

EDITAL HACKATHON 2020

EDITAL DE CHAMADA PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL HACKATHON 2020. O GT Inovação, Empreendedorismo e Transferência de Tecnologia torna público o presente Edital, para abertura de inscrições, visando inscrição de projetos para o HACKATHON 2020

SUMÁRIO

- 1 DO PREÂMBULO – PROMOTORES DO CONCURSO
- 2 DOS OBJETIVOS
- 3 DOS OBJETOS
- 4 DO REGULAMENTO DO CONCURSO
 - 4.1 DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO
 - 4.2 DAS ETAPAS DO CONCURSO
 - 4.3 DA COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA
 - 4.4 DO JULGAMENTO E PREMIAÇÃO
 - 4.5 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

ANEXO I – TERMO DE CESSÃO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS AUTORAIS

O EDITAL

O EDITAL – *HACKATHON: Gestão, Inovação e Saúde* é uma iniciativa integrante do Grupo de Trabalho em Inovação, Empreendedorismo e Transferência de Tecnologia, doravante denominado GT-INOVAÇÃO, vinculado à Universidade Federal de Juiz de Fora UFJF-Campus Governador Valadares; e do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia, doravante denominado, CRITT/UFJF, que busca selecionar e valorizar soluções inovadoras dentro do ambiente acadêmico da universidade. Este Hackathon tem por característica ser uma maratona para o

desenvolvimento de projetos de solução tecnológica que sejam inovadoras e utilizáveis, especialmente para a área da saúde.

1 PREÂMBULO - PROMOTORES DO CONCURSO

1.1 Promotores do concurso de que trata este Edital é a Universidade Federal de Juiz de Fora – Campus Governador Valadares, inscrita no CNPJ 21.195.755/0001-69, com sede na rua São Paulo, 745, CEP 35010180, Centro, Gov. Valadares – MG. Ela o realizará com a organização do GT-INOVAÇÃO (UFJF-Campus Governador Valadares) e da Diretoria de Inovação, do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia, doravante denominado, CRITT.

1.2 Convocação do Concurso: A Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF- Campus GV, no uso de suas competências, torna pública a abertura do *HACKATHON: Gestão, Inovação e Saúde*, que premiará as 4 (quatro) melhores soluções inovadoras para área de gestão e saúde, no contexto pós-pandemia causada pelo novo coronavírus (Covid-19).

1.3 A participação no referido concurso é aberta a toda comunidade interna à UFJF- Campus Governador Valadares (alunos, professores e técnico-administrativos) e discentes egressos do Campus GV (a partir do semestre 2018/03 inclusive), reforçando a importância da participação de estudantes de todos os cursos das áreas de CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS e de CIÊNCIAS DA VIDA, além de servidores ligados a quaisquer unidades acadêmicas ou administrativa do campus.

2 OBJETIVOS

2.1 O Edital fixa os procedimentos, indica normas e cláusulas básicas para a realização do Concurso, com vista à criação de soluções inovadoras para a área da saúde no contexto do pós-pandemia causada pelo covid-19.

2.2 O Objetivo do concurso é: (1) capacitar servidores, discentes e egressos recentes das mais diferentes áreas do conhecimento em processos de inovação e empreendedorismo; (2) fomentar a busca de soluções inovadoras por parte dos servidores, discentes e egressos recentes; (3) ampliar a busca por integração entre o conhecimento científico e as demandas da sociedade.

3 OBJETOS

3.1 Para a participação no Concurso, os Participantes/Concorrentes concedem as renúncias dos direitos da propriedade intelectual à UFJF (Anexo 1), a título gratuito, isto é, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou compensação, a qualquer tempo após o resultado da Avaliação Final, o que ocorrerá por ele(s), Participantes/Concorrentes, 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 Poderá a UFJF optar pela cessão ao criador dos direitos decorrentes da propriedade intelectual, nos termos da resolução 19/2003 do Conselho Setorial de Pós-Graduação e Pesquisa (CSPP) que disciplina a propriedade intelectual na UFJF.

3.3 O concurso *HACKATHON: Gestão, Inovação e Saúde*, 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, está dividido em três momentos:

- a) 1ª Etapa (Desenvolvimento) – 22/08: Período para desenvolvimento das soluções com a orientação de mentores;
- b) 2ª Etapa (Banca avaliadora e Premiação) – 23/08: Apresentação das soluções,

feedback dos participantes, julgamento e premiação das equipes vencedoras.

4 REGULAMENTO DO CONCURSO

Art. 1º O concurso tem por objeto o desenvolvimento de soluções inovadoras para a área da saúde.

