

HACKATHON – Hospital Aroldo Tourinho

**Rastreabilidade do processo de coleta, análise e dispensação do leite materno humano,
integrado com a solução de registro de atendimentos às doadoras**

REGULAMENTO

HACKATHON – HAT / BLH: “AUTOMAÇÃO NOS PROCESSOS DE GESTÃO DO BANCO DE LEITE HUMANO” doravante denominado simplesmente HACKATHON – HAT / BLH

DADOS DA FUNDAÇÃO PROMOTORA

Nome: CEPEAGE – Centro de Práticas da Engenharia Arquitetura e Gestão.

Endereço: Rua Paris, 240 – Bairro: Ibituruna, Montes Claros/ MG

CEP: 39401-309

CNPJ: n. ° 03.273.660/0001-34

DADOS DA EMPRESA ADERENTE

Nome: Hospital Aroldo Tourinho, doravante denominada simplesmente HAT

Endereço: Av. João XXIII, 1207 - Edgar Pereira, Montes Claros - MG,

CEP: 39400-162

CNPJ: 16.9209280001-24

I - DO PRAZO E DA ÁREA DE EXECUÇÃO DO HACKATHON – HAT / BLH

1. O prazo de inscrição para a participação no HACKATHON – HAT / BLH terá início às **08 horas do 17 de maio de 2021** e se encerrará às **18 horas do dia 30 de maio de 2021** (horário de Brasília – DF), conforme cláusula 3.4.
2. O prazo de execução da proposta terá início no **dia 02 de junho de 2021** e se encerrará às **18 horas do dia 11 de junho de 2021**.

II - DAS CARACTERÍSTICAS DO HACKATHON – HAT / BLH

1. O HACKATHON –HAT / BLH é uma iniciativa do NIC – Núcleo de Inovação CEPEAGE com o auxílio do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE-MG) e apoio da Fundação de Desenvolvimento Científico, Tecnológico e Inovação do Norte de Minas - FUNDETEC. Pesquisa, Inovação e Empreendedorismo. Nessa iniciativa serão avaliados projetos elaborados por estudantes, acadêmicos e/ou a comunidade de um modo geral que visam fomentar a criação de projetos com o objetivo de contribuir para que a o HAT atinja a meta de AUTOMAÇÃO NOS PROCESSOS DE GESTÃO DO BANCO DE LEITE HUMANO. Serão premiados os projetos selecionados de acordo como previsto neste Regulamento.

2. Os principais objetivos deste HACKATHON – HAT / BLH são:

2.1. Sensibilizar estudantes dos cursos de Ensino Médio, Técnico, Graduação, Mestrado, Doutorado e a comunidade de um modo geral, independente da localização, para a importância do desenvolvimento de projetos de cunho social, envolvendo instituições sem fins lucrativos e de representativa contribuição para a região.

2.2. Premiar e divulgar ideias inovadoras de projetos que contribuam para a solução do seguinte desafio:

BLH-BR se configura como ação estratégica da Política Nacional de Aleitamento Materno e além de coletar, processar e distribuir leite humano a bebês prematuros e de baixo peso, os Bancos de Leite Humano (BLHs) realizam atendimento de orientação e apoio à amamentação. O Desafio irá prever a aplicação de tecnologias em prol da gestão dos processos do BLH.

2.3. Como diretriz para inscrição e acompanhamento dos projetos, o HACKATHON – HAT / BLH sugere alguns temas e exemplos, que contribuam para a

- a) Melhoria e adequações no processo de coleta, processamento e distribuição;
- b) Implantação de novos equipamentos;
- c) Ações de redução de perdas no processo produtivo e de desperdícios;
- d) Uso da tecnologia para redução de desvios e garantia da qualidade por meio de padrões;

2.4. A responsabilidade da **promotora** é limitada à organização e execução do evento, na forma definida nesse Edital. A **aderente** se compromete a compartilhar com as equipes participantes todas as informações que julgar necessárias para o desenvolvimento do projeto e que estejam em conformidade com acordos de confidencialidade internos. Todas as orientações e informações para elaboração e entrega da solução serão disponibilizados para os participantes após a aprovação da inscrição.

2.5 Devido aos desafios apresentados pelas iniciativas de combate à pandemia do COVID-19 o evento ocorrerá em formato híbrido, onde os encontros acontecerão presenciais ou online conforme planejamento da aderente e divulgação do cronograma de encontros mediante inscrição e considerando os decretos municipais vigentes.

