

**EDITAL – UFJF+HACKATHON**  
**PROGRAMA STARTUP UFJF****SUMÁRIO**

- 1 – PREÂMBULO – PROMOTORES DO CONCURSO
- 2 – OBJETIVOS
- 3 - OBJETOS
- 4 – REGULAMENTO DO CONCURSO
  - 4.1 - INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO
  - 4.2 - ETAPAS DO CONCURSO
  - 4.3 - COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA
  - 4.4 - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS
- ANEXO I - LINHAS TEMÁTICAS DO CONCURSO

**O EDITAL**

O EDITAL – UFJF+HACKATHON, doravante denominado apenas “Edital”, é uma iniciativa integrante do Projeto UFJF+, que faz parte do Programa Startup UFJF, que busca promover a interação entre os vários públicos que integram a Instituição (alunos, professores e técnico-administrativos), visando à criação de um espaço de experimentação da prática inovadora. Ao mesmo tempo, propõe o desenvolvimento de soluções inteligentes que auxiliem nos desafios do dia a dia, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida da comunidade universitária. Tem como objetivo principal selecionar e premiar os 3 (três) melhores protótipos de soluções em Tecnologia da Informação (TI) que se destinem a atender às necessidades da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

**1 - PREÂMBULO - PROMOTORES DO CONCURSO**

1.1- Promotora do concurso de que trata este Edital é a Universidade Federal de Juiz de Fora, inscrita no CNPJ 21.195.755/0001-69, com sede no Campus Universitário da

UFJF em Juiz de Fora, Rua José Lourenço Kelmer s/nº, Bairro São Pedro, CEP 36.036-900, Juiz de Fora, MG. Ela o realizará com a organização da Diretoria de Inovação, do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia, e do Centro de Gestão do Conhecimento Organizacional, doravante denominados, respectivamente, UFJF, Diretoria de Inovação, CRITT e CGCO.

1.2- Convocação do Concurso: A Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, no uso de suas competências, torna pública a abertura do UFJF+HACKATHON, que premiará os 3 (três) melhores protótipos de soluções de TI **destinadas à promover a melhoria da qualidade de vida das pessoas no campus da UFJF.**

1.3 - A participação no referido concurso é aberta a toda comunidade interna à UFJF, exceto servidores da instituição, membros da comissão de seleção e julgamento, seus cônjuges e parentes até o 3º grau.

## 2 – OBJETIVOS

2.1- O Edital fixa os procedimentos, indica normas e cláusulas básicas para a realização do Concurso, com vista à criação de protótipos de soluções em TI que sejam destinadas à promover a melhoria da qualidade de vida das pessoas no campus da UFJF.

2.2- O Objetivo do concurso é promover um ambiente de inovação e colaboração entre a UFJF e a comunidade, endereçando as demandas das partes interessadas (comunidade acadêmica e sociedade em geral) por meio de práticas do meio acadêmico e do mercado, estimulando a criação e experimentação de soluções de TI.

## 3 - OBJETOS

3.1 - Para a participação no Concurso, os Autores (Autor e Coautor(es)) concedem as renúncias dos direitos da autoria à UFJF, a título gratuito, isto é, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou compensação, a qualquer tempo após o resultado da Etapa Três (Banca de Avaliação e Premiação), o que ocorrerá por ele(s), Autores (Autor e Coautor(es), ou por seus sucessores, a título universal, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de cessão ou por outros meios

admitidos em Direito, obedecidas limitações legais, considerando a Lei Nº 12.853, de 14 de agosto de 2013, suas atualizações posteriores ou versão substitutiva que regulamenta a Lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 e, sendo assim, a UFJF poderá expor, divulgar, publicar, reproduzir, entre outros, os produtos oriundos da participação no referido CONCURSO.

