

Hackathon Agro Goiás 2021

1 APRESENTAÇÃO

A Universidade Federal de Jataí, juntamente com instituições parceiras (AREA64; Associação de Jovens Empreendedores de Jataí - AJE Jataí; Centro de Excelência em Agro Exponencial - CEGRE; Indexis; Serviço Nacional de Aprendizagem Rural - SENAR; Fundação de Amparo à Pesquisa de Goiás - FAPEG; Parque Tecnológico de Jataí - Jataitech; Centro de Empreendedorismo e Incubadora de Empresas - Beetech; Rede Goiana de Inovação - RGI e Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE), tornam público o regulamento sobre as diretrizes e regras aplicáveis ao Hackathon Agro Goiás 2021.

O Hackathon Agro Goiás 2021 é uma competição, totalmente online, respeitando as orientações de distanciamento social, em que equipes competem entre si, para o desenvolvimento de soluções inovadoras para as áreas de produção agrícola e do agronegócio.

2 OBJETIVOS

Dos objetivos do Hackathon Agro Goiás 2021 são:

- Fomentar a interação e incentivar a construção de soluções inovadoras, integrando diferentes áreas do conhecimento e desenvolvendo soluções para problemas das áreas de produção agrícola e do agronegócio;
- Estimular os(as) participantes no desenvolvimento de soluções criativas e inovadoras, relacionadas à produção de ideias, planos, produtos, processos e serviços, entre outros, destinados à resolução de problemas das áreas de produção agrícola e do agronegócio.

3 DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Estão aptos a participar do evento pessoas de qualquer lugar do Brasil e ou do exterior, com acesso à internet.

Só poderão participar da competição pessoas maiores de 18 (dezoito) anos, inscritas por meio do site www.jataitech.com.br, após o preenchimento do formulário, com a marcação da 1º e 2º opções do perfil desejado (negócios, designer ou programador), e aceite online do regulamento da competição.

Serão selecionados 60 participantes, com base nos relatos de experiências descritas nos seus perfis durante a inscrição e distribuídos conforme suas áreas de competência:

- 15 participantes com perfil de negócios;
- 15 participantes com perfil de designer;
- 30 participantes com perfil de programador(a).

As equipes serão definidas durante a realização do evento, por meio de dinâmica específica. Caso algum participante fique de fora de alguma equipe, o mesmo será incluído em um grupo, de acordo com a deliberação da comissão organizadora.

4 DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas, voluntárias, nominativas, individuais, intransferíveis e estarão disponíveis entre os dias 12/10/2021 e 01/11/2021, até 23:59 e deverão ser feitas exclusivamente pelo site www.jataitech.com.br.

As avaliações dos perfis serão realizadas por uma comissão formada por membros das entidades organizadoras. A decisão da seleção é irrevogável e inquestionável. Caso, dentre os inscritos, não haja número suficiente para suprir a demanda de determinado perfil, as vagas remanescentes poderão ser direcionadas para outros perfis a critério da comissão organizadora.

As inscrições serão automaticamente encerradas, após o preenchimento mínimo do quantitativo para cada perfil (Item 3) ou até a data limite para inscrições (vide cronograma). Será estabelecido um cadastro de reserva de 10% para cada perfil (negócios, designer ou programador), para possível substituição dos participantes desistentes, antes do início da competição. A seleção dos participantes será mediante ordem cronológica de inscrições.

O participante reconhece que sua inscrição e eventual participação no Hackathon Agro Goiás 2021 é feita de forma não-onerosa, bem como não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com as instituições organizadoras, não gerando vínculo empregatício, ou qualquer outra obrigação de natureza trabalhista, previdenciária, tributária ou outra afim.

O não preenchimento adequado das informações solicitadas no formulário de inscrição inviabilizará a participação no processo seletivo.

O resultado preliminar dos(as) candidatos(as) que tiverem suas inscrições deferidas será divulgado, dia 09/11/2021, até às 23:59, no site: www.jataitech.com.br.

A participação do candidato selecionado é pessoal e intransferível. Caso seja selecionado e não possa participar, o mesmo deverá comunicar à organização do Hackathon Agro Goiás 2021, podendo manifestar a sua desistência por meio do e-mail empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com, até o dia 15/11/2021, às 23:00, para que seja possível a seleção de novos participantes.