III - DA ELEGIBILIDADE

1. Somente serão elegíveis e aceitos como participantes para o HACKATHON – HAT / BLH, na forma descrita nesse regulamento, aqueles com pleno gozo dos direitos e deveres previstos na Constituição brasileira e que integrem equipe conforme descrito no item III nº 6 deste edital.
2. Poderão ser requeridos documentos a fim de comprovar a veracidade das informações prestadas pelos participantes em potencial.
3. Ficam impedidos de participar do HACKATHON – HAT / BLH, além daqueles que não se enquadraram nos requisitos supracitados nesta Cláusula III, todos os componentes do júri, bem como seus cônjuges e dependentes.
4. O (a) Coordenador (a) ou proponente do HACKATHON – HAT / BLH:
 - 4.1. Deverá se enquadrar nas características descritas no item 3;

4.2. Será responsável pela elaboração do projeto.

4.3. Poderá propor quantos projetos desejar e poderá se vincular a mais de uma instituição e/ou empresa.

5. Os funcionários, estagiários, colaboradores, fornecedores e outros que mantenham vínculo direto ou indireto com o HAT, encontram-se elegíveis para participar deste edital, e caso venham a se inscrever, terão acesso a qualquer informação relacionada ao desafio proposto, conforme estabelecido pelo presente edital.

6. Equipes

6.1. As equipes proponentes deverão ser compostas por pelo menos 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) participantes, sendo tais equipes responsáveis pela elaboração e/ou execução do projeto cadastrado pelo líder.

6.2. As equipes deverão ser compostas prioritariamente de forma transdisciplinar, sendo que deverá constar acadêmicos das três áreas (Tecnológicas, saúde e humanas)

6.3. Os participantes devem atuar como protagonistas das ações propostas, uma vez que se espera que a participação no projeto contribua para o crescimento e formação profissional da equipe diretamente envolvida no processo. Esse protagonismo deve ser comprovado por meio de fotos e relatos dos envolvidos.

6.4. É condição para a participação o preenchimento adequado das fichas e submissão de todos os documentos exigidos no sistema de inscrição disponível nos sites das instituições participantes, até a data e horário do término das inscrições.

6.5. A participação neste evento não presume nenhum tipo de vínculo empregatício com a promotora e/ou aderente, sendo a aderente isenta de quaisquer responsabilidades relacionada a direitos trabalhistas com as equipes participantes.

6.6. Poderá ser integrante da equipe um colaborador do HAT. O convite a esse componente é de responsabilidade da equipe.

IV- DA INSCRIÇÃO DOS PROJETOS

1. Estarão automaticamente inscritos e concorrendo ao HACKATHON – HAT / BLH, todas as equipes que enviarem seus projetos através do preenchimento da ficha de inscrição, autorizações e da concordância integral com os termos deste regulamento, acessíveis pelo site das instituições organizadoras.

2. Qualquer projeto de conteúdo impróprio, assim como aquele em desconformidade com este regulamento será automaticamente desclassificado, inclusive, aquele que for interpretado como cópia ou reprodução total ou parcial de obra de terceiros, ou que de alguma forma coloque em dúvida a sua autoria.

3. Da mesma forma, serão automaticamente desclassificados: projetos de conteúdo ilegal, nocivo, doloso, ameaçador, ofensivo, calunioso, difamatório, desrespeitoso, infundado, discriminatório, criminoso, e/ou que deixem de atender critérios de veracidade; trabalhos que assediem ou invadam a privacidade alheia, ou que seja vulgar, profano, sexualmente explícito, obsceno, racial ou etnicamente ofensivo, ou de qualquer outra forma, inaceitável por causar riscos ou danos de imagem, materiais ou morais à **promotora**, à **aderente**, a seus empregados, ou qualquer um dos seus colaboradores e terceiros.

4. Será imediatamente desclassificado o projeto que: sugerir ou encorajar atividade ilegal, assim como a divulgação de informações que não possam ser transmitidas por motivos legais ou contratuais; que fizer propaganda eleitoral ou divulgar opinião favorável a qualquer partido ou candidato; colocar em risco a saúde e a segurança das pessoas; atentar contra a ordem pública, os bons costumes e/ou qualquer norma jurídica; contiver dados (mensagens, informação, imagens) subliminares ou que constituam ou possam constituir crime (ou contravenção penal), ou que possam ser entendidos como incitação à prática de crimes (ou contravenção penal); violar qualquer lei ou direitos de Propriedade Intelectual, inclusive da Promotora e das Aderentes, em especial direitos autorais, de marcas e de personalidade.

