

Edital Nº 07/2020 - EDITAL DE CHAMADA DO EVENTO HACKATHON IFTM – PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO E NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA - retificação

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro (IFTM) por meio da Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PROPI) e do Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT) torna público o presente edital com âmbito interno para o Hackathon IFTM, um evento online, que tem como temática o desenvolvimento de soluções para a área de agropecuária digital, aqui denominada Agropecuária 4.0 – em referência à Indústria 4.0 (ou Quarta Revolução Industrial).

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 multidisciplinares 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. OBJETIVOS

- 1.1. Explorar a agropecuária no contexto digital, isto é, a Agropecuária 4.0;
- 1.2. Acelerar e/ou criar ideias inovadoras que vão impactar o setor de agropecuária;
- 1.3. Contribuir para o desenvolvimento socioeconômico da região;
- 1.4. Fomentar a pesquisa e inovação no âmbito do IFTM;
- 1.5. Incentivar a cultura empreendedora nos discentes;
- 1.6. Oportunizar aos discentes a participação em um evento dinâmico que trabalhe a proatividade, liderança e interação com outras pessoas por meio do trabalho em equipe;
- 1.7. Fortalecer a aproximação empresa-escola;
- 1.8. Permitir a interação entre os alunos dos diversos campi.

2. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

- 2.1. Poderão participar das equipes discentes regularmente matriculados nos cursos de qualquer nível do IFTM.
- 2.2. A participação será por equipes, conforme disposto no item 3 deste edital.



3. DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- 3.1. Cada equipe deve ser formada por 5 integrantes.
- 3.2. As equipes poderão ser compostas por integrantes de *campi* distintos.
- 3.3. É desejável que os membros da equipe tenham conhecimento ou experiência em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, marketing, gestão de negócios, administração, eletrônica, agricultura, agronomia, pecuária, zootecnia, alimentos e áreas afins não havendo, todavia, a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas cumulativamente.
- 3.4. É recomendável que as equipes sejam multidisciplinares, por esta razão, no ato da inscrição o participante deverá indicar qual categoria (tipo de atividade) deseja participar conforme apresentado no Anexo I deste edital.
 - 3.4.1. O participante pode se inscrever em apenas um tipo de atividade no ato da inscrição.
- 3.5. Ao escolher a categoria não é necessário apresentar comprovante como histórico escolar e/ou de experiência profissional, todavia, o participante deve ter ciência de que é fundamental ter familiaridade com a categoria escolhida a fim de não prejudicar a sua equipe durante o Hackathon IFTM.
- 3.6. No dia da abertura do evento haverá um momento em formato de *Live* para formação das equipes.
- 3.7. Inscritos com inscrição homologada, conforme item 5 deste edital, e que tenham se organizado previamente como uma equipe poderão se manifestar desde haja um integrante de cada uma das categorias apresentadas no Anexo I deste edital.
- 3.8. Os inscritos que não tiverem equipe poderão se organizar com o auxílio do mediador da *Live* indicada no item 3.6 deste edital para compor uma equipe.
- 3.9. Após o fechamento da *Live* indicada no item 3.6 deste edital, não poderá haver troca de membros entre equipes.
- 3.10. As equipes terão até as 12 horas do primeiro dia do evento para informar um nome para a própria equipe.

4. INSCRIÇÃO

- 4.1. As inscrições são gratuitas e devem ser realizadas dentro do período estipulado no cronograma apresentado no item 17 deste edital, exclusivamente pelo Sistema de Eventos do IFTM, no endereço: <http://www.iftm.edu.br/eventos/hackathon2021>.
- 4.2. Após o período informado no cronograma do item 17 deste edital não será mais possível se inscrever.
- 4.3. Não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja pelo Sistema de Eventos do IFTM.
- 4.4. O participante é responsável pela veracidade das informações apresentadas.



