

Regulamento Hackathon Lab.C

O HACKATHON LAB.C, doravante denominado apenas “Hackathon”, é uma iniciativa integrante do Programa Parcerias em Inovação Aberta (PIA), do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia -Critt, da UFJF. O Programa tem como objetivo implementar programas de inovação aberta em parceria com empresas já estabelecidas em seus mercados, interagir com o ecossistema de inovação de Juiz de Fora e região, além de promover um ciclo de fomento a inovações e o desenvolvimento de startups.

Seus organizadores são o Critt e o Laboratório Côrtes Villela, empresa associada ao PIA, no escopo do Edital 02/2020 - DINOVA-UFJF1.

1. Introdução

- 1.1. Este Regulamento estabelece as premissas e condições sob as quais será promovido o Hackathon, sem prejuízo de eventuais disposições complementares constantes do Edital 02/2020 - DINOVA/UFJF, dos materiais do Evento ou que sejam disponibilizadas pelos Organizadores em seu transcorrer.
- 1.2. Todas as regras mencionadas no item 1.1 acima são de observância obrigatória pelos Participantes e poderão ser alteradas pelos Organizadores sem prévio aviso, tornando-se obrigatórias a partir de sua disponibilização nos meios de comunicação oficiais do Evento.
- 1.3. Ao se inscrever para participação no Hackathon, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento.

2. Desafio / Enunciado

¹ Para mais informações sobre o PIA, acesse: <https://www2.ufjf.br/critt/editais/parceriaseminovacaoaberta/>

- 2.1. O Laboratório Côrtes Villela e o Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia buscam soluções na área de saúde e logística, com foco na automação de rotas e melhoria da experiência do usuário dos serviços do Laboratório.
- 2.2. O desafio propõe aos participantes buscarem formas de otimizar os custos relacionados a exames domiciliares e cadastro dos pacientes. Atualmente, o laboratório vê oportunidades de melhorias na marcação de exames, obtenção de seus resultados e coordenação da movimentação dos coletores pela cidade, com foco na experiência e encantamento do usuário.

3. Objetivo do Evento

- 3.1. O Hackathon tem como objetivo fomentar talentos criativos e empreendedores da cultura digital a desenvolver soluções inovadoras, de aplicação prática, que otimizem custos logísticos da coleta de materiais de exames e melhorem a experiência dos clientes do laboratório.
- 3.2. Os participantes do evento terão liberdade criativa para buscar soluções próprias para o desafio proposto, e terão apoio da equipe do CRITT e do Laboratório Côrtes Villela para sanar possíveis dúvidas sobre o problema.

4. Definições

- 4.1. Sempre que grafados neste Regulamento e nos materiais do Evento iniciando-se por letra maiúscula, os termos ou expressões terão as seguintes definições:
 - 4.1.1. Banca Avaliadora: banca que avaliará os Projetos apresentados pelos Participantes e julgará sua classificação final, nos termos deste Regulamento, a qual será composta por profissionais do CRITT, do Laboratório Côrtes Villela e demais possíveis convidados externos.
 - 4.1.2. Comissão do Evento: comissão responsável pela coordenação do Evento, nos termos deste Regulamento, composta por colaboradores do CRITT e Laboratório Côrtes Villela.

- 4.1.3. Desafio: o tema ou premissa definido em Regulamento que orientará o Objetivo e soluções desenvolvidas;
- 4.1.4. Equipe: o grupo de Participantes formado para participação no Evento, conforme previsto neste Regulamento;
- 4.1.5. Evento: o Hackathon Lab.C, objeto deste Regulamento;
- 4.1.6. Mentor: pessoas que estarão disponíveis aos Participantes durante o Evento para consultas, retirada de dúvidas ou orientações sobre as premissas dos Projetos.
- 4.1.7. Participante: a pessoa física regularmente inscrita, nos termos deste Regulamento, para participação do Evento;
- 4.1.8. Plataforma: a infraestrutura tecnológica ou aplicação por meio da qual o Evento será realizado, fornecidas pelos Organizadores;
- 4.1.9. Projeto: a solução desenvolvida pelo Participante no âmbito do Evento;

5. Promoção e Organização do Evento

5.1. O Evento é promovido pelo Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia – Critt/UFJF, em conjunto com o Laboratório Côrtes Villela.

6. Local do Evento

6.1. O Evento será realizado de forma inteiramente online, através da Plataforma e/ou dos meios indicados pelos Organizadores durante sua realização.

6.2. Caberá ao Participante garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento, tais como, mas sem se limitar a, computadores, dispositivos correlatos e acesso à internet.