4.5. Não terão validade as participações que não preencherem as condições estabelecidas para este HACKATHON – HAT / BLH, bem como aqueles que não seguirem a legislação aplicável.

4.6. O fornecimento de informações incompletas, falsas ou incorretas no cadastro feito através do site do HACKATHON –HAT / BLH implicará na desclassificação do projeto participante a qualquer tempo de vigência deste **desafio**. Esta prática poderá, ainda, caracterizar crime, sujeitando o infrator às penalidades previstas na legislação em vigor.

4.7. A **promotora** não se responsabilizará pelo não recebimento dos dados necessários para a participação no HACKATHON –HAT / BLH, mesmo que por impossibilidade de os participantes enviarem seus dados e informações em razão de falhas ou erros de envio ocasionados por problemas no provedor de internet utilizado pelo participante, ou na própria plataforma on-line, ou qualquer outra razão que não sejam falhas decorrentes de problemas na rede da própria **promotora**.

4.8. No caso de suspeita de fraude, poderá ser solicitado aos participantes, a qualquer tempo, a apresentação de documentos comprobatórios das informações fornecidas.

4.9. Os participantes do HACKATHON – HAT / BLH poderão esclarecer dúvidas durante todo o período de realização do programa, através do e-mail nit@unifipmoc.edu.br ou pelo grupo WhatsApp Hackathon HAT / BLH.. Obs. Apenas o Líder.

V- DAS ETAPAS E DOS PRAZOS DO HACKATHON – HAT / BLH

1. O HACKATHON – HAT / BLH será dividido em etapas enumeradas e definidas conforme a seguir:

ETAPAS	DESCRIÇÃO	PERÍODO/DATA
1º Etapa	Live de lançamento	Início no dia 17 de Maio
2ª Etapa	Inscrição	Início no dia 17 de maio de 2021 e término 30 de maio de 2021 (horário de Brasília – DF)
3ª Etapa	<i>Kickoff</i>	Início no dia 01 de junho de 2021
4ª Etapa	Reuniões virtuais (agendadas Pela organização) Mentorias (Virtual pela organização). Visitas presenciais ao BLH (Caso possível)	Durante todo o período de realização do HACKATHON. Por Agendamento de acordo coma disponibilidade do HAT e conforme decretos do plano de enfrentamento a COVID-19 Entre os dias 02 e 11 de junho de 2021
5ª Etapa	Criação e Submissão do Plano de trabalho	Entre os dias 02 e 11 de junho de 2021
6ª Etapa	Análise dos Planos de Trabalho Eliminatório	12 a 14 de junho de 2021

8ª Etapa	Submissão Protótipo Classificatório	16 e 17 de junho de 2021
9ª Etapa	Divulgação Finalistas	21 de junho de 2021
10ª Etapa	Apresentação e Premiação	23 de junho de 2021

2. O prazo de inscrição para participação no HACKATHON – HAT / BLH será do dia **17 de maio de 2021 ao dia 30 de maio de 2021 às 23:59 horas** (horário de Brasília – DF).

3. Na fase de criação do projeto, as equipes criarão seus projetos ou adequarão projetos já existentes visando sua continuidade, replicação ou ampliação.

3.1. Caso uma Equipe escolha apresentar projetos já existentes, estes precisam ser de autoria do grupo e atender a todos os critérios do Regulamento.

3.2. Como forma de apoiar as Equipes nesta fase, as instituições organizadoras agendarão encontros virtuais semanais com os participantes inscritos. O Agendamento será realizado conforme a disponibilidade da aderente, sendo necessário que os participantes preencham o acordo de confidencialidade no momento da inscrição.

3.3. Durante a etapa de criação do projeto as equipes poderão enviar suas dúvidas pelo e-mail de comunicação nit@unifipmoc.edu.br ou pelo WhatsApp no grupo Hackathon HAT / BLH onde a aderente se compromete a prestar esclarecimentos que impactam no desenvolvimento do projeto, mesmo em horários distintos da programação definida dos encontros virtuais

3.4. O Formulário de Inscrição estará disponível pelo link <https://forms.gle/Ns4817UgCfvNJwqj9> e deverá ser preenchido pelo líder, com o apoio dos participantes do projeto e o consentimento dos seus respectivos responsáveis legais.

