



REGULAMENTO HACKATHON

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1. O concurso cultural denominado "HACKATHON CIDADES INTELIGENTES" é promovido pela Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPA. Com apoio da IBRAWORK
- 1.2. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções inovadoras, que utilizem tecnologias (aplicativos web / mobile e hardware, dentre outros).
- 1.3. As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: **CIDADES INTELIGENTES**.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O HACKATHON acontecerá nos dias **05, 06 e 07 de agosto de 2022** (sexta-feira, sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: Abertura no dia 05/08/2022 às **19h00** e retomando a partir das **08h00** do sábado (06/08/2022) até as **18h00** do domingo (07/08/2022).
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma totalmente **PRESENCIAL**.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para o HACKATHON pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de início do evento (05/08).
- 3.2. As inscrições são individuais e é permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.3. As inscrições se darão no período de **13 de julho de 2022 a 04 de agosto de 2022, até as 18:00 horas**, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link “Inscrições”, no endereço <https://adesampa.com.br/hackathon/>
 - 3.3.1. As vagas são limitadas a 100 participantes e caso se esgotem, o período de inscrição se encerrará antes da data final prevista no item 3.3.
 - 3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em

plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.

3.4.Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

3.4.1. Programação e desenvolvimento de software; ou

3.4.2. Design gráfico; ou

3.4.3. Design digital; ou

3.4.4. Gestão de negócios; ou

3.4.5. Engenharias; ou

3.4.6. Marketing / Comunicação; ou

3.4.7. RH / Recrutamento e seleção; ou

3.4.8. Transporte/Logística/Mobilidade.

3.4.9. Especialistas nas questões de qualidade de vida para moradores e visitantes de grandes centros urbanos, tais como: especialistas em espaços urbanos, em mobilidade urbana, em geração de emprego, entre outros.

4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1.A participação no HACKATHON é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Participarão do concurso todas as pessoas interessadas, cujas inscrições forem deferidas até o dia **04 de agosto de 2022** ou antes caso as vagas se esgotem.

4.3.A equipe organizadora do Hackathon entrará em contato com os participantes por e-mail ou whatsapp para a confirmação da participação.

4.4.A primeira atividade do Hackathon se dará na sexta-feira, 05 de agosto de 2022 às 18h30 (horário de Brasília). Neste dia os participantes receberão todas as orientações para participar do evento, no que se refere a conteúdo e detalhamento das atividades e realizarão o primeiro check-in.

4.5.O participante inscrito deverá fazer o seu check-in no local do evento no dia 06 de agosto, sábado, a partir **das 08h horas**. Caso o inscrito não se apresente, a inscrição será cancelada e a vaga poderá ser disponibilizada para outro participante. Lembrando que **o cronograma de atividades se inicia às 09h**.

4.6.Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

4.7.Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e no máximo 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – soluções para cidades inteligentes: empregabilidade e mobilidade urbana.

5. FORMAÇÃO DE EQUIPE

5.1.1.a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes em equipes de no máximo 5 e no mínimo 03 integrantes;

5.1.1.b) Somente poderão ter menos que 03 (três) integrantes equipes aprovadas previamente pela comissão organizadora (Exceções podem ocorrer em caso de desistência de integrantes, cabendo a comissão organizadora o aceite ou não da equipe);

5.1.1.c) A comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

5.1.2. Cada equipe deverá ser composta, composta por pessoas com habilidades e conhecimentos diferentes, garantindo que estas se complementem no desenvolvimento do projeto. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 5.1.2.

5.1.3. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso, Sendo o mesmo responsável pela integridade física e segurança do equipamento..

5.2. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da COMISSÃO ORGANIZADORA, bem como aos voluntários ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

6. DO DESAFIO

Desafio 1: Empregabilidade - A pandemia da Covid-19 elevou ainda mais a vulnerabilidade das pessoas que vivem em situação de rua, ampliando o contingente populacional e mudando o perfil dessa parcela da população.

Em momentos de crise acirrada de desemprego, com a população comparecendo em peso nos mutirões da prefeitura, lotando o vale do Anhangabaú com filas imensas e esgotando, no primeiro dia, as senhas de todos os demais dias, a cidade fica mais improdutiva, mais lenta e, como consequência, mais vulnerável à violência e atitudes impensadas de pessoas desesperadas para colocar comida na mesa e cuidar de suas famílias.

Esta situação pressiona também os trabalhadores empregados, que são cobrados cada vez mais por produtividade, considerando a quantidade e não a qualidade como premissa para entregas que, muitas das vezes, passam a ser equivocadas e não atendendo plenamente às necessidades dos consumidores de produtos e usuários de serviços essenciais para o bom funcionamento de uma cidade.

É necessário que a tecnologia seja uma aliada nas políticas públicas voltadas para essas pessoas,

para que seja traçado um projeto de vida, com reinserção no mercado de trabalho e na garantia de renda.

Como criar ferramentas que possam desempenhar o papel de pontes que facilitem o diálogo entre as empresas e as suas ofertas de vagas e as necessidades dos cidadãos com suas demandas que vão desde a mais absoluta falta de conhecimento técnico, aos mais qualificados que se encontram desempregados por conta da crise econômica?

O desafio propõe o pensamento para além de um APP de oferta de empregos. Instiga um pensamento mais elaborado, visando o desenvolvimento de uma ferramenta de inteligência que cruze dados e informações, entregando ao usuário uma oferta customizada e com forte potencial de conversão em geração de emprego.

Desafio 2: Mobilidade urbana- O carro - símbolo máximo de autonomia e liberdade, já teve seu sucesso comprovado. Porém nossas cidades estão congestionadas e a qualidade do ar se deteriorou, representando uma ameaça para a nossa saúde física e mental. Além disso, tem um custo muito alto para o poder público, tanto pelo trânsito que faz as pessoas gastarem energia, atrasar para o trabalho, inclusive até mesmo em saúde pública pela poluição, estresse e acidentes.