3.2 – O concurso UFJF+HACKATHON, objeto da presente licitação, nos termos do art. 13, inciso I, § 1º e art. 22, inciso IV, § 4º da Lei nº 8.666, de 1993, tem três etapas, a saber:

- a) 1ª Etapa (Aquecimento) – Dia 24 de novembro de 2018: Palestras, organização e cadastramento das equipes e dinâmicas de grupo;
- b) 2ª Etapa (Desenvolvimento) - De 24 a 25 de novembro de 2018: Período para desenvolvimento dos produtos, com a orientação de mentores, definidos na primeira etapa.
- c) 3ª Etapa (Banca avaliadora e Premiação) - 25 de novembro de 2018: Demonstração dos produtos, feedback dos participantes, julgamento e premiação das equipes vencedoras.

#### **4 - REGULAMENTO DO CONCURSO**

Art. 1º O concurso UFJF+HACKATHON tem por objeto o desenvolvimento de protótipos de aplicações digitais (softwares) no âmbito do Projeto Startup UFJF da Universidade Federal do Juiz de Fora (UFJF).

Art. 2º O UFJF+HACKATHON tem por objetivo promover a inovação e a colaboração entre os segmentos da comunidade acadêmica, por meio do desenvolvimento de protótipos de aplicações tecnológicas com foco em serviços ou informações prestados por esta Universidade ao cidadão brasileiro, garantindo integração entre os dois, a ser realizado conforme as datas previstas no Anexo II, no Centro de Ciências do Campus Juiz de Fora da UFJF, localizado à Rua José Lourenço Kelmer, s/n - São Pedro, Juiz de Fora – MG.

Parágrafo único. Os protótipos deverão:

I - Produzir novos conhecimentos ou oferecer novos serviços relacionados ao contexto da UFJF.

II - Ser orientados para utilização pelo cidadão;

#### **4.1 - INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

Art.3º As inscrições dos participantes serão realizadas de acordo com os seguintes passos:

- a. Preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizada no site do concurso até às 23:59 do dia 22 de novembro de 2018;
- b. Confirmação da inscrição, de maneira presencial, no Centro de Ciências da UFJF, durante a 1ª etapa do concurso, a ser realizada no dia 23 de novembro de 2018.

Parágrafo segundo: A Diretoria de Inovação/CRITT/UFJF compromete-se a mencionar o nome do(s) autor(es), nas utilizações que deste venham a fazer, renunciando o mesmo a receber contrapartida financeira ou de outra índole, considerando ambas as partes que o objetivo dessas publicações, edições serão de interesse cultural, promocional e social.

Parágrafo terceiro: A premiação será paga individualmente aos membros de cada equipe contemplada, cabendo à equipe especificar o quanto caberá a cada um dos integrantes.

Parágrafo quarto: O prêmio será depositado em Conta Corrente de cada integrante das equipes premiadas. Para tal, deverão ser informados, no ato da inscrição, o CPF, dados bancários (banco, número da agência e número da conta), endereço completo, além do número do PIS/PASEP/NIT.

Parágrafo quinto: A Organização do concurso se reserva o direito de encerrar as inscrições a partir do momento em que completar 60 (sessenta) inscritos no total.

Parágrafo sexto: As inscrições são gratuitas, individuais e as despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 4º Os protótipos apresentados serão apreciados por uma Banca Julgadora composta por Docentes, Técnico-Administrativos (TAEs) da UFJF e convidados, apresentada no item 4.3 do presente Edital.

Art. 5º O concurso contará com a presença de Mentores (equipe de apoio multidisciplinar entre docentes, TAEs e discentes da UFJF) de diferentes áreas do conhecimento, que acompanharão o ciclo de execução do UFJF+HACKATHON.

Art. 6º A participação no concurso implica na autorização do(s) autor(es) para utilização pela UFJF, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, 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 ao presente concurso.