3.5. Após envio do formulário não será possível realizar edição ou acréscimos ao texto descritivo do projeto inscrito. Desta forma, sugere-se que o arquivo seja baixado pela equipe (constituída pelo líder e participantes) e seja enviado apenas quando a etapa de elaboração do projeto tiver sido finalizada.

3.6. A **promotora** não irá considerar projetos que tenham sido cadastrados fora do período estabelecido neste Regulamento.

3.7. Ao cadastrar um projeto, deverá ser mencionado os nomes, data de nascimento e número de identidade dos participantes que fazem parte da equipe, bem como enviar cópia de documento assinado pelos pais ou responsáveis dos participantes com menos de 18 anos autorizando a participação dos mesmos e concordando com os termos deste regulamento.

3.8. Para efeitos deste regulamento, entende-se por equipe o grupo constituído pelo líder, envolvendo no mínimo dois e no máximo cinco participantes em conformidade com os critérios de participação aqui descritos e que tenha sido devidamente cadastrado.

3.9. Não há um limite máximo de equipes que podem participar.

3.10. Cada participante poderá vincular-se apenas a uma Equipe/projeto, mesmo que participe das ações de outras equipes.

3.11. As inscrições de projetos são gratuitas e, para se inscrever, será requerido:

- a) Dispor de um endereço eletrônico (e-mail) válido;
- b) Acessar o formulário de Inscrição por meio do link <https://forms.gle/Ns4817UgCfvNJwqj9>
- c) Ter em mãos as informações solicitadas no formulário.
- d) Preenchimento do acordo de confidencialidade
- e) Em caso de integrante ser menor de idade preenchimento da autorização de participação

3.13. Após o envio do cadastro de um projeto, o líder receberá um e-mail confirmando sua inscrição. Todos os contatos posteriores com a equipe inscrita serão realizados por meio desse mesmo endereço eletrônico.

3.14. E-mail de confirmação: nit@unifipmoc.edu.br

4. Todos os projetos regularmente inscritos nos termos deste Regulamento, elaborados por Equipes, serão analisados pela equipe técnica composta por integrantes das instituições organizadoras. **Serão selecionados até 8 (oito) projetos finalistas, de acordo com os critérios estabelecidos no item 6 e subitens deste Regulamento.**

4.1. Os projetos apresentados em desconformidade com as diretrizes deste Regulamento serão desclassificados.

4.2. Fica facultado à **promotora** solicitar ao Líder, a qualquer tempo, a apresentação de informações complementares que deverão ser fornecidas no prazo de até 5 (cinco) dias úteis a contar da data da solicitação, sob pena de desclassificação da equipe.

4.3. A não apresentação das respostas e justificativas mencionadas no subitem anterior, bem como eventuais inconsistências entre o projeto inscrito e os dados e informações complementares solicitados e recebidos, poderão ser considerados irregularidades e, se constatadas a qualquer tempo pela **promotora**, poderão implicar na desclassificação da Equipe.

4.4. Até às 22 horas do dia 21 **de junho de 2021** (horário de Brasília) serão divulgados os nomes dos projetos finalistas através dos sites das Instituições Organizadoras.

4.5. Todos os participantes dos projetos pré-selecionados deverão assinar um documento, enviado por e-mail pela **promotora**, em que declaram concordar em autorizar o direito de uso de seus nomes, imagens e vozes. À **promotora** e à **aderente** ficarão autorizadas ainda, a captar, gravar, fixar em qualquer suporte ou meio, expor, publicar, exhibir, transmitir, reproduzir, armazenar de qualquer outra forma e deles se utilizarem, para fins exclusivos de ampla divulgação deste DESAFIO, por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, por prazo determinado de 12 (doze) meses, sem qualquer tipo de ônus para a **promotora** e a **aderente**, tampouco havendo a obrigatoriedade de realizar a divulgação do que trata este artigo, sob pena de desclassificação.

4.6. No período compreendido entre 02 e 11 de junho de 2021 a Promotora disponibilizará visitas presenciais e ou virtuais ao BLH para as equipes participantes. O calendário para visitação será disponibilizado e deverá ser agendado via Doodle conforme disponibilidade de dia e horário. Também serão realizadas várias reuniões virtuais envolvendo todas as equipes ou especificamente com uma determinada equipe durante todo o Hackathon.

