técnico ou graduação e um membro da área técnica com experiência na indústria;

II – Ter a maior nota no critério Impacto Socioeconômico;

III – Ter a maior nota no critério Criatividade e Inovação;

IV – Ter a maior nota no critério Viabilidade de Execução;

V – O somatório de idade dos membros do grupo ser o maior.

Art. 18 As premiações para os primeiros colocados será:

I – Prêmio de R\$ 3.000,00 para a equipe em primeira colocação;

II – Prêmio de R\$ 2.000,00 para a equipe em segunda colocação;

III – Prêmio de R\$ 1.000,00 para a equipe em terceira colocação;

Parágrafo Primeiro – As premiações serão destinadas aos membros da equipe, que poderão fazer uso do recurso para implementar a solução por meio da constituição de um novo empreendimento ou startup, ou dividir entre seus membros, a seu critério.

Parágrafo Segundo – As soluções apresentadas poderão ser objeto posterior de parceria comercial, conforme avaliação exclusivamente por parte das empresas relacionadas ao presente desafio.

CAPÍTULO VII

DIREITOS AUTORAIS E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 19 O participante se compromete não infringir quaisquer direitos autorais de terceiros durante sua participação no HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados à Comissão Organizadora e/ou a terceiros lesados.

Art. 20 O Hackathon é uma metodologia de Inovação Aberta, o que significa que os membros das equipes deverão buscar, respeitando a colaboração e co-autoria nos projetos, a proteção das ideias, protótipos ou conceitos desenvolvidos, não havendo qualquer compromisso no sentido de realizar a proteção ou mesmo reconhecer a autoria por parte da organização do evento ou dos parceiros envolvidos na sua realização, seja diretamente ou mediante simples patrocínio.

Art. 21 As informações, ideias, protótipos, soluções, e quaisquer outros materiais gerados pelas equipes participantes durante o Hackathon terão sua propriedade intelectual acordada entre seus autores. A titularidade e os direitos de uso dessas informações poderão ser negociados com as empresas beneficiárias, parceiras ou patrocinadoras do evento, mediante acordo formal entre as partes interessadas.

CAPÍTULO VIII

CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Art. 22 Os participantes do HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo físico ou virtual escolhido pela Comissão Organizadora, a qualquer tempo e por período de 5 (cinco) anos, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO IX

CÓDIGO DE CONDUTA

Art. 23 O HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ é um lugar que acolhe e respeita a todos, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, etnia ou religião. Portanto, não serão toleradas nenhuma forma de assédio, comentários ofensivos, ameaças, xingamentos e desrespeitos nos ambientes físicos ou virtuais da maratona.

Parágrafo único. Se você sofrer algum tipo de assédio, procure a Comissão de Organização imediatamente e relate o ocorrido para que possamos tomar as devidas providências.

Art. 24 Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos ambientes ou das ferramentas da maratona ou do evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do evento, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

CAPÍTULO X

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25 O presente Regulamento poderá ser alterado, a qualquer tempo, cabendo a Comissão Organizadora divulgar às novas condições do HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

Parágrafo único. Todas as informações serão veiculadas nos canais de comunicação disponibilizados no momento de inscrição (e-mail e whatsapp).

Art. 26 Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de apresentar o projeto ao final do Hackathon, os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.

Art. 27 A Comissão Organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro,

interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto desenvolvimento das atividades do HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ .

Art. 28 A Comissão Organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação dos interessados no HACKATHON: DESAFIO CARVÃO+ .

Art. 29 Nos casos omissos ou controversos não previstos expressamente neste regulamento, a Comissão Organizadora terá plena autonomia para tomar as decisões necessárias, de forma soberana e com base nos princípios de equidade e justiça, visando garantir o bom andamento do evento e a solução adequada para as questões apresentadas.

Parágrafo único: As decisões da Comissão Organizadora serão consideradas finais e irrecorríveis, respeitando os interesses do Hackathon e seus participantes.

Criciúma, 25 de outubro de 2024.