- 4.5. Cada participante deverá fazer sua inscrição individualmente informando como tipo de atividade uma das categorias apresentadas no Anexo I deste edital.
- 4.6. Ao se inscreverem, os participantes concordam automaticamente com as condições e regras dispostas neste edital.
- 4.7. Ao se inscreverem, 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 comissão organizadora através dos canais oficiais do evento.
- 4.8. O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação e redes sociais será de responsabilidade exclusiva dos participantes.
- 4.9. As equipes serão formadas posteriormente às inscrições, no primeiro dia do evento, conforme disposto no item 3 deste edital.

5. HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. A homologação dos inscritos será divulgada na data especificada no cronograma informado no item 17 deste edital através do site oficial do evento.
- 5.2. Serão admitidos, no máximo, 50 (cinquenta) participantes conforme distribuição das vagas pela categoria (tipo de atividade) relacionada no Anexo I deste edital.
- 5.3. O sistema de inscrições do evento aceitará a inscrição de 50% a mais de vagas em cada categoria relacionada no Anexo I deste edital para fins de composição de uma lista de espera para eventuais desistências que venham a ocorrer antes do início do evento.
- 5.4. A classificação dos inscritos se dará por ordem cronológica da inscrição.

6. DA EXECUÇÃO DO EVENTO HACKATHON

- 6.1. Este Hackathon será totalmente online.
- 6.2. No início do evento, todos os participantes devem fazer parte de uma equipe de cinco membros.
- 6.3. A plataforma virtual a ser utilizada pelas equipes será divulgada após a homologação das inscrições.
- 6.4. Os desafios/problemas lançados como desafios no Hackathon serão relacionados à temática tratada no evento, a saber: Agropecuária 4.0 e serão divulgados até a data especificada no cronograma do item 17 deste edital.
- 6.5. A dinâmica e atividades inerentes ao evento serão divulgadas para os participantes no dia anterior ao início das atividades do Hackathon a partir das 19 horas, conforme cronograma apresentado no item 17 deste edital.
- 6.6. Cada equipe terá liberdade para decidir qual problema/desafio irá atuar durante o evento dentro da temática Agropecuária 4.0.
- 6.7. Cada equipe pode atuar em apenas um problema/desafio.



- 6.8. As atividades do Hackathon terão início no dia **22/09/2021, às 00h00min** (horário de Brasília), com término previsto para o dia **26/09/2021, às 23h59min** (horário de Brasília), totalizando, assim, 120h (cento e vinte horas) de duração para que cada equipe possa trabalhar em uma ideia inovadora, levantando requisitos, planejando, testando, validando e gerenciando o projeto para entregar uma solução que esteja alinhada com os objetivos deste edital.
- 6.9. 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.
- 6.10. 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.
- 6.11. Ao final do Hackathon, cada equipe participante deverá submeter no sistema disponível no site oficial do evento os seguintes entregáveis:
 - 6.11.1. 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 no máximo de quatro minutos.
 - 6.11.2. 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.
 - 6.11.3. Produto da solução desenvolvida que deverá atender um dos seguintes casos: I) o produto 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) à equipe organizadora do evento, possibilitando assim seu completo manuseio. Neste caso, sugere-se disponibilizar um pequeno manual de uso. II) o produto 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 6.11.1.
- 6.12. Produtos não tangíveis (ex. apenas ideias) não serão consideradas no processo de avaliação e/ou premiação.

7. RESPONSABILIDADES DOS ORGANIZADORES

- 7.1. 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.

8. RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

- 8.1. Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade.
- 8.2. Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela comissão organizadora durante o desenrolar do evento.
- 8.3. Os participantes deverão obedecer ao disposto nos decretos municipal/estadual/nacional em vigência em seu município de residência no período de execução do evento no que se refere ao distanciamento social e cuidados pessoais por razões de segurança sanitária, uma vez que o IFTM não se responsabilizará por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente.
- 8.4. 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.
- 8.5. 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.
- 8.6. Ao final deste Hackathon, as equipes participantes deverão submeter pela plataforma oficial do evento os três entregáveis indicados no item 6.11 deste edital.
- 8.7. 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 não se responsabilizará por quaisquer tipos de problemas decorrentes do mau uso de softwares e de hardwares.