À medida que a população global cresce e mais pessoas moram em centros urbanos, há uma necessidade urgente de pensar sobre como nos deslocamos. Hoje se investe muito em transporte eletrônico e autônomo. Mas enquanto os veículos elétricos e autônomos parecem ser os principais impulsionadores dessa transformação crucial, ainda há um intenso debate sobre como os diferentes meios de transporte serão acessados e controlados, e como as zonas urbanas vão compartilhar serviços de mobilidade.

Um dos problemas dos sistemas de transportes urbanos é a falta de coordenação entre os diferentes meios de transportes. Queremos saber como ir de A para B com a maior facilidade possível, seja a pé, de bicicleta, motocicleta, metrô, ônibus, trem, Uber ou táxi, ou uma mistura de alguns ou de todos eles.

VLT, ônibus elétricos, corredores de ônibus e de motos, barcos/balsas, carro compartilhado são algumas das possibilidades de solução para os problemas de mobilidade, mas também a geração de oportunidades de geração de postos de trabalho próximos às comunidades periféricas facilitaria e colabora para diminuir o fluxo de pessoas nos centros urbanos.

O desafio propõe o pensamento para além de um APP de oferta de emprego. Instiga um pensamento mais elaborado, visando o desenvolvimento de uma ferramenta de inteligência que cruze dados e informações, entregando ao usuário uma oferta customizada e com forte potencial de conversão em geração de emprego.

O desafio vai para além de aplicativos de viagens e geolocalização de veículos, se propondo a reflexões e soluções que englobam as várias vertentes da mobilidade urbana como poluição do meio ambiente, qualidade do transporte público, acessibilidade inclusiva para todos(as) em vias públicas, soluções essas que pensem em uma cidade inteligente onde a locomoção pela cidade seja democrática e segura.

7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1.A programação do HACKATHON compreende palestras, brainstorming, mentorias e

avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://adesampa.com.br/hackathon> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1.No dia **07 de agosto de 2022**, no encerramento da HACKATHON, serão divulgados todos os vencedores.

8.2.Apenas receberão a premiação as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora fazendo jus aos seguintes prêmios:

1º colocado – R\$ 30.000,00 (trinta mil reais)

2º colocado – R\$ 20.000,00 (vinte mil reais)

3º colocado – R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

8.3.Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

8.4.Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.

8.5.O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **ADE SAMPA** e deverão ser pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

9. DO JULGAMENTO

Etapa 1:	
Entregáveis de Documentação	Cada equipe deverá enviar sua pasta identificada com o nome de todos os integrantes, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia 07 de agosto de 2022 às 14:30hh.
Avaliação sobre os entregáveis¹	Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos
Pitch:	Pitch de até 3 minutos e ao vivo. Os pitches deverão ser realizados ao final do evento, com horário de início previsto para às 14:30h horas do dia 07 de agosto de 2022 e deverão seguir os seguintes procedimentos: <ul style="list-style-type: none">● 01 a 02 integrantes da equipe podem apresentar o pitch com até 03 minutos de duração;● Após a apresentação, cada equipe terá 02 minutos para perguntas e respostas;

ADESAMPA

	<ul style="list-style-type: none">• Havendo alguma pergunta por parte do júri, restando menos do que 0:20 segundos para o tempo limite de 02 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> <p>Os pitches serão avaliados pela banca julgadora composta por convidados e/ou membros da organização.</p>
Critério de Avaliação dos pitches	<p>Critério de Avaliação dos pitches. Notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos</p> <p>Potencial de impacto: avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;</p> <p>Modelo de negócio: avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;</p> <p>Aderência ao desafio: avalia se a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;</p> <p>Inovação da solução² : avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos ;</p> <p>Apresentação da solução (pitch): avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;</p>

9.1. As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.

Etapa 2:

Defesa dos Pitches	No dia 07 de agosto de 2022 acontecerá a defesa dos pitches das 05 melhores equipes pontuadas na Etapa 1 do Julgamento. As equipes terão 03 minutos para a defesa, respondendo a eventuais dúvidas da banca de júri.
Critério de desempate	Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item Avaliação sobre os entregáveis¹ , e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item Inovação da solução²

10. DA COMUNICAÇÃO

- 10.1. Em todas as etapas da HACKATHON, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail: contato@inovaction.com.br ou whatsapp: (11) 98749-8794 (apenas por mensagem).
- 10.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.
- 10.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o HACKATHON, que deverão chegar por meio do domínio “inovaction.com.br” ou através do whatsapp (11) 98749-8794 . Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 11.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço <https://adesampa.com.br/hackathon/>
- 11.2. O HACKATHON será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da ADE SAMPA, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 11.3. Ao se inscreverem no HACKATHON, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMISSÃO ORGANIZADORA a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, 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.
- 11.4. **No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto.**

- 11.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 11.6. 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 integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, a ADESAMPA e seus parceiros, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
- 11.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do HACKATHON.
- 11.8. As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem e demais despesas necessárias para a participação deste evento correrão por conta dos próprios participantes.
- 11.9. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.
- 11.10. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.
- 11.11. Não serão aceitas soluções tecnológicas 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.
- 11.12. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como

dos seus resultados.

- 11.13. O HACKATHON tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 11.14. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço **<https://adesampa.com.br/hackathon>**
- 11.15. O concurso 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. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, 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.
- 11.16. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. 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 itens deste regulamento.
- 11.17. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.
- 11.18. Este regulamento estará disponível no endereço
<https://adesampa.com.br/hackathon>