

REGULAMENTO DO HACKATHON AGROTECH TAUÁ 2024.

1. OBJETIVO

1.1 O HACKATHON AGROTECH TAUÁ é um desafio destinado a profissionais de diversas áreas, estudantes, startups e comunidade em geral que queiram contribuir com novas soluções para o agronegócio em Tauá. As soluções podem ser por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, API, IA, big data etc), que traduzem e facilitem seu uso e acesso, podendo utilizar plataformas low-code/no-code para o seu desenvolvimento. Além disso, os interessados em participar da maratona devem realizar a sua inscrição no hotsite do evento, conforme orientado neste regulamento.

1.2 Os protótipos devem, necessariamente, demonstrar de forma materializada, mesmo que em forma de MVP (Mínimo Produto Viável) a solução proposta para o desafio vigente.

1.3 O Hackathon contempla uma competição com o objetivo de premiar os melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento que atendam os critérios de avaliação, nos termos regulados por este documento.

2. INSCRIÇÕES

2.1 As inscrições acontecerão de 04 a 10 de novembro de 2024 (até às 23:59h, horário de Brasília), exclusivamente de forma remota pelo site:

<https://festberro2024.taua.ce.gov.br/>

2.2 As inscrições para o HACKATHON AGROTECH TAUÁ são gratuitas.

2.3 Poderão se inscrever e constituir equipes qualquer pessoa maior de 16 anos, independente da escolaridade, interessada nos desafios propostos.

2.4 É permitida a participação de startups e estudantes em todos os níveis.

2.5 É vedada a participação de:

- a) Integrantes e parentes até o terceiro grau da comissão julgadora na formação das equipes que irão participar do desafio na qualidade de competidores.
- b) Menores de 16 (dezesseis) anos.

2.6 As inscrições serão realizadas por equipe, devendo um integrante de cada equipe realizar a inscrição da equipe pelo hotsite do evento.

2.7 É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).

2.8 As equipes serão compostas por no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes.

2.9 Caberá ao participante se responsabilizar por quaisquer necessidades e/ou recursos para participar do evento online.

2.10 A participação no Hackathon Agrotech Tauá pressupõe a autorização do(s) autor(es) para utilização pela Prefeitura Municipal de Tauá, a título universal, definitivo e gratuito, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado à presente maratona.

3. DESAFIOS - PROBLEMAS

3.1 As equipes participantes deverão desenvolver a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem os seguintes desafios:

DESAFIO 1 - Monitoramento e saúde animal: Desenvolver soluções para monitoramento e bem-estar dos animais, incluindo a prevenção de ataques, controle de temperatura, monitoramento de deslocamento e alerta para mudanças de comportamento e saúde.

DESAFIO 2 - Gestão de dados e produtividade dos animais: Criar sistemas para a coleta e análise de dados relacionados à produtividade e saúde dos animais, possibilitando um melhor acompanhamento e otimização da produção.

DESAFIO 3 - Monitoramento de solo e plantas: Desenvolver soluções para monitoramento da saúde do solo e das plantas, permitindo ajustes na irrigação, adubação e controle de pragas.

DESAFIO 4 - Automação e monitoramento para apicultura: Criar soluções tecnológicas para melhorar a eficiência e segurança das atividades apícolas, incluindo monitoramento das colmeias e alternativas ao fumigador.

3.2 As soluções desenvolvidas para os desafios devem se materializar em artefatos que possam ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com APIs e sistemas de interoperabilidade, aplicativos, funcionalidades de geolocalização e autenticação multifatorial, *chatbot*, tecnologias de *blockchain*, inteligência artificial e outras tecnologias que viabilizem a aplicação da solução.

3.3 Será disponibilizado um Guia do Desafio para melhor entendimento da problemática e aprofundamento nos problemas que envolvem os desafios propostos.

