

EDITAL Nº 94 /2024 - SECTIES/FAPESQ/SEJEL/SEMAS/PB PROCESSO DE SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O HACKATHON – CAMPING DIGITAL

A Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba – SECTIES, no uso de suas atribuições legais, em parceria com a Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ, Secretaria de Estado da Juventude, Esporte e Lazer – SEJEL e a Secretaria de Estado do Meio Ambiente e Sustentabilidade – SEMAS da Paraíba, torna pública a abertura das inscrições para o **“Hackathon – Camping Digital”** que ocorrerá durante a 10ª edição da feira de tecnologia EXPOTEC, nos dias 06 a 09 de agosto do corrente ano.

1. DO OBJETO

- 1.1. O objetivo do **“Hackathon – Camping Digital”** é promover uma competição multidisciplinar (maratona) de ideias e soluções inovadoras elaboradas por estudantes de graduação das diversas áreas de conhecimento.
- 1.2. As soluções devem ser desenvolvidas observando o tema macro: **Sustentabilidade Digital e Inovação para um Futuro Viável**.
- 1.3. A maratona ocorrerá de forma ininterrupta durante 34 (trinta e quatro) horas, com a possibilidade de revezamento entre os integrantes do grupo para descanso e alimentação.
- 1.4. O **Hackathon – Camping Digital** acontecerá nos dias 08 e 09 de agosto de 2024, como parte da programação da 10ª edição da Expotec a ser realizada no Centro de Convenções de João Pessoa - PB 008, KM 5 – Pólo Ecoturístico de Cabo Branco.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1 As inscrições são gratuitas e em equipe, de até 5 (cinco) participantes, ou com no mínimo 3 (três) participantes.
- 2.2 Podem efetuar a inscrição estudantes devidamente matriculados em Instituições de Ensino Superior da Paraíba - IES/PB, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de inscrição na maratona.
- 2.3 As inscrições serão efetuadas por um líder escolhido pelo grupo e será permitida somente 01 (uma) inscrição por equipe.

2.4 As inscrições deverão ser realizadas do dia **09 a 31 de julho de 2024**, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, através do seguinte link: [Formulário de inscrição](#)

2.5 Após esse período, não será mais possível se inscrever e não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja o descrito na cláusula 2.4 do presente edital.

2.6 Quando da inscrição, devem ser anexados os seguintes documentos: i) documento de identificação com foto de cada membro da equipe; e ii) declaração de matrícula em Instituição de Ensino Superior - IES pública ou privada e/ou histórico escolar que comprove o vínculo ativo junto à instituição de ensino superior.

2.7 Toda a comunicação com os participantes será realizada por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição.

2.9 A comissão organizadora se compromete a preservar os dados dos participantes inscritos na maratona respeitando a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

Parágrafo Único: Obedecendo o princípio da impessoalidade e prezando pela lisura do processo, não será permitida a inscrição dos servidores da entidade realizadora e parceiras deste *Hackathon*.

3. DO CRONOGRAMA

3.1 O cronograma de atividade do *Hackathon – Camping Digital* está organizado em:

Atividade	Data e período
Período de Inscrições	09 a 31 de julho de 2024
Homologação das Inscrições	01 a 05 de agosto de 2024
Credenciamento das Equipes	08 de agosto de 2024 (manhã)
Período de Realização da Maratona	08 e 08 de agosto de 2024
Resultado Final	09 de agosto de 2024 (tarde)
Prazo para Recursos*	1h após a publicação do resultado
Resultado Final após Recurso*	1h após o recebimento de recurso