Dúvidas deverão ser enviadas para o e-mail: empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com

5 DA DESCLASSIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTE

Será automaticamente desclassificado do evento o participante que:

- Integrar mais de uma equipe;
- Fazer parte da comissão organizadora;
- Infringir este regulamento.

6 A COMPETIÇÃO

A competição será totalmente online, com o uso de plataforma virtual específica, que será compartilhada com os(as) participantes, após a homologação dos inscritos.

O Hackathon Agro Goiás 2021, terá duração prevista de 51 horas (cinquenta e uma horas), ocorrendo entre às 18 horas do dia 17/11/2021, até 21 horas do dia 19/11/2021.

A dinâmica do evento compreende momentos de ideação, formação de grupos, desenvolvimento, mentorias, validação e apresentação para a banca julgadora.

Os temas para as soluções a serem propostas pelas equipes serão estipulados pela organização do Hackathon Agro Goiás 2021 .

As inscrições serão individuais e os grupos serão formados no dia do evento, podendo ser consideradas sugestões de formação.

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.

Os participantes deverão se atentar à programação do evento e outras informações sobre da competição, que serão divulgadas, de forma detalhada, na abertura da competição.

Todos os participantes que concluírem as fases da dinâmica do Hackathon Agro Goiás 2021, descritas neste regulamento, independentemente de sua classificação, receberão certificado (digital) de participação.

7 DAS FASES

O Hackathon Agro Goiás 2021 será dividido nas seguintes fases:

- **Fase 1: Seleção e Divulgação dos Participantes**

Após a inscrição, no dia 12/11/2021, a partir de 18h, será divulgado, no site do evento, a lista dos(as) inscritos(as), de acordo com suas respectivas áreas de

competência, (item 3).

- **Fase 2: Hackathon virtual**

Os participantes selecionados participarão de um Bootcamp², que será realizado de forma remota. Nesta etapa, as equipes receberão capacitações e mentorias visando o desenvolvimento das ideias, além de orientações sobre a dinâmica do evento.

A banca virtual acontecerá no dia 19/11/2021, em horário a ser definido. No mínimo dois membros de cada equipe deverão participar da banca final e estar disponíveis, online, para responder aos questionamentos dos membros da banca.

Os grupos participantes deverão, ao final do Evento, preparar uma apresentação sobre o projeto desenvolvido durante a maratona de programação para a banca avaliadora, que será composta por especialistas e/ou representantes das instituições realizadoras. A apresentação do resultado do desenvolvimento do projeto proposto será em formato específico, o qual será repassado durante a condução do evento.

Os projetos das equipes serão apresentados (ao vivo/online), para uma banca composta por especialistas, indicados pela comissão organizadora da competição. As equipes terão até 05 minutos para realizarem a apresentação, e na sequência, os membros da banca terão até 05 minutos para fazer os questionamentos a cada equipe.

Os projetos serão avaliados e classificados com base nos seguintes critérios:

Critério	Pontuação
Grau de Inovação	(Nota de 0 a 20)
Modelo de Negócio	(Nota de 0 a 20)
Potencial de mercado	(Nota de 0 a 20)
Maturidade do MVP	(Nota de 0 a 15)
Resultados da validação	(Nota de 0 a 15)
Qualidade da apresentação do Pitch	(Nota de 0 a 10)

²O Bootcamp é um sistema integrado de atividades de capacitação e mentorias, visando o nivelamento de conhecimento e proposição de ideias para o amadurecimento de alternativas para desenvolvimento do projeto.

8 CRONOGRAMA

O quadro a seguir apresenta o cronograma do Hackathon Agro Goiás 2021:

EVENTO	DATA
Publicação do regulamento	12/10/2021
Período de inscrições	12/10/2021 a 01/11/2021
Resultado preliminar dos participantes selecionados	09/11/2021
Prazo para recurso	10/11/2021 a 11/11/2021
Fase 1: Homologação das inscrições	12/11/2021
Fase 2: Hackathon virtual	17/11/2021 a 19/11/2021
Publicação do resultado preliminar	19/11/2021
Prazo para interposição de recurso	22/11/2021 a 23/11/2021
Publicação do resultado Final	23/11/2021

A critério da comissão organizadora e por algum motivo justificável, as datas e as ações do Hackathon Agro Goiás 2021 poderão sofrer alterações. Caso isso ocorra, as mudanças serão amplamente divulgadas nos veículos oficiais de comunicação do evento.