5. Após a divulgação dos projetos pré-selecionados, cada equipe finalista será contatada pela **Promotora** para indicar 2 (dois) participantes que, representarão sua Equipe no Evento de Premiação do **HACKATHON – HAT / BLH**

5.1 O evento de apresentação dos finalistas, seleção dos vencedores e premiação será realizado às **15 horas do dia 23 de junho de 2021** (horário de Brasília– DF), nas dependências do Cepeage atendendo protocolos de segurança

5.2. As despesas de deslocamento dos representantes das equipes finalistas para o evento de premiação serão por conta da equipe.

5.3. A não participação de representantes da equipe no evento de apresentação, seleção dos vencedores e premiação **automaticamente desqualificará** o projeto para a seleção como 1º, 2º ou 3º lugares, em ambas as modalidades.

5.4. No evento de premiação, os representantes de cada equipe finalista terão um tempo determinado de até 20 (vinte) minutos para apresentar seu projeto e/ou protótipo para o júri.

5.5. A ordem das apresentações dos projetos Finalistas será definida por sorteio realizado pela **promotora** no dia do Evento com a presença de um representante de cada equipe.

5.6. O Júri será constituído por 7 (sete) integrantes sendo 3 (três) indicados pela **promotora** e Instituições Organizadoras, e 4 (quatro) pela **aderente**. Preferencialmente o júri será composto por especialistas em saúde, engenharias e gestores de empresas.

5.7. O Júri terá como objetivo, durante o Evento, avaliar as apresentações dos projetos finalistas para então definir, em conjunto e segundo os critérios deste Regulamento, os projetos que receberão os prêmios de 1º, 2º e 3º lugares e de menção honrosa.

5.8. As decisões do júri são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do prêmio, quer seja durante a avaliação ou durante a efetiva premiação, recursos ou impugnações por parte dos candidatos.

5.9. Após a definição dos projetos premiados pelo Júri, a **promotora** anunciará as Equipes para recebimento dos Prêmios de 1º, 2º e 3º lugar e de menção honrosa.

5.10. Caso seja de seu interesse, é facultado a **aderente** escolher entre os pré-selecionados projeto ou projetos para receberem recursos financeiros para serem aplicados no desenvolvimento de um protótipo. Não há qualquer obrigatoriedade por parte do HAT de realizar investimentos diretamente nos projetos inscritos e/ou selecionados. Há contudo, a possibilidade de futura aquisição, que será tratado particularmente entre as partes e independente do presente edital.

VI - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

1. A etapa de Seleção dos Finalistas será realizada considerando apenas os projetos que estejam em conformidade com as cláusulas deste Regulamento, cuja ficha de inscrição esteja completa e nos quais não tenha sido constatada nenhuma irregularidade.

2. Para efeitos de seleção dos Projetos Finalistas, serão levados em conta pelo júri, os seguintes critérios:

- a) **Equipe formada transdisciplinar (acadêmicos de diversos cursos)**
- b) Nível de automatização do projeto proposto como solução inovadora;
- c) Flexibilidade da configuração da solução proposta para futuros ajustes e alterações;
- d) Aspectos inovadores, como por exemplo: desenvolvimento de uma solução inteligente; qualidade do protótipo desenvolvido para estabelecer a otimização da solução esperada; aplicação da Indústria 4.0 na solução apresentada;
- e) Potencial de contribuição para a inovação no BLH, como por exemplo: capacidade de reprodução da solução; confiabilidade da solução com foco em qualidade e segurança operacional;
- f) Aspectos gerais e técnicos do projeto, como por exemplo: facilidade de implementação e manutenção; impacto da solução; conformidade com os procedimentos internos;

- g) A viabilidade financeira estimada pela Aderente, isto é, relação custo-benefício de instalação e manutenção;
- h) Engajamento: ações preparatórias à criação do projeto; visão holística na busca da solução; potencial de impacto na qualidade dos produtos; promoção de melhorias no ambiente de trabalho.

3. Para efeito de desempate na seleção dos Projetos Finalistas, será analisada a qualidade das atividades realizadas na fase de criação do projeto, sendo tal critério avaliado pelo júri.

4. Para efeito de seleção dos projetos premiados pelo Júri, serão levados em conta os seguintes critérios:

4.1. Participação no evento de premiação;

4.2. Qualidade e inovação na apresentação do projeto realizada durante o evento de premiação pelos representantes da Equipe;

4.3. Capacidade de defesa das ideias do projeto pela equipe para o júri no evento de premiação;

VII - PREMIAÇÃO E BENEFÍCIOS

1. Os prêmios para as equipes dos projetos vencedores serão entregues para o coordenador de cada equipe, preferencialmente no próprio evento de premiação. Caso a equipe premiada resida em localidades a mais de 150 km (cento e cinquenta quilômetros) do local do evento, os prêmios serão entregues em local indicado pelo coordenador em até trinta dias do evento de premiação.