#### **4.2 - ETAPAS DO CONCURSO**

Art. 7º O concurso será composto pelas seguintes etapas:

- a) Etapa Preliminar - Meetup: Em local e data a serem definidos, a organização do UFJF+HACKATHON realizará um encontro (não-obrigatório) entre os interessados em participar do concurso e os organizadores com o intuito de tirar eventuais dúvidas sobre o certame. Também estarão presentes convidados que farão exposições relacionadas ao tema do UFJF+HACKATHON, bem como às linhas temáticas que nortearão o desenvolvimento dos protótipos de soluções.
- b) 1ª Etapa (Aquecimento) – Dia 24 de novembro de 2018: Palestras, organização e cadastramento das equipes e dinâmicas de grupo;
- c) 2ª Etapa (Desenvolvimento) - De 24 a 25 de novembro de 2018: Período para desenvolvimento dos produtos, com a orientação de mentores, definidos na primeira etapa.

- d) 3<sup>a</sup> Etapa (Banca avaliadora e Premiação) - 25 de novembro de 2018:  
Demonstração dos produtos, feedback dos participantes, julgamento e premiação das equipes vencedoras.

#### 4.2.1 - 1<sup>a</sup> ETAPA (AQUECIMENTO)

Art. 8º Uma vez realizada a inscrição pelo site, os participantes comparecerão ao local do concurso durante a primeira etapa, que ocorrerá no dia 24 de novembro de 2018, das 8 às 12 horas, conforme especificado no site do concurso ([www.mais.ufjf.br/hackathon](http://www.mais.ufjf.br/hackathon)).

Art. 9º As palestras serão abertas ao público, ocorrendo no dia 24 de novembro de 2018, conforme local e horário dispostos no site do concurso e com limite de 100 (cem) participantes.

Art. 10º Para a composição das equipes, os participantes inscritos para a competição, formarão, até o fim desta etapa, equipes compostas de 3 (três) a, no máximo, 5 (cinco) integrantes. A organização estimulará a formação de equipes com caráter multidisciplinar, ou seja, que contém integrantes de diferentes áreas de formação e/ou pesquisa.

Parágrafo primeiro. Fica a critério dos participantes da competição a formação das equipes.

Parágrafo segundo. Não é necessária a formação de equipes antes do início do evento. Ao longo desta primeira etapa, os participantes da competição serão estimulados a cooperar e orientados a formar equipes, de acordo com seus interesses e áreas de conhecimento.

Parágrafo terceiro: A comissão se reserva ao direito de alocar participantes sem equipe em grupos previamente formados, de modo a fomentar a multidisciplinaridade.

Parágrafo terceiro. as equipes deverão escolher uma das linhas temáticas dispostas no Anexo I deste edital.

Parágrafo quarto. A UFJF se resguarda a limitar a até 60 (sessenta) pessoas inscritas para a competição, devido ao espaço físico do local da realização do concurso.

Art. 11º A Organização do concurso se reserva o direito de não realizar o mesmo caso haja menos de 15 (quinze) pessoas inscritas na competição.

Art. 12º O cadastramento das equipes será iniciado no dia da primeira etapa do concurso, sendo encerradas às 11:59 horas do mesmo dia.

Parágrafo único: Fica a critério dos participantes da competição a inscrição das equipes.

Art. 13º Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de cadastramento das equipes que será disponibilizado durante a primeira etapa.

Art. 14º O presente edital e demais normas do concurso ficarão disponíveis no site do concurso.

Parágrafo único. Quando da efetivação do cadastramento das equipes, elas estarão automaticamente concordando com os termos propostos neste edital.

Art. 15º O cadastramento das equipes é gratuito e as eventuais despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 16º Antes do início da segunda etapa, será divulgada, no site do concurso, a lista com as equipes cadastradas.

Art. 17º No mínimo, um representante de cada equipe deverá participar das atividades que compõem a primeira etapa do concurso (não incluindo a etapa preliminar - meetup), que ocorrerá, presencialmente, na data definida e disponibilizada no site do concurso.