7. Calendário do Evento

7.1. O calendário previsto do Evento é o seguinte:

Etapa	Período / Data
Lançamento do Hackathon e início do período de inscrições	23/06/2021

LIVE de divulgação e tira dúvidas (Instagram do Critt)	07/07/2021
Encerramento do período de inscrições	28/07/2021
Formação de equipes e liberação dos canais oficiais de comunicação e informação	02/08/2021
Treinamentos	03/08/2021 - 04/08/2021 - 05/08/2021
Coding time (desenvolvimento das soluções)	06/08/2021 - 11/08/2021
Submissão dos projetos	11/08/2021
Banca Avaliadora	18/08/2021
Divulgação dos Resultados e premiação	18/08/2021

7.2. As etapas e datas acima previstas poderão ser alteradas ou prorrogadas, a critério dos Organizadores ou da Comissão do Evento, mediante publicidade nos canais oficiais de comunicação.

8. Requisitos para Participação e Inscrição no Evento

8.1. Para participar do Hackathon é obrigatório:

- 8.1.1. Ser pessoa física;
- 8.1.2. Ser maior de 18 anos;
- 8.1.3. Ter conhecimento ou experiência em pelo menos uma das seguintes áreas: negócios, marketing, engenharia, logística, UX/designer, desenvolvedor front ou back end;

8.2. As inscrições deverão ser realizadas das 12h00 do dia 23/06/2021 às 23:59h00 do dia 28/07/2021, através da Plataforma disponibilizada pela Organizadora em seus canais de comunicação;

- 8.2.1. As inscrições poderão ser feitas individualmente ou por equipes;
- 8.2.2. Os interessados deverão preencher corretamente todos os campos obrigatórios solicitados no formulário eletrônico de inscrição.
- 8.2.3. Somente será admitida 1 (uma) inscrição por CPF, seja individualmente ou como integrante de uma equipe.

8.2.4. Após o envio do formulário de inscrição, o interessado receberá no e-mail cadastrado no formulário de inscrição o comprovante de inscrição. Caso isso não ocorra, o interessado deverá contatar os Organizadores.

8.3. A participação no Hackathon é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

8.4. Ao realizar sua inscrição no Evento, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento, bem como autoriza a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pelos Organizadores, exclusivamente para fins lícitos e não comerciais.

9. Formação de Equipes

9.1. A participação no Evento será realizada por equipes de no mínimo 3 (três) e no máximo 6 (seis) participantes cada uma, as quais serão formadas no ambiente da Plataforma, no período indicado no calendário do Evento.

9.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, no mínimo por:

- a. 01 (uma) pessoas com habilidades/competências (skills) em negócios ou marketing;
- b. 01 (uma) pessoa com habilidades/competências (skills) em design e/ou UX (User Experience);
- c. 01 (uma) pessoa com habilidades/competências (skills) em engenharia de software e/ou programação.

9.3. Recomendamos que todas as equipes possuam no mínimo um integrante, independente da skill de atuação, que tenha experiência anterior em participação em hackathons.

9.4. Caso não seja possível a todas as equipes concluir a formação seguindo os critérios acima, ficará sob a responsabilidade dos Organizadores a formação destas equipes, agregando a elas participantes que se inscreveram de forma individual.

9.5. O Participante que não estiver vinculado a nenhuma equipe na Plataforma ao final do período de formação de equipes será automaticamente adicionado em uma equipe com vagas disponíveis, preferencialmente com outros participantes que também não fazem parte de equipes, montada pela Organização.

10. Programação do Evento

10.1. A programação de atividades do Hackathon será composta por

10.1.1. Formação de equipes e liberação dos canais oficiais de comunicação e informação (02/08/2021)

10.1.1.1. Nesta etapa, também serão detalhadas as dinâmicas dos Workshops e do Coding Time.

10.1.2. Workshops

10.1.2.1. Imersão virtual na realidade do Laboratório Côrtes Villela (03/08/2021);

10.1.2.2. Inovação em Negócios na área de Saúde/Ferramentas de prototipação e desenvolvimento de produtos/Metodologias ágeis de desenvolvimento (04/08/2021);

10.1.2.3. Aplicações da computação e suas tecnologias na área da saúde/Treinamento técnico-prático com foco em Hackathons (05/08/2021);

10.1.3. Coding Time (desenvolvimento das soluções) (06 a 11/08/2021)

10.1.3.1. Durante o Coding Time, as equipes contarão com o apoio de mentores nas áreas de negócios/marketing, design/UX e desenvolvimento de software, entre outros.

10.1.4. Envio das soluções para a Banca Avaliadora (11/08/2021)

10.1.5. Apresentação das soluções (pitches) e divulgação dos resultados (18/08/2021).

10.2. Os organizadores do evento se reservam ao direito de alterar datas e horários das atividades previstas, com aviso prévio de no mínimo 24 horas aos participantes do evento, salvo em situações de força maior.