A programação completa será divulgada no site www.jataitech.com.br e no decorrer da competição.

9 DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas, as três primeiras equipes colocadas, conforme quadro a seguir:

Classificação	Premiações
1º Lugar	2 (duas) vagas para uma missão técnica nacional no ano de 2022, com todas as despesas pagas (transporte, hospedagem e alimentação)* Certificado de Equipe Vencedora 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.

2° Lugar	Certificado com classificação 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.
3° Lugar	Certificado com classificação 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.

*Nesse evento, terão a oportunidade de apresentar sua solução inovadora em *stand* do CampoLab, bem como fazer *network* com empreendedores e investidores de várias partes do Brasil.

10 DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DA CONFIDENCIALIDADE

A propriedade intelectual envolve os direitos legais inerentes às atividades intelectuais nos domínios industrial, científico, literário e artístico. Trata-se de um direito *sui generis*, do qual a propriedade industrial e os direitos autorais são espécies.

Toda propriedade intelectual criada pelas equipes durante o evento pertencerá única e exclusivamente aos participantes envolvidos, não havendo qualquer tipo de preferência, licença ou cessão de direitos à qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos no evento.

A comissão organizadora do evento recomenda que os participantes das equipes deliberem e formalizem entre si as questões relativas à propriedade intelectual, a fim de disciplinar os direitos sobre as obras criadas no contexto do evento, evitando, assim, futuros questionamentos e conflitos referentes à autoria e/ou titularidade sobre a propriedade intelectual de marcas, desenhos, softwares, patentes ou quaisquer outros direitos previstos na legislação brasileira.

Os participantes das equipes são os únicos e exclusivos responsáveis pela originalidade das obras, materiais, produtos e qualquer outro conteúdo produzido no decorrer do evento. Assim como são livres para decidirem sobre a autoria e titularidade entre os membros da equipe, adotando as práticas necessárias para eventuais registros e proteção intelectual.

Ao se inscreverem, as equipes e seus membros se responsabilizam integral e exclusivamente, por eventuais danos ou ônus causados a terceiros, no âmbito civil ou penal, excluindo e indenizando qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial proposta por terceiros, sob a alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, autoral, imagem, voz e nome.

Caso os participantes entendam que as obras criadas no contexto do evento serão

de titularidade compartilhada de todos, podendo cada um utilizar de forma individual, recomenda-se a elaboração de um acordo para estabelecer a livre utilização por qualquer membro da equipe após o evento.

Caso os participantes entendam que as obras criadas no contexto do evento serão de titularidade da equipe como um todo indivisível, a princípio, e desejam estabelecer uma relação formal para eventual continuidade do projeto, recomenda-se a elaboração de um acordo para estabelecer as regras atinentes ao caso.

A elaboração dos termos de acordos é de inteira responsabilidade das equipes participantes, eximindo-se qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, de quaisquer atribuições, quanto à celebração e formalização de termos referentes aos interesses exclusivos dos participantes das equipes.

Ao se inscreverem no evento, as equipes e seus respectivos membros concordam automaticamente com a divulgação, utilização, reutilização, reprodução e veiculação por qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, integral ou parcial, das suas obras, materiais e projetos produzidos, durante o evento na internet ou em outros meios de comunicação.

As equipes inscritas e seus participantes reconhecem a responsabilidade pelo eventual registro de obras, materiais e projetos perante os órgãos competentes.

As equipes inscritas e seus participantes reconhecem, ainda, que a comissão organizadora do evento, as instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não terão qualquer responsabilidade no caso das obras, projetos e/ou materiais apresentados para os fins da competição sejam copiados ou indevidamente registrados por terceiros.

Serão aplicadas, no que couber, às seguintes normas de regência: Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996), Lei de Direito Autoral (Lei nº 9.610/1998), Lei de Software (Lei nº 9.609/1998) e demais legislações da proteção sui generis vigentes no país.

A Lei de Inovação (Lei nº 10.973/2004) e o Marco Legal de Inovação (Lei nº 13.243/2016), regulamentados pelo Decreto nº 9.283/2018, deverão ser observados nas hipóteses dos produtos resultarem em inovação tecnológica, invenções, atividades econômicas produtivas, criações intelectuais passíveis de proteção, entre outras.