#### **4.2.2 - 2ª ETAPA (DESENVOLVIMENTO)**

Art. 18º O ambiente do UFJF+HACKATHON contará com a presença de mentores multidisciplinares (especialistas da UFJF) para orientação e suporte às equipes, quanto às linhas do concurso, para planejamento e desenvolvimento dos protótipos e esclarecimento de dúvidas.

Art. 19º Os participantes da competição deverão portar consigo computadores pessoais para o desenvolvimento dos produtos, sendo de sua inteira responsabilidade a guarda de seus computadores.

Parágrafo único. O CGCO/UFJF manterá disponível uma rede Wi-fi dedicada aos participantes do concurso com possibilidade de acesso ilimitado à internet.

Art. 20º As equipes iniciarão o planejamento dos produtos, de modo presencial, no período definido na programação disponibilizada no site do concurso ([www.mais.ufjf.br](http://www.mais.ufjf.br)).

Art. 21º O período de desenvolvimento e finalização dos protótipos ocorrerá entre os dias 24 e 25 de novembro de 2018, em horários a serem divulgados no site do concurso.

Parágrafo primeiro: Durante toda a duração da segunda etapa, é obrigatória a presença de pelo menos um membro da equipe nas dependências do Centro de Ciências da UFJF.

Parágrafo segundo: As equipes contarão com o suporte dos mentores (especialistas da UFJF e de outras instituições), durante todo o decorrer da segunda etapa do concurso, para consultoria especializada para o desenvolvimento dos protótipos.

Art. 22º As equipes deverão entregar o código-fonte de seus protótipos ao final da 2ª etapa do concurso, por meio de recurso de armazenamento/envio de dados a ser definido pela organização.

Art. 23º O código fonte com a devida documentação deve estar disponível para que a Banca Julgadora possa executá-lo.

Parágrafo único. Consideram-se entregáveis obrigatórios desta etapa: código-fonte, bibliotecas, manuais, projetos, APIs e qualquer outro elemento necessário para execução do protótipo disponibilizado no ambiente definido pela organização do concurso;

Art. 24º Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) submeterem o protótipo de forma incompleta conforme entregáveis citados no Art. 23º, parágrafo único;
- b) Não submeterem o protótipo;
- c) Submeterem o protótipo fora do prazo definido na programação disponibilizada no site do concurso.

#### **4.2.3 - 3ª ETAPA (JULGAMENTO E PREMIAÇÃO)**

Art. 25º A 3ª etapa do concurso ocorrerá na data de 25 de novembro de 2018, em horário a ser definido no site do concurso, onde as equipes deverão apresentar o PITCH dos produtos desenvolvidos à Banca Julgadora contendo os seguintes elementos:

- 1 – Público-alvo;
- 2 – Problema;
- 3 – Impacto;
- 4 – Viabilidade técnica e econômica;

Parágrafo único: exemplos de feedback:

- a) “Como os dados podem ser melhorados?”
- b) “Quais foram as partes mais desafiadoras?”
- c) “Sobre o que as pessoas devem se preocupar ao usar os conjuntos de dados?”
- d) “Quais foram as suas inspirações?”
- e) “Como você gostaria de continuar trabalhando com esses dados?”

Art. 26º Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Demonstrarão o protótipo de forma incompleta conforme Art.25º.
- b) Não demonstrarem o protótipo.

Art. 27º A demonstração do protótipo, bem como a sessão de perguntas ocorrerão presencialmente na data e horário definidos na programação disponibilizada no site do concurso.

Art. 28º A ordem da demonstração dos protótipos e a sessão de perguntas serão definidos pela organização do concurso.

Art. 29º A demonstração dos protótipos terá duração de, no máximo, 5 minutos por equipe.

Parágrafo único: A duração da demonstração dos protótipos pode sofrer alterações dependendo da quantidade de equipes aptas a participarem da 3ª Etapa (Art. 7º).