3.4. Cada equipe escolherá 1 (um) dos desafios acima para propor uma solução.

4. CRONOGRAMA DE ETAPAS

4.1 A Primeira Etapa do Hackathon ocorrerá no formato ONLINE.

4.2 As datas e horários previstos para a execução da Primeira Etapa do Hackathon são:

Data	Horário	Atividade
07/11/2024 (quinta-feira)	19:00h às 20:00h	[On-line] Live Esquenta para o Hackathon: Desafio + Tira-dúvidas
10/11/2024 (domingo)	23:59h	[On-line] Horário limite para realizar a inscrição

11/11/2024 (segunda-feira)	19:00h às 22:00h	[On-line] Abertura do Hackathon + Workshop + Mentorias + Desenvolvimento das soluções
12/11/2024 (terça-feira)	14h às 22h00	[On-line] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
13/11/2024 (quarta-feira)	14h às 22h00	[On-line] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
14/11/2024 (quinta-feira)	14h às 22h00	[On-line] Mentorias + Desenvolvimento das soluções + Entrega de Endpoint
16/11/2024 (sábado)	até 14:00h	[On-line] Anúncio das equipes finalistas para a etapa presencial

4.3 O anúncio das equipes finalistas na Primeira Etapa do Hackathon ocorrerá no dia 16 de novembro de 2024. As 12 (doze) equipes finalistas estarão aptas a ir para a Segunda Etapa do Hackathon.

4.4 A Segunda Etapa do Hackathon ocorrerá no formato PRESENCIAL na sede da STDETE - Secretaria do Trabalho, Desenvolvimento Econômico, Tecnológico e Empreendedorismo de Tauá/CE e a apresentação dos *pitches* fará parte da programação da FESTBERRO.

4.5 A STDETE disponibilizará os laboratórios de informática em horários específicos para utilização por parte das equipes durante a realização do Hackathon, na etapa presencial, para efetivo desenvolvimento dos projetos a serem avaliados para premiação.

4.6 As datas e horários previstos para a execução da Segunda Etapa do Hackathon são:

Data	Horário	Atividade
19/11/2024 (terça-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Abertura + Workshop de Pitch + Mentorias + Validação + Networking
20/11/2024 (quarta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Pré-pitch + Mentorias e Networking + Validação + Pitch + Resultado final

5. SUBMISSÃO DE PROJETOS

5.1 A submissão da solução deverá ser realizada conforme orientação da organização durante o Hackathon, atendendo obrigatoriamente as exigências previstas nas alíneas “a” e “b”, das seguintes formas:

a) Na primeira etapa: Será disponibilizado um modelo para descrição dos projetos criados durante o Hackathon. Esse documento é descritivo, devendo ter informações técnicas da solução, protótipo e detalhes com pesquisa de usuário, validações, etc., em formato pdf.

b) Na segunda etapa - Apresentação: A apresentação deverá ser feita em slides com estrutura de *pitch*, em formato pdf, contendo informações sobre o problema, a solução e as tecnologias utilizadas. Pode-se utilizar esse material para trazer informações de mercado e *roadmap* futuro da solução desenvolvida. A equipe precisa ficar atenta aos critérios de avaliação presentes no item 9.

5.2 Os participantes poderão submeter materiais extras que julgarem relevantes para a avaliação, além dos obrigatórios presentes no Item 5.1.

6. SELEÇÃO DOS FINALISTAS

6.1 A Comissão Julgadora será composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pela Prefeitura Municipal de Tauá, podendo ser ou não profissionais com vínculo empregatício com a instituição, que tenham perfil inovador e/ou de gestão pública, podendo ser ou não servidores públicos.

6.2 Os integrantes da Comissão de Avaliação e Julgamento firmarão o termo de sigilo sobre as informações a que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.

6.3 Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, comprometer-se-ão a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação do projeto desenvolvido, assim que for identificado.

6.4 A Comissão Julgadora irá avaliar as equipes que submeterem projetos conforme os Critérios de Avaliação do item 7.1. do presente regulamento.

6.5 A avaliação das propostas será realizada no último dia do Hackathon, quarta-feira (20/11/2024) pela comissão julgadora, a partir da apresentação dos *pitches*.

6.6 Serão selecionadas 12 (doze) equipes finalistas na Etapa 01 do Hackathon, que se classificarão para a Etapa 2 do Hackathon que acontece de forma presencial.