No que se refere à confidencialidade, as equipes, seus membros, as instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento deverão manter sigilo com relação às obras, materiais e projetos inovadores ou qualquer outra informação recebida ou observada durante o evento, embora a comissão organizadora, bem como instituições realizadoras da competição, possam utilizá-las sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe convier.

As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, são instituições que atuam em diversas áreas, inclusive com estudos no campo da tecnologia, envolvendo os mais diversos temas, inclusive os

que poderão ser desenvolvidos e apresentados no contexto do evento. Sendo assim, as referidas instituições poderão implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos na competição, sem que isso implique às equipes e seus participantes, qualquer remuneração ou compensação nesse sentido.

As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes.

A organização do evento, não garante aos participantes a preservação de segredos de negócios, segredos industriais ou *know-how* que venham a ser expostos durante o evento.

11 CESSÃO DE IMAGEM

As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, reservam-se os direitos de utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os nomes, vozes, imagens ou projetos dos participantes, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não se responsabilizam por eventuais publicações de vídeos, imagens, voz pelos participantes em redes sociais, sites ou qualquer outro meio de divulgação e comunicação. No caso de violação de quaisquer direitos da personalidade (imagem, voz, nome, honra), o agente será responsabilizado pelos danos e/ou prejuízos ocasionados a outrem.

12 DIREITOS DE TERCEIROS

As obras, materiais e projetos desenvolvidos nesse evento não devem ofender ou transgredir quaisquer direitos de terceiros, sendo aplicado ao caso as penalidades previstas pela lei brasileira.

Os participantes das equipes, e nunca as instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. As instituições participantes, reservam-se o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lide (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicada ao caso concreto), em razão de questionamentos que a instituição ou a comissão organizadora venham a sofrer por descumprimento do presente item pelos participantes.

13 PUBLICAÇÃO DAS OBRAS, MATERIAIS E PROJETOS

A publicação, a publicidade e a divulgação de trabalhos cujos resultados tenham sido obtidos com os projetos deste evento deverão, obrigatoriamente, ser feitos no idioma do local onde será divulgado e fazer menção expressa às instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento,

As ações publicitárias referentes às propostas financiadas com recursos da União deverão observar rigorosamente as disposições contidas no § 1º do art. 37 da Constituição Federal, como também aquelas consignadas nos atos regulamentares da Secretaria Especial de Comunicação Social do Governo Federal.

As ações publicitárias referentes às propostas financiadas com recursos do estado de Goiás ou qualquer outra agência de fomento deverão observar rigorosamente as disposições legais aplicáveis ao caso.

14 RESPONSABILIDADES DA COMISSÃO ORGANIZADORA, INSTITUIÇÕES PARTICIPANTES, DOS APOIADORES E DEMAIS COLABORADORES DO EVENTO

Disponibilizar todas as informações relativas ao evento, por meio do canal de comunicação: www.jataitech.com.br.

As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não serão responsabilizados por quaisquer danos e/ou prejuízos ocasionados às equipes e seus membros durante a competição nas seguintes hipóteses:

- caso fortuito (evento totalmente imprevisível e extraordinário) ou força maior (evento previsível, mas inevitável);
- pelos fatos praticados por outros agentes com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima;
- ainda que o participante ou a equipe tenha agido dentro do razoavelmente exigido, causaram dano ou prejuízo que não tenham sido ou não puderam ser evitados.
- As orientações complementares que nortearão as atividades serão disponibilizadas, em momento oportuno, durante a competição.

Toda comunicação, por parte da comissão organizadora, com os(as) participantes será realizada por e-mail, site e grupo WhatsApp e/ou Telegram que será criado para essa finalidade e divulgado entre os participantes.

15 RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

Seguir as recomendações da OMS (Organização Mundial de Saúde) sobre os cuidados diante da pandemia. As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento não se responsabilizarão por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido

provocados direta e culposamente;

Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela organização do evento, durante o desenrolar da competição e cumprir rigorosamente todas as normas apresentadas, não podendo alegar desconhecimento das regras que foram devidamente publicadas nos meios oficiais de comunicação do evento.