* Não havendo recursos, prevalecerão os resultados anteriormente divulgados

4. DA MARATONA

- 4.1. O *Hackathon – Camping Digital* será realizado de forma totalmente **PRESENCIAL**.
- 4.2. A programação do *Hackathon* compreende a aplicação de metodologia de ideação, palestras, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas.
- 4.3. O credenciamento das equipes será realizado a partir das 8:00 horas (horário de Brasília), obedecerá a ordem de chegada e seguindo os requisitos do evento geral, que norteará o *Hackathon*.
- 4.4. A abertura oficial do *Hackathon* se dará às 09:00 horas (horário de Brasília).
- 4.5. Caso um dos membros da equipe não se apresente, a equipe poderá seguir no *Hackathon* desde que possua um quantitativo mínimo de três participantes.
- 4.6. As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos e/ou processos e/ou serviços, poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.
- 4.7. As equipes seguirão uma metodologia proposta e terão mentores durante os dias da maratona para criar, inovar e gerenciar uma ideia inovadora, planejando, levantando requisitos, testando e validando o projeto para apresentar as soluções que estejam relacionadas com o objetivo deste Edital.
- 4.8. A problemática será apresentada pela Secretaria de Estado do Meio Ambiente – SEMAS e haverá um momento para conversar com os representantes da Secretaria, com o objetivo de entender melhor o problema.
- 4.9. Após a apresentação da problemática, as equipes terão o tempo de 1 (uma) hora para tirar as dúvidas, de acordo com a metodologia do *Hackathon*.
- 4.10. A avaliação dos *pitches* será realizada por uma banca, que será composta por até 4 (quatro) integrantes, com formação e experiência na temática.
- 4.11. Os participantes concorrem com a administração pública nos direitos de propriedade intelectual passíveis de proteção conforme a legislação vigente, doravante denominados PI, relativos aos resultados do projeto, nos termos da Lei Federal nº 10.973/2004, Lei Federal nº 13.243/2016 e Lei Estadual PB nº 12.191/2022.

5. DO JULGAMENTO

<p>Entregáveis de Documentação</p>	<p>Cada equipe deverá enviar uma pasta identificada com o nome de todos os integrantes, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia 08 de agosto de 2024 (tarde).</p>
<p>Avaliação sobre os entregáveis</p>	<p>Avaliação da qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 01 a 04.</p>
<p>Pitch</p>	<p><i>Pitch</i> de 03 (três) até 05 (cinco) minutos e ao vivo.</p> <p>Os <i>pitches</i> deverão ser realizados ao final do maratona, com horário previsto no cronograma;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 01 a 02 integrantes da equipe podem apresentar o <i>pitch</i>; ● Após a apresentação, cada equipe terá 5 (cinco) minutos para perguntas e respostas; ● Havendo alguma pergunta por parte do júri, restando menos do que 20 segundos para o tempo limite de 05 minutos, a equipe recebe 01 minuto de tempo extra para a resposta; <p>O formato de apresentação fica a critério de cada equipe, podendo usar slides, vídeos, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● As equipes deverão estar atentas ao sorteio dos horários de apresentação dos <i>pitches</i>. ● Caso haja desistência de uma equipe, a equipe subsequentemente deverá ocupar o horário da desistente. ● Os <i>pitches</i> serão avaliados pela banca julgadora composta por convidados e/ou membros da organização.
	<p>Notas de 0,0 a 2,0, em cada critério abaixo, considerando as casas decimais, totalizando 10,0 pontos.</p>

<p>Critério de Avaliação dos pitches</p>	<p>Critérios:</p> <p>Apresentação da solução (<i>pitch</i>): avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados.</p> <p>Potencial de impacto: avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no <i>Hackathon</i>;</p> <p>Modelo de negócio: avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no <i>Hackathon</i>;</p> <p>Aderência ao desafio: avalia se a solução proposta efetivamente resolve o desafio apresentado;</p> <p>Inovação da solução: avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;</p>
---	---

<p>Critério de desempate</p>	<p>Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item Avaliação sobre os entregáveis, e persistindo o empate, será considerada a maior nota sobre o item Inovação da solução.</p>
-------------------------------------	--

6. DO RECURSO

6.1. A equipe poderá recorrer à Comissão Organizadora, caso julgue que tenha sido prejudicada durante a maratona em uma ou mais das circunstâncias, como: i) violação de uma regra; ii) má conduta de uma equipe ou má conduta da administração da maratona com intenção de prejudicar o concorrente.

6.2. Qualquer recurso deverá ser enviado em até 1 (uma) hora a partir do horário de divulgação dos resultados.

6.3. As decisões da Comissão Organizadora serão finais e não caberá outro recurso quanto à decisão tomada.

6.4. O recurso, devidamente justificado, deverá ser enviado para o e-mail:

<hackathon@secties.pb.gov.br> , nomeando o assunto como “Recurso Hackathon da equipe (nome da equipe)”.

6.5. Havendo recurso com parecer favorável, um novo resultado será publicado em até 1 (uma) hora do recebimento do recurso.

6.6. Após o prazo sinalizado de interposição de recurso, não havendo manifestação, o resultado publicado será considerado como o resultado final.

7. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

7.1 Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o *Hackathon*, sendo o participante responsável pela integridade física e segurança do equipamento.

7.1.1. A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a sua utilização, ficará, durante a maratona, por conta de cada participante.

7.1.2. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em *software* e *hardwares* dentre os membros das equipes.

7.2. Observar atentamente todas as instruções dadas pela organização do *Hackathon* durante a maratona.

7.3. Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade.

7.4. Não será permitido, em hipótese alguma, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, bem como aos voluntários ou participantes da maratona.

7.4.1. Na hipótese de conduta desrespeitosa, o infrator será desclassificado e convidado a se retirar da maratona.

8. DA CONCESSÃO DO APORTE FINANCEIRO

8.1 Serão divulgados todos os vencedores no dia **09 de agosto de 2024**, no encerramento do *Hackathon*.

8.2 As 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora receberão o aporte financeiro pela Fundação de Apoio à Pesquisa da Paraíba (FAPESQ/PB) que é vinculada a Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior - SECTIES;

8.3 Para recebimento do aporte financeiro, as três melhores equipes selecionadas deverão, obrigatoriamente, se cadastrar na plataforma SIGFAPESQ, bem como anexar toda a documentação que for exigida pela FAPESQ.

8.4. Fica condicionado o recebimento do aporte financeiro, à abertura de uma conta específica junto ao Banco Bradesco S/A;

8.5. Os recursos financeiros serão liberados pela FAPESQ, conforme disponibilidade de recursos

orçamentários e financeiros.

8.6. O recurso financeiro a ser recebido pelas três equipes mais bem avaliadas, será disponibilizado conforme Cronograma de Desembolso a seguir:

- Fase I: As equipes receberão R\$5.000,00 (cinco mil reais) para o desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (PMV), liberado em parcela única.
- Fase II: Evolução do PMV e Ida para o Mercado da solução, as três melhores equipes receberão o aporte financeiro de R\$20.000,00 (vinte mil reais), liberado em parcela única.

8.7 As equipes vencedoras se comprometem a seguir as orientações emitidas pela Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior e pela a Fundação de Apoio à Pesquisa da Paraíba, para fins de recebimento do aporte financeiro.

8.8 As equipes vencedoras se comprometem a prestar contas do valor no período a ser indicado pela Fundação de Apoio à Pesquisa da Paraíba.

8.9 Será oferecida uma pré-incubação no Parque Tecnológico Horizontes da Inovação, pelo período de seis meses, para as três equipes selecionadas;

9. DA COMUNICAÇÃO

9.1 Em todas as etapas da *HACKATHON*, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo *e-mail* <hackathon@secties.pb.gov.br>.

9.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do *Hackathon*;

9.3 Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

10.1 O *Hackathon* será coordenado por uma Comissão Organizadora, integrada por membros da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba – SECTIES, da Fundação de Apoio à Pesquisa da Paraíba - FAPESQ, da Secretaria de Estado da Juventude, Esporte e Lazer - SEJEL e da Secretaria de Estado do Meio Ambiente e Sustentabilidade - SEMAS, a quem compete designar e convidar os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.

10.2 Ao se inscreverem no *Hackathon*, os participantes concordam com o inteiro teor do presente edital, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por

meio físico, eletrônico e/ou digital, tais como jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

10.3 Os participantes autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pelos organizadores e parceiros da maratona.

10.4 Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da Comissão Organizadora, respeitando a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

10.5 Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os organizadores e parceiros da maratona, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

10.6 Os organizadores e parceiros da maratona não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do *Hackathon*.

10.7. As despesas necessárias para a participação deste evento correrão por conta dos próprios participantes.

10.8 Os organizadores e parceiros não se responsabilizam por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias da maratona.

10.8.1. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences.

10.8.2 Caso o participante se ausente do local da maratona, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

10.9 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este *Hackathon*, além do desrespeito ao presente edital, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

10.10 Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições.

10.11 A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe participante.

10.12 O *Hackathon* poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros.

10.12.1 A Comissão Organizadora enviará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao *Hackathon* tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

10.13 A participação sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste edital.

10.14 Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro / inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os termos constantes no presente documento.

João Pessoa, xx de xx de 2024.

CLAUDIO BENEDITO SILVA FURTADO

Secretário da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba

ANTÔNIO GUEDES RANGEL JUNIOR

Presidente da FAPESQ

JOÃO AZEVEDO LINS FILHO

Governador da Paraíba