6.7 Na Etapa do Hackathon Presencial, serão selecionadas 3 (três) equipes com as melhores soluções a serem classificadas como 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar do Hackathon Agrotech Tauá.

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO HACKATHON

7.1 Cada equipe será avaliada pelos membros da comissão julgadora da fase eliminatória, que analisaram as propostas enviadas dando notas de 1 a 10 para os critérios abaixo, onde 1 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 representa total ou máxima aderência ao critério:

Inovação e criatividade: Originalidade e abordagem inovadora na resolução do problema.

Viabilidade e aplicabilidade: Viabilidade técnica e financeira para implementação no contexto rural, incluindo potencial venda ou negociação da solução durante o evento.

Impacto potencial: Contribuição para a sustentabilidade, produtividade e qualidade de vida dos produtores.

Qualidade da apresentação e demonstração: Clareza e estrutura na apresentação, com protótipos ou exemplos práticos.

Sustentabilidade e escalabilidade: Potencial para crescimento, replicação e adaptação sustentável.

7.2 As notas serão compostas da seguinte forma:

7.2.1 As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média simples e resultarão na nota final de cada avaliador.

7.2.2. As notas dadas na votação popular, durante a etapa presencial, nos cinco critérios passarão por um cálculo de média simples e resultarão na nota final.

7.2.3 A média das notas dadas pelos profissionais registrados na votação popular terão peso igual a de um membro da comissão julgadora.

7.2.4 Na primeira etapa não será gerado um ranking das equipes, apenas serão apresentadas as equipes finalistas, independente da classificação.

7.3 O ranking das 3 (três) melhores soluções será apresentado na segunda etapa, com a avaliação das apresentações dos pitches das 12 (doze) soluções finalistas.

7.4 No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.

7.5 No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será uma nova avaliação pela banca avaliadora, escolhendo a equipe de maior destaque geral.

8. PREMIAÇÃO

8.1 Os times que apresentarem as 03 (três) melhores soluções do Hackathon, independente do desafio escolhido, serão premiados da seguinte forma:

- 1º Lugar: Troféu + CERTIFICADO.
- 2º Lugar: Troféu + CERTIFICADO.
- 3º Lugar: Troféu + CERTIFICADO.

8.2 Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes das equipes campeãs são pessoais e intransferíveis.

8.3 A premiação poderá sofrer ajustes, sendo incrementada com outros prêmios, de caráter financeiro ou não, a depender dos organizadores e patrocinadores do evento, sendo formalmente anunciada até a abertura do Hackathon no dia 11 de novembro de 2024.

8.4 Poderão ocorrer possíveis premiações em dinheiro desde que estas sejam fruto de patrocínio de alguma empresa apoiadora.

8.5 Todos os participantes das equipes que apresentarem o *pitch* no final do Hackathon e que tenham feito *check-in* na abertura do evento receberão o certificado de participação com 60h do Hackathon Agrotech Tauá.

9. CÓDIGO DE CONDUTA

9.1 Contamos com o apoio e colaboração de todos os participantes, patrocinadores, fornecedores, parceiros, voluntários, mentores e funcionários que nos ajudem a tornar essa Edição do Hackathon Agrotech Tauá um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

9.2 Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

9.3 Solicitamos que todos os participantes, palestrantes, fornecedores, mentores e voluntários sigam esse Código de Conduta durante o Hackathon, assim como em futuras edições.

9.4 Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter a maratona acolhedora, respeitosa e amigável com todos os participantes.

10. ANTIASSÉDIO

10.1 Este Hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos.

10.2 Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

10.3 Soluções e projetos criados no Hackathon da Prefeitura de Tauá estão igualmente sujeitos a este código de conduta antiassédio.

10.4 Funcionários, patrocinadores, mentores, fornecedores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política antiassédio.

10.5 Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

10.6 Os participantes do Hackathon Agrotech Tauá que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos da maratona, a critério dos organizadores do Hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do Hackathon podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar da maratona.