Os participantes deverão agir durante a competição com o máximo de respeito, cordialidade e ética, preservando a honra e a integridade moral e psíquica de todos os partícipes.

As equipes e seus participantes serão exclusivamente responsáveis pelo uso de softwares comerciais e outros, cujas licenças são pagas, devendo respeitar as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. As instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento não se responsabilizarão pelo uso indevido de softwares e de hardwares comerciais pelos participantes e por eventuais problemas ocasionados pelo mau uso deles.

16 DOS RECURSOS

A equipe poderá recorrer à comissão organizadora do evento, caso julgue que tenha sido prejudicada durante a competição, em virtude dos seguintes fatos: violação das regras do evento, má conduta de uma equipe ou má conduta da comissão organizadora com intenção de prejudicar.

Os prazos para a interposição dos recursos, tanto do resultado preliminar quanto do final, estão previstos no item 8 deste regulamento, no cronograma do evento. Recursos intempestivos não serão apreciados pela comissão organizadora.

As decisões da comissão organizadora serão finais e não caberá outro recurso quanto à decisão tomada.

O recurso, devidamente justificado, deverá ser enviado, por e-mail, intitulado “Recurso (Nome da equipe)” para: empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com

Havendo recurso do resultado final, com parecer favorável, dentro do prazo estabelecido, um novo resultado será publicado, de acordo com o cronograma.

Após o prazo estabelecido em cronograma, não havendo recurso, o resultado publicado será considerado como resultado final e republicado, conforme o cronograma.

17 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

O Hackathon Jataí 2021 tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão dos temas propostos junto à comunidade acadêmica. Ressalta-se que as soluções, produtos e serviços poderão ser disponibilizados, mediante termos de

convênio específicos, à instituições organizadoras, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento

A comissão organizadora do Hackathon Agro Goiás 2021, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento. Além disso, caso necessário poderá suspender, adiar ou cancelar totalmente ou em parte por quaisquer razões, a competição. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante, com referência a qualquer objeto.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela comissão organizadora do Hackathon Agro Goiás 2021.

A efetivação da inscrição, de acordo com as definições deste regulamento, implica no conhecimento total das regras existentes neste documento.

As equipes vencedoras farão jus à premiação, desde que haja o cumprimento de todas as condições descritas neste regulamento. Nenhuma das equipes terá o direito a qualquer tipo de ressarcimento ou compensação financeira, em virtude de despesas relacionadas com o evento.

O Hackathon Agro Goiás 2021 não possui caráter comercial e não está condicionado, em nenhuma hipótese, à sorte. Não objetiva resultados financeiros e não implica em ônus de qualquer natureza para os participantes inscritos e premiados ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da instituição organizadora ou dos parceiros.

A equipe será eliminada se plagiar ou ferir direitos autorais existentes; utilizar cópia, total ou parcial de soluções tecnológicas, de outras fontes e/ou competições; apresentar conduta antiética e descumprir as normas do presente regulamento.

Qualquer participante que obtiver vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos, considerados inadequados pela comissão organizadora do Hackathon Agro Goiás 2021, será imediatamente desclassificado, assim como sua equipe.

Os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento, com o termo de sigilo e de direito de propriedade intelectual, assim como a cessão do uso e divulgação da sua imagem pessoal, conforme preconizam as legislações vigentes.

Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem, relacionadas aos termos deste regulamento, deverão ser encaminhadas, exclusivamente, para o e-mail: empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com e serão dirimidas pela comissão organizadora da competição.

Os membros da comissão organizadora do Hackathon Agro Goiás 2021, não poderão integrar as equipes participantes da competição.

Os casos omissos serão dirimidos exclusivamente pelos membros da comissão

organizadora do evento.

Este regulamento foi elaborado à partir do 1º Desafio de Inovação UFJ (2020 e 2021); Hackathon Rede + Brasil (2021); MIDEX - Maratona de Inovação Diretoria de Extensão: Covid-19 (Rio Verde, 2020), 7º e 8º Olimpíadas de Empreendedorismo Universitário UFG, *Hackcereal* (Rio Verde, 2019); 1º *Hackathon* Inovações para UFG (Goiânia, 2019) e Mutirão Tech - Hackathon de Goiânia (2019).

Jataí, 12 de outubro de 2021.

Comissão Organizadora do Hackathon Agro Goiás 2021