Art. 2º O concurso tem por objetivo ampliar a busca por integração entre o conhecimento científico e as demandas da sociedade.

Parágrafo único. As soluções deverão considerar o contexto de pós-pandemia. Uma vez que os impactos são variados, já que os padrões tradicionais estão sendo alterados. Embora os avanços tecnológicos já tenham alterado o setor de saúde, é momento de identificar as novas necessidades e transformar os novos hábitos em oportunidades, bem como buscar soluções para os desafios pós-pandemia. Neste contexto, desenvolver soluções inovadoras que contribuam para o setor da saúde, desde os pacientes até os gestores, é primordial.

Art. 3º As soluções apresentadas devem ser propostas de inovação em produtos, serviços ou processos em saúde, dentro das temáticas:

- a) Gestão e Saúde: Gestão de funcionários; Gestão de processos; Gestão de recursos; Gestão de pacientes; Gestão de dados; dentre outros temas que atendam as “dores” de gestão dos hospitais, clínicas, laboratórios, indústrias e outros espaços da cadeia da saúde.
- b) Tecnologia e Saúde: inovações aplicadas para as áreas de educação física, farmácia, fisioterapia, medicina, nutrição e odontologia.

4.1 INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art.4º Podem participar todo(a)s o(a)s discentes, maiores de 18 (dezoito) anos, que estejam matriculados em cursos de graduação e pós-graduação da UFJF-Campus GV.

Art.5º Podem participar todo(a)s o(a)s servidores (as) da UFJF-Campus GV, exceto os membros do GT-inovação, da comissão de seleção e julgamento.

Art.6º Podem participar todo(a)s o(a)s egressos(as) de cursos de graduação, que tenham concluído a graduação a partir de 2018/3.

Art.7º A inscrição será feita por equipe. Para se inscrever, o Proponente, em nome da equipe, deve acessar o o site <https://www2.ufjf.br/inovacaogv/>, clicar no link correspondente à Chamada "Hackathon 2020" e preencher todos os campos do formulário de inscrição.

Art.8º Cada equipe deverá ter no mínimo 3 e no máximo 5 participantes, desde que pelo menos um membro seja discente. Os dados de todos os participantes da equipe devem ser fornecidos no momento da inscrição.

Art.9º Não haverá taxa de inscrição.

Art.10º Cada equipe deve gerar um Codinome Próprio intitulado "nome de guerra", com uma palavra em português ou inglês.

Art.11º Após inscrição, o proponente, em nome da equipe, receberá um protocolo eletrônico confirmando a inscrição da equipe.

Art.12º Não será admitida inscrição por outro meio que não o on-line, disponível no site do GT-INOVAÇÃO (<https://www2.ufjf.br/inovacaogv/>).

Art.13º Não serão aceitas inscrições após o prazo final estabelecido no cronograma, de 01/07 até 15/08.

Art.14º A Comissão Organizadora não se responsabilizará por inscrições não

recebidas em virtude de eventuais problemas técnicos, sobrecarga no volume de dados em um mesmo momento ou quaisquer outros empecilhos de qualquer natureza.

Art.15º Todas as comunicações a serem feitas entre os inscritos e a Comissão Organizadora serão por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição .

Art.16º O GT-INOVAÇÃO/UFJF-Campus GV e a Diretoria de Inovação/CRITT/UFJF comprometem-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.

Art.17º Após preenchimento do total de 10 equipes (dez), será aberta uma lista de espera.

Parágrafo primeiro: A Organização do concurso se reserva o direito de não realizar o mesmo caso haja menos de 3 (três) equipes inscritas na competição, ou caso ocorra algum infortuito de natureza externa, que comprometa a realização do evento.

Parágrafo segundo: Após o período de inscrição, os participantes inscritos deverão confirmar sua participação entre os dias 16/08 – 18/08 até às 23h59m do dia 18 de agosto de 2020, respondendo o e-mail de confirmação que será enviado.

Parágrafo terceiro: Aquela equipe que não confirmar sua participação até a data estipulada, perderá a vaga para equipes em lista de espera, por ordem de inscrição.

Parágrafo quarto: O participante que confirmar e não participar do evento poderá sofrer restrição no próximo evento similar proposto pelo GT-Inovação.

Art. 18º 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. 19º O concurso será composto pelas seguintes etapas:

- a) 1ª Etapa (Desenvolvimento) – 22/08: Período para desenvolvimento das soluções, com a orientação de mentores;
- b) 2ª Etapa (Banca avaliadora e Premiação) – 23/08 Apresentação das soluções, feedback dos participantes, julgamento e premiação das equipes vencedoras.