9. CONFIDENCIALIDADE

- 9.1. O IFTM e todos os participantes deverão manter sigilo com relação aos projetos inovadores ou qualquer informação recebida ou observada durante o evento, embora o IFTM possa utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhes convier.
- 9.2. O IFTM é uma instituição 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, o IFTM 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.

10. AVALIAÇÃO E RESULTADO

- 10.1. Os entregáveis (indicados no item 6.11) de cada equipe serão submetidos à uma banca avaliadora.
- 10.2. 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.
- 10.3. A banca avaliadora será composta por, **pelo menos**, 3 (três) integrantes com formação nas áreas de tecnologia da informação e/ou agropecuária.
- 10.4. Os critérios de avaliação adotados com seus respectivos pesos são descritos no Anexo II deste edital.
- 10.5. O resultado de classificação será dado pela nota final (N_f) atribuída a equipe por meio da seguinte fórmula:

$$N_f = \sum_{i=1}^7 P_i * N_i ,$$

onde P_i é o peso do critério i avaliado e N_i é a nota atribuída pelo avaliador ao critério i em que $0 \leq N \leq 10$.

11. Os resultados serão divulgados conforme cronograma apresentado no item 14 deste edital no site oficial do evento.

12. RECURSO

- 12.1. A equipe poderá recorrer à Comissão Organizadora caso julgue que sua equipe tenha sido prejudicada durante a realização do Hackathon.
- 12.2. O recurso devidamente justificado deve ser registrado exclusivamente pelo e-mail hackathon@iftm.edu.br com o título "Recurso Hackathon da equipe XXXX".
- 12.3. Qualquer recurso deverá ser enviado em até 4 (quatro) horas a partir do horário de divulgação dos resultados.
- 12.4. As decisões da Comissão Organizadora serão finais e não caberá outro recurso quanto à decisão tomada.
- 12.5. Havendo recurso com parecer favorável, um novo resultado será publicado.
- 12.6. Após o prazo indicado no item 12.3, não havendo recurso, o resultado publicado será considerado como resultado final.



13. PREMIAÇÃO

- 13.1. No Hackathon IFTM haverá premiação para as três primeiras colocações das equipes, conforme disposto na Tabela 1.

Tabela 1 - Premiação do Hackathon IFTM para as três primeiras colocações.

Colocação	Premiação
1º	<ul style="list-style-type: none">• Certificado de reconhecimento• Prêmio no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
2º	<ul style="list-style-type: none">• Certificado de reconhecimento• Prêmio no valor de R\$ 3.000,00 (três mil reais)
3º	<ul style="list-style-type: none">• Certificado de reconhecimento• Prêmio no valor de R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

14. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 14.1. A propriedade intelectual sobre o que for produzido no âmbito do Hackathon IFTM é da respectiva equipe.
- 14.2. No contexto tratado no item 14.1, caso os resultados do projeto desenvolvido no âmbito do Hackathon IFTM culmine no desenvolvimento de um produto ou método envolvendo o estabelecimento de uma patente, a troca de informações e a reserva dos direitos, em cada caso, as equipes deverão observar o estabelecido na Lei de Inovação (Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004), regulamentada pelo Decreto 9.283, de 07 de fevereiro de 2018, na Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996).
- 14.3. No contexto do teor tratado no item 14.1, caso os resultados do projeto desenvolvido culmine em um programa de computador do qual haja interesse em proteger a respectiva propriedade intelectual, as equipes deverão observar além das Leis indicadas no item 14.2, o disposto na Lei 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.
- 14.4. O NIT-IFTM poderá orientar as equipes que desejam firmar acordos de parcerias com empresas e/ou registrar a propriedade intelectual com intermédio do IFTM. Neste caso, a orientação será norteada pelos regulamentos internos do instituto que trata o tema.