Art. 30º O julgamento dos produtos pela Banca Julgadora ocorrerá na data da terceira etapa do concurso, em horário a ser divulgado no site do concurso.

Art. 31º Os protótipos serão avaliados pela Banca Julgadora quanto aos quesitos:

- 1) Produto mais inovador;
- 2) Melhor usabilidade e design;
- 3) Maior completude funcional;
- 4) Benefícios potenciais para UFJF e cidadãos;
- 5) Adequação às linhas do concurso.

Art. 32º A Banca Julgadora será composta por membros indicados pela organização do evento.

Art. 33º Os membros da Banca Julgadora serão convidados a fazer a avaliação dos produtos de acordo com os quesitos apresentados anteriormente (Art. 33º), adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

Art. 34º A apuração das notas será realizada pela Organização do concurso, anunciada presencialmente e publicada na data da terceira etapa do evento, disponibilizada no site do concurso.

Art. 35º Os produtos vencedores serão aqueles que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Banca Julgadora.

Art. 36º Após a apuração das notas, serão divulgados os resultados acerca da primeira, segunda e terceira equipes colocadas.

#### 4.2.3.1 -PREMIAÇÃO

Art. 37º O UFJF+HACKATHON premiará as 5 (cinco) equipes com maiores pontuações na Banca Julgadora dos protótipos, de acordo com as seguintes diretrizes:

- a. à equipe que obtiver o 1º lugar, R\$8.000 (oito mil reais);
- b. à equipe que obtiver o 2º lugar, R\$5.000 (cinco mil reais);
- c. à equipe que obtiver o 3º lugar, R\$4.000 (quatro mil reais);
- d. à equipe que obtiver o 4º lugar, R\$2.000 (dois mil reais);
- e. à equipe que obtiver o 5º lugar, R\$1.000 (hum mil reais);

Parágrafo primeiro: Todas as premiações serão feitas de forma individual, divididas equanimemente entre os participantes de equipes que atuarem em todas as etapas do concurso.

Parágrafo segundo: Incidirá sobre a quantia o valor correspondente ao recolhimento de Imposto de Renda de Pessoa Física, na alíquota de 20 % (vinte por cento).

Parágrafo terceiro: Os membros das equipes finalistas deverão estar regulares com a Receita Federal, ou qualquer outro organismo público que possa impedir o recebimento do valor da premiação.

Parágrafo quarto: O recebimento da premiação estará condicionado ao preenchimento e assinatura do Termo de Cessão de Direitos Autorais por todos os integrantes da equipe.

Parágrafo quinto: Os AUTORES (AUTOR e COAUTOR(ES)) terão permanentemente garantidas a explicitação de suas autorias em qualquer meio de divulgação ou reprodução de seus projetos.

#### **4.3 - COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA**

##### **4.3.1- Comissão Organizadora:**

Art. 38º A Comissão Organizadora tem como objetivo promover e executar o concurso UFJF+HACKATHON, em todas as suas fases, elaborando, publicando e divulgando o edital do Concurso, prestando esclarecimentos aos participantes, recebendo e analisando as inscrições e acompanhando o certame durante a sua realização. A Comissão Organizadora tem caráter limitado no tempo, visto que existirá até findar o trabalho deste CONCURSO.

É composta por:

- Clecius Campos Corrêa - Técnico-Administrativo em Educação (Imagen Institucional/UFJF)
- Edelberto Franco Silva - Professor (ICE/UFJF)
- Eduardo Pagani Júlio - Professor (ICE/UFJF)
- Francisco Henrique Cerdeira Ferreira - Técnico-Administrativo em Educação (CGCO/UFJF)
- Jonas da Silva - Técnico-Administrativo em Educação (CGCO/UFJF)
- Rafael Vitor Gonçalves de Aquino - Técnico-Administrativo em Educação (CRITT/UFJF)
- Ricardo Rodrigues de Assis - Técnico-Administrativo em Educação (Imagen Institucional/UFJF)

##### **4.3.2- Banca Julgadora**

Art. 39º A Comissão de julgamento do concurso, doravante denominada Banca Julgadora, tem como objetivo avaliar os protótipos submetidos pelas equipes participantes do UFJF+HACKATHON, conforme o item 3.2.3 deste Edital.