Art. 20º Todos os participantes deverão estar on-line ,na plataforma de cada evento a ser divulgada, até 10 (dez) minutos antes do início das atividades, estando sujeito à eliminação, caso este prazo não seja cumprido.

Art. 21º Cada participante deverá providenciar suas próprias ferramentas de trabalho (notebooks, tablets, smartphones, softwares e outros) e acesso a internet.

4.2.1 - 1ª ETAPA (DESENVOLVIMENTO)

Art. 22º Todos os participantes deverão acessar a plataforma do evento (a ser divulgada pela organização) até 10 (dez) minutos antes do início das atividades, estando sujeito à eliminação, caso este prazo não seja cumprido.

Art. 23º Após a abertura do concurso e explicações do facilitador, cada equipe deverá desenvolver sua solução a partir da metodologia e ferramentas apresentadas.

Art. 24º Cada equipe deve definir um participante como líder de contatos e relacionamentos.

Art. 25º O concurso contará com a presença ON-LINE de Mentores (equipe de apoio multidisciplinar) de diferentes áreas do conhecimento, que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON.

Paragrafo único. Durante o desenvolvimento das propostas pelas equipes, o mentor irá disponibilizar horários específicos para acompanhar e sanar dúvidas das equipes via plataforma digital a ser divulgada.

Art. 26º As equipes deverão entregar, por meio de recurso de armazenamento/envio de dados a ser definido pela organização, as documentações solicitadas conforme cronograma do evento.

Art. 27º Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) submeterem de forma incompleta a documentação solicitada pelo facilitador do evento;
- b) Não submeterem a documentação;
- c) Submeterem a documentação fora do prazo, conforme a programação a ser definida e disponibilizada aos participantes.

4.2.2 - 2ª ETAPA (julgamento e premiação)

Art 28º As soluções deverão ser apresentadas no dia 23/08 na forma de PITCH, com duração máxima de 5 (cinco) minutos, e serão avaliadas por uma Comissão Julgadora composta por no mínimo 03 (três) e no máximo 7 (sete) membros a serem escolhidos pela Comissão Organizadora.

Art 29º As equipes deverão enviar o material de apresentação em até 02 (duas) hora antes do início do evento, conforme estabelecido pela organização.

Art. 30º Todos os participantes deverão estar on-line na plataforma do evento (a ser

divulgada pela organização) até 20 (vinte) minutos antes do início das atividades, para sorteio da ordem de apresentação, estando sujeito à eliminação caso este prazo não seja cumprido.

Art. 31º O cronograma do evento seguirá as seguintes etapas:

01/07 até 15/08	Período de inscrição
16/08-18/08	Período para confirmação de participação
22/08	Dia 01
08:30	Abertura
09:00	Apresentação das equipes e ideias
09:30	Exposição Canvas: facilitador
10:30	Prática Canvas: Equipes e mentorias
13H	Exposição MVP: facilitador
14H	Prática MVP: : Equipes e mentorias
16H	Exposição Pitch
17H	Prática Pitch: : Equipes e mentorias
23/08	Dia 02
14H	Envio do material de apresentação
15H	Sorteio da ordem de apresentação
16H	Apresentação Pitch final: equipes
17H	Avaliação da comissão julgadora
17:30	Premiação

Parágrafo único: Este cronograma poderá sofrer alterações, a qualquer momento, que serão informadas no site do GT-Inovação da UFJF-Campus GV.

4.3 COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA

Art. 32º A Comissão Organizadora tem como objetivo promover e executar o concurso HACKATHON: Gestão Inovação e Saúde, 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.

Parágrafo único: É composta por membros e colaboradores do GT-Inovação:

Ângelo Márcio L. Denadai – Diretor do ICV

Erick Carvalho – Setor de Infraestrutura

Francielle Verner- Profª Dep. Odontologia

Hilton Manoel – Prof. Dep. Economia

Ivan Bretas – Setor de Comunicação

Juliana Gonçalves – Profª. Dep. Economia

Lucas Costas dos Anjos– Prof. Dep. Direito

Nádia Carvalho – Profª. Dep. Administração

Regina Kelmann – Profª. Dep. Farmácia

Wesley Nascimento – Prof. Dep. Farmácia

Art. 33º A Comissão Julgadora do concurso tem como objetivo avaliar as ideias individuais e as soluções trabalhadas em equipe.

Parágrafo único: A Comissão Julgadora será composta por profissionais da área de *Health Tech* e outros profissionais das áreas de negócios, tecnologia e *design* e um representante do Sebrae.