15. DIREITOS DE TERCEIROS

- 15.1. Os participantes, e nunca o IFTM, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O IFTM se reserva 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 venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

16. PUBLICAÇÃO DOS PROJETOS

- 16.1. A publicação, a publicidade e a 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.
- 16.2. Se utilizado a logomarca do IFTM, deverá ser consultado previamente o setor de Comunicação Social do instituto.

17. CRONOGRAMA

Divulgação do edital com as regras, normas e código de conduta aos participantes	03/08/2021
Período de inscrições	11/08/2021 a 12/09/2021
Homologação das inscrições	15/09/2021
Divulgação dos desafios	17/09/2021
Hackathon	22/09/2021 a 26/09/2021
Avaliação dos resultados	27/09/2021 a 30/09/2021
Resultado preliminar	01/10/2021
Recurso	01/10/2021
Avaliação dos recursos	01/10/2021 a 02/10/2021
Resultado Final	02/10/2021

18. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 18.1. 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.
- 18.2. A participação neste Hackathon não presume nenhum tipo de vínculo empregatício com o IFTM, exceto os que já possuem.
- 18.3. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora do Hackathon.
- 18.4. 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.



INSTITUTO FEDERAL

Triângulo Mineiro

- 18.5. 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.
- 18.6. Os projetos desenvolvidos neste Hackathon não devem ofender ou transgredir quaisquer direitos de terceiros.
- 18.7. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o IFTM caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.
- 18.8. 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.
- 18.9. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem, relacionadas aos termos deste edital, deverão ser resolvidos pela Comissão Organizadora do Hackathon, exclusivamente pelo e-mail *hackathon@iftm.edu.br*, intitulado “Dúvidas Hackathon XXXX”.
- 18.10. Todos os participantes autorizam expressamente à organização do Hackathon IFTM 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.
- 18.11. Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- 18.12. Casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- 18.13. Fica eleito o Foro da Justiça Federal Subseção Judiciária de Uberaba/MG para dirimir eventuais conflitos que possam ocorrer no presente edital.
- 18.14. É possível a impugnação do presente edital até dois dias após a publicação do mesmo.

Uberaba, 27 de setembro de 2021.

Prof. Dr. Carlos Alberto Alves de Oliveira

Pró-reitor de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

ANEXO I

Relação dos tipos de atividade

Tabela 1 - Distribuição de vagas por categorias no Hackathon IFTM

Categoria (tipo de atividade)	Quantidade Vagas	Perfil da categoria
Desenvolvedor back-end fullstack	20	Programador com habilidades para criar arquiteturas de sistemas e funcionalidades que deem suporte ao correto funcionamento da interface da tecnologia produzida.
Desenvolvedor front-end fullstack UX Designer	10	Programador com habilidades para criar interfaces amigáveis e que apresentem boa experiência de usuário.
Profissional da área de marketing comercial	10	Profissional que agregue ao projeto com características que impulsionem o valor social e/ou comercial do que é produzido. Além disso, tal profissional poderá contribuir com as outras categorias da equipe apresentando suas percepções acerca da composição da ideia.
Profissional da área de negócios	10	Profissional que agregue valores relativos ao negócio/área alvo do projeto desenvolvido

ANEXO II

Tabela 1 - Critérios de avaliação do Hackathon IFTM

Identificador	Critério	Descrição	Peso
1	Originalidade e criatividade	O quanto o projeto apresentado demonstra ser criativo e original, isto é, não se apresentando apenas como uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos.	1
2	Aplicabilidade	O quanto o projeto tem potencial para solucionar o problema a que se propôs resolver.	1
3	Inovação	O quanto o projeto apresentado apresenta um caráter inovador para agropecuária.	2
4	Qualidade do Pitch	O quanto a solução apresentada no Pitch apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades.	1
5	Qualidade do documento explicativo	O quanto o documento permite entender o que de fato a equipe desenvolveu.	1
6	Tecnologia	O quanto a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto.	2
7	Usabilidade e Acessibilidade	O quanto foi possível acessar as funcionalidades corretamente.	2