11. PASSÍVEIS DE DESCLASSIFICAÇÃO

11.1 Para efeitos de desclassificação, sem prejuízo de outras possibilidades que possam surgir no decorrer do Hackathon Agrotech Tauá e, além das condições descritas neste regulamento, o participante poderá, ainda, ser desclassificado pelo (i) não cumprimento do prazo de inscrição; pela (ii) não entrega da solução exigida no desafio e/ou (iii) não

atingir pontuação e/ou critérios mínimos para fazer jus à premiação, quando aplicável, (iv) não cumprimento ao código de conduta antiassédio;

11.2 A Organização reserva-se o direito de desclassificar e excluir os participantes, e/ou suas respectivas equipes e projetos, cujas condutas demonstrem manipular dolosamente a operação do Hackathon Agrotech Tauá, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento e/ou nos Termos.

11.3 Os participantes desse Hackathon se comprometem a realizar todas as etapas de forma ética e íntegra, respeitando os prazos e as condições de participação do Hackathon Agrotech Tauá.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 Os organizadores do Hackathon podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização da maratona. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados na página oficial do desafio:

12.2 Quaisquer dúvidas referentes ao presente Hackathon podem ser enviadas para os organizadores no e-mail: inhamunsvally@gmail.com.

12.3 Qualquer projeto submetido à apreciação da Comissão Organizadora do Hackathon Agrotech Tauá continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu, ficando o incentivo aos participantes a abrir seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

12.3.1 Os direitos relativos ao uso da solução desenvolvida em razão do Hackathon Agrotech Tauá, assim como a evolução dessa solução no pós-hackathon, com design e código fonte das equipes, em qualquer plataforma, software e/ou aplicativo, serão objeto de negociação a ser realizada oportunamente entre o participante/equipe e a Prefeitura de Tauá ou qualquer organização interessada, por escrito, mediante assinatura de documento específico para esse fim, com negociação direta entre a equipe e organização interessada.

12.4 Os participantes do Hackathon Agrotech Tauá, neste ato, autorizam gratuitamente o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relacionados com qualquer fase do Hackathon, realização e/ou divulgação de suas atividades, bem como para produções relacionadas aos projetos (como ícones, marcas, logos, entre outros), sem qualquer ônus para a Prefeitura de Tauá e a Comissão Organizadora. Inclui-se a utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas redes sociais da Prefeitura de Tauá e/ou de outras empresas e/ou instituições parceiras da Comissão Organizadora, além de toda mídia impressa, eletrônica ou digital, por prazo indeterminado a exclusivo critério da Prefeitura de Tauá e da Comissão Organizadora.

12.5 Ao se inscrever para participar do Hackathon Agrotech Tauá, nos termos deste Regulamento, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para a Prefeitura de Tauá e para a Comissão Organizadora, sem necessidade de qualquer cuidado/autorização adicional. Os participantes devem buscar as autorizações de terceiros eventualmente necessárias para atendimento das regras deste Regulamento.

12.6 Todo código fonte desenvolvido durante o período do Hackathon das equipes finalistas será de uso exclusivo a seu critério, ficando somente a equipe com direito de utilização do código submetido, podendo a equipe evoluir com a implementação da solução em período posterior ao Hackathon, se o interessar.

12.7 No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, os arranjos e os métodos ficarão sob direito da equipe que o desenvolveu.

12.8 O presente regulamento e o Hackathon Agrotech Tauá poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério da Prefeitura de Tauá e/ou Comissão Organizadora, mediante aviso aos participantes a ser enviado por quaisquer meios de comunicação internos, físicos, eletrônicos ou digitais.

12.9 Quaisquer ambivalências nas interpretações do presente regulamento serão dirimidas pelos membros da Comissão Organizadora.

12.10 O Hackathon Agrotech Tauá visa reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema e formas de inovação aberta, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final da maratona, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

12.11 Todos que preencherem o formulário de inscrição do presente Hackathon automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste regulamento.

12.12 A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, sem prejuízo aos participantes, mediante comunicação no endereço: em data prévia ao evento ou na abertura do Hackathon.

Tauá, 31 de outubro de 2024.

EQUIPE ORGANIZADORA