Parágrafo único: A Banca Julgadora será composta por representantes docentes, TAEs e externos à UFJF.

#### **4.4 - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 40º Estão impedidos de participar do concurso os membros da Banca Julgadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

Art. 41º Os casos omissos serão resolvidos pela Banca Julgadora.

Art. 42º Despesas como passagens, alimentação, diárias, locomoção, caso se façam necessárias, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 43º O Cronograma completo do UFJF+HACKATHON, constando as datas e horários de todas as fases do Concurso, será divulgado no site do mesmo e nas plataformas digitais do Critt e da UFJF, em tempo oportuno.

Juiz de Fora, 26/10/2018

---

**Ignacio José Godinho Delgado**

Diretor de Inovação e do CRITT/UFJF

**ANEXO I****LINHAS TEMÁTICAS DO CONCURSO**

1. Qualidade do Ensino, Pesquisa e Extensão
2. Promoção à qualidade de vida
3. Eficiência no uso do patrimônio e infraestrutura
4. Sustentabilidade e preservação do meio-ambiente
5. Segurança e mobilidade nos campi

## ANEXO II

## TERMO DE CESSÃO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS AUTORAIS

## PESSOA FÍSICA

## EDITAL HACKATHON UFJF+ - PROGRAMA STARTUP UFJF

1. Nome do autor:		
RG:	CPF:	Telefone:
E-mail:		
2. Nome do coautor:		
RG:	CPF:	Telefone:
E-mail:		
3. Nome do coautor:		
RG:	CPF:	Telefone:
E-mail:		
4. Nome do coautor:		
RG:	CPF:	Telefone:
E-mail:		

Descrição da obra:

O (OS) AUTOR (ES), do projeto do concurso, acima identificado (os), cede(m) o projeto acima mencionado ao Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia (CRITT), sediada no Campus da Universidade Federal de Juiz de Fora, na

cidade de Juiz de Fora, assim como transfere(m) todos os direitos autorais, preservados os de natureza moral, podendo o CRITT, dentre outros direitos, utilizar, fruir, dispor, reproduzir, distribuir, explorar economicamente ou ceder a terceiros, tudo livre e ilimitadamente, no território nacional ou fora dele, independentemente de outro ajuste com o (os) AUTOR (ES), e sem que este tenha direito a qualquer remuneração ou indenização. Também este instrumento importa na transferência total, definitiva e gratuita dos direitos autorais dos participantes, em favor do CRITT, que, a qualquer tempo, se quiser, relativamente a trabalho premiado ou não, poderá utilizar-se livremente dos trabalhos, total ou parcialmente, isolada ou conjuntamente, sem qualquer direito de oposição em favor dos autores, salvo se atingidos na honra ou boa fama, nem à remuneração ou indenização por perdas e danos. Sem prejuízo de outros direitos, o CRITT poderá livremente utilizar as ideias propostas nos projetos apresentados. O (OS) AUTOR (ES) nada receberá do CRITT a título de remuneração ou indenização, ressalvado o valor da premiação previsto no regulamento do referido concurso, se premiado.

A presente cessão de projeto e transferência de direitos autorais é irretratável e irrevogável, definitiva e ilimitada, obrigando as partes e os seus sucessores, a qualquer título e tempo.

Juiz de Fora, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

Nome(s) e assinatura(s):

1. Nome:

---

Assinatura:

---



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

DIRETORIA DE INOVAÇÃO  
CENTRO REGIONAL DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA



2. Nome:

---

Assinatura:

---

3. Nome:

---

Assinatura:

---

4. Nome:

---

Assinatura:

---