4.4 DO JULGAMENTO E PREMIAÇÃO

Art 34º Critérios básicos para avaliação:

a) Público-alvo;

- b) Alinhamento com o tema e objetivos;
- c) Inovação e originalidade;
- d) Potencial de impacto na sociedade;
- e) Desenvolvimento da equipe;
- f) Viabilidade.

Art 35º A nota final dada pela média aritmética das notas de cada membro da Comissão Julgadora.

Art. 36º Serão premiadas as 2 (duas) melhores soluções inovadoras em cada um dos 2 (dois) eixos do Desafio. As quatro equipes vencedoras receberão:

- i) 1 (um) mês de acompanhamento técnico para desenvolvimento do negócio;
- ii) R\$ 1.000,00 (um mil reais) por equipe;
- iii) Certificado de Honorabilidade;

Parágrafo primeiro: Todas as premiações serão divididas equanimemente entre os participantes de equipes.

Parágrafo segundo: 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.

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

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

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

integrantes da equipe.

Parágrafo sexto: Os participantes terão permanentemente garantidas a explicitação de suas autorias em qualquer meio de divulgação ou reprodução de seus projetos.

Parágrafo sétimo: Todos os participantes inscritos receberão certificado de participação.

Art. 37º Na ausência de soluções vencedoras em algum dos eixos, a comissão poderá premiar soluções de um único eixo até o limite de quatro equipes.

4.5 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 38º A Comissão Organizadora não se responsabiliza quanto a eventuais prejuízos ocasionados durante o evento no que diz respeito ao acesso a internet;

Art. 39º Ao se inscreverem, os participantes autorizam a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e veicular nos meios de comunicação (internet, revistas, jornais etc), sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, seus nomes, vozes, imagens;

Art. 40º A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes deste concurso;

Art. 41º As decisões dos membros da Comissão Julgadora e da Comissão Organizadora serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados;

Art. 42º A Comissão Organizadora poderá a qualquer momento, se julgar necessário, alterar as regras desta chamada;

Art. 43º O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes.

Art. 44º Cada participante é responsável pela originalidade de todo o conteúdo por ele produzido, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus causados a terceiros em decorrência de plágios ou uso indevido de propriedade intelectual, direitos autorais ou softwares.

Art. 45º Casos omissos não previstos neste Edital, serão deliberados pela Comissão Organizadora.

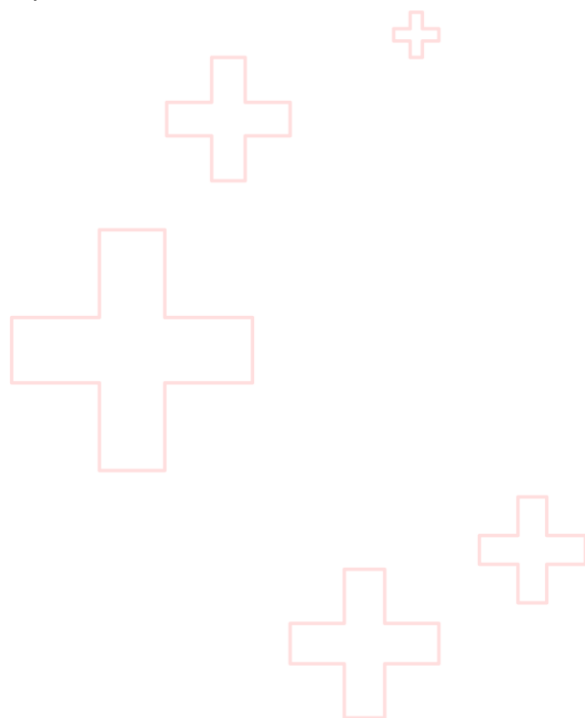
Governador Valadares,

Nádia Carvalho

Coordenadora do GT-Inovação

Ignacio José Godinho Delgado

Diretor de Inovação e do CRITT/UFJF



ANEXO I

TERMO DE CESSÃO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS AUTORAIS

PESSOA FÍSICA

EDITAL HACKATHON 2020

1. Nome do autor:		
RG:	CPF:	Telefone:
E-mail:		

O AUTOR da solução tecnológica cede o projeto à 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 a UFJF, 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 da UFJF, 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, a UFJF poderá livremente utilizar as ideias propostas nos projetos apresentados. O (OS) AUTOR (ES) nada receberá da UFJF a título de remuneração ou indenização, ressalvado o valor da premiação previsto no regulamento do referido concurso, se premiado.

Governador Valadares, ____ de ____ de 2020.

Nome e assinatura:

Nome: _____

Assinatura: _____