11. Materiais, Dados e Informações

- 11.1. Os Organizadores poderão fornecer materiais, dados ou informações, reais ou fictícios, cuja utilização ou não nos Projetos ficará a critério do Participante e não impedirá a utilização de outras fontes lícitas de informações para construção das soluções que serão apresentadas, desde que citada a fonte.
- 11.2. É vedada aos Participantes a compilação ou a utilização, por qualquer meio e para qualquer fim estranho ao Evento, dos materiais, dados e informações fornecidos pelos Organizadores ou a que tiver acesso em razão do Evento, os quais deverão ser utilizados exclusivamente para consecução do Hackathon.
- 11.3. Os materiais, dados, informações, documentos e outros assuntos relacionados ao Evento que sejam disponibilizados, acessados, recepcionados ou que venham a ser gerados durante a realização do Evento deverão ser considerados pelos Participantes, como informações confidenciais, os quais devem se comprometer a abster-se de divulgá-los, copiá-los, transmiti-los, cedê-los e dispô-los, de qualquer forma, a terceiros não envolvidos no Evento.
- 11.4. O Laboratório Côrtes Villela terá prioridade na aquisição da solução caso seja de interesse da empresa, por meio de vinculação contratual a ser definida em momento posterior ao evento.

12. Conteúdo dos Projetos

- 12.1. Os Participantes são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do Evento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os Organizadores em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

- 12.2. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.
- 12.3. São assegurados aos Participantes todos os direitos decorrentes da propriedade intelectual sobre os códigos fonte desenvolvidos durante o Evento.
- 12.4. Não serão aceitos conteúdos ou atitudes que atentem contra a moral, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Comissão do Evento, podendo ocasionar a desclassificação do(s) Participante(s).

13. Critérios de Avaliação dos Projetos

- 13.1. Os Projetos apresentados serão avaliados segundo as seguintes premissas:
- 13.1.1. Adequação ao tema, desafio e objetivo propostos;
 - 13.1.2. Criatividade e disrupção da solução;
 - 13.1.3. Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema;
 - 13.1.4. Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo;
 - 13.1.5. Viabilidade de execução real da solução desenvolvida.
- 13.2. A avaliação dos Projetos será realizada pela Banca Avaliadora, segundo os critérios definidos no item 13.1 acima e as normas deste Regulamento.
- 13.3. O resultado da avaliação será divulgado em transmissão ao vivo realizada no dia e horário estipulados no Calendário do Evento.

14. Premiação

- 14.1. Serão premiados os integrantes das Equipes responsáveis pelos 3 Projetos melhores classificados, conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste Regulamento, fazendo jus ao seguinte prêmio:
- 14.1.1. 1º lugar: R\$ 2.500 (dois mil e quinhentos reais)

14.1.2. 2º lugar: R\$ 1.500 (hum mil e quinhentos reais)

14.1.3. 3º lugar: R\$ 1.000 (hum mil reais)

14.2. As 3 (três) equipes com maior pontuação receberão mentoria exclusiva com especialistas em inovação e empreendedorismo do CRITT e do Laboratório Côrtes Villela, em formato a ser divulgado em momento oportuno, após o Hackathon.

14.3. As 3 (três) equipes com maior pontuação estarão automaticamente aprovadas para participação na próxima edição do Speed Lab, a ocorrer no 2º semestre de 2021, programa de desenvolvimento de startups realizado pelo setor de Empreendedorismo do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia;

14.4. A premiação será custeada inteiramente pelo Laboratório Côrtes Villela, co-organizador do evento.

14.5. Todos os prêmios oferecidos aos Participantes são pessoais e intransferíveis.

14.6. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.

14.7. O prêmio será pago via transferência bancária pessoal, e intransferível para terceiros.

15. Comunicação

15.1. Em todas as etapas do Evento, as comunicações oficiais os organizadores e os Participantes e/ou Equipes serão realizadas por meios eletrônicos, através da plataforma de inscrição e/ou e-mail e site.

15.2. Caberá aos Participantes acompanhar a programação, a evolução, os comunicados, os resultados e eventuais alterações do Evento nos meios disponibilizados.

16. Considerações Finais

16.1. O CRITT tem por finalidade reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, com a

implementação das soluções que entender viáveis, não estando vinculada à participação, aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços dos organizadores.

- 16.2. As decisões dos Organizadores, da Comissão do Evento e da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
- 16.3. Os organizadores e a Comissão do Evento, se julgarem necessário e a seu exclusivo critério, poderão interromper ou suspender o Evento, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos Participantes e/ou aos eventuais terceiros. Não obstante, tais partes envidarão seus melhores esforços para que não ocorra interrupção ou suspensão e, caso ocorra, para dar prosseguimento ao Evento tão logo quanto possível, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.
- 16.4. Casos omissos, contraditórios ou obscuros, previstos ou não neste Regulamento, serão decididos pelos Organizadores, ouvida a Comissão do Evento.
- 16.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento ou de quaisquer normas do Evento serão analisadas e decididas pela Promotora, ouvida a Comissão do Evento, podendo resultar na desclassificação do respectivo Participante.
- 16.6. A responsabilidade dos Organizadores e da Comissão do Evento é limitada à sua organização e realização, na forma definida neste Regulamento, as quais não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos Participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas, cabendo aos Participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.
- 16.7. Os Organizadores e a Comissão do Evento não serão responsabilizados por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

DIRETORIA DE INOVAÇÃO
CENTRO REGIONAL DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA



com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado

Juiz de Fora, 23 de junho de 2021.

Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia

Laboratório Côrtes Villela