2. O programa de inovação desenvolvido em parceria com o **NIC / Sebrae / Fundetec**, é desenhado especificamente para atender aos desafios de crescimento dos negócios inovadores e para fomentar, também, o desenvolvimento da comunidade. Para isso, serão ofertados alguns benefícios exclusivos para os participantes finalistas do programa, como:

3.1. Visita

3.2. Networking;

3.3. Entrevistas para rádio e televisão

3.4. Divulgação em redes sociais

3.5. Liberação de espaços no Cepeage para desenvolvimento da solução e prototipagem

VIII - DA DESCRIÇÃO DETALHADA DOS ITENS QUE COMPÕEM O DESAFÍO

1 - Descrição dos prêmios do PRIMEIRO colocado:

- 1.1. Implantação da solução sugerida no Hospital aderente
- 1.2. Disponibilização da incubação do projeto no Cepeage
- 1.3. Mentorias sobre Gestão Financeira e Gestão da Marketing 20h (vinte horas) online – SEBRAE;
- 1.4. Curso Bootcamp 12h (doze horas) online – SEBRAE – a ser realizado no período de 26 a 30/07 (a confirmar);
- 1.5. Kit de Inovação (Programa Ecossistema Local de Inovação);
- 1.6. Troféu
- 1.7. FUNDETEC – Aceleração da empresa em parceria com a UNIFIPMoc

2 - Descrição dos prêmios do SEGUNDO colocado:

- 2.1. Disponibilização da incubação do projeto no Cepeage
- 2.2. Mentorias sobre Gestão Financeira e Gestão da Marketing 20h (vinte horas) online – SEBRAE;
- 2.3. Curso Bootcamp 12h (doze horas) online – SEBRAE – a ser realizado no período de 26 a 30/07 (a confirmar);
- 2.4. Troféu
- 2.5. FUNDETEC – Aceleração da empresa em parceria com a UNIFIPMoc

3 - Descrição dos prêmios do TERCERO colocado:

- 3.1. Mentorias sobre Gestão Financeira e Gestão da Marketing 20h (vinte horas) online – SEBRAE;
- 3.2. Curso Bootcamp 12h (doze horas) online – SEBRAE – a ser realizado no período de 26 a 30/07 (a confirmar);
- 3.3. Troféu

4. Todos os participantes das Equipes Premiadas receberão uma declaração dos organizadores referente à sua participação em todo o processo do desafio.

IX - DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E ENTREGA DO PRÊMIO

1. A **promotora** e a **aderente** efetuarão a entrega dos prêmios às equipes por meio da pessoa de seu líder no evento de premiação.
2. O representante da equipe que fizer jus à premiação descrita no item 7 deste edital, deverá enviar para a **promotora**, conforme orientações que lhe serão fornecidas, via e-mail, bem como, apresentar e entregar no ato do recebimento do prêmio, cópias autenticadas de seu CPF e RG, comprovante de endereço não anterior a 180 (cento e oitenta) dias e em seu nome, para que a **promotora** verifique se os dados fornecidos coincidem com os dados informados no momento da inscrição. O representante deverá assinar o recibo de entrega de prêmio, que constituirá prova de entrega dos prêmios e será mantido sob a guarda da **promotora** pelo prazo de 03 (três) anos após o término do HACKATHON –HAT / BLH
 - 2.1. A responsabilidade da **promotora** e da **aderente** com as equipes que fizerem jus à premiação descrita no item 7 deste edital, encerra-se no momento da entrega dos prêmios, que será comprovada mediante a assinatura do recibo de entrega correspondente, não cabendo aos mesmos discutir ou redefinir as condições e premissas deste HACKATHON – HAT / BLH ou dos prêmios.
3. A divulgação do resultado deste HACKATHON – HAT / BLH também será realizada a partir do dia da cerimônia de premiação, através dos sites das organizadoras.
4. Os prêmios a serem distribuídos destinam-se às equipes contempladas e serão entregues em nome de seu representante, sendo vedada sua transferência. Não se admitirá, em qualquer hipótese, a transferência parcial ou total de direitos na titularidade dos prêmios a serem distribuídos neste HACKATHON – HAT / BLH.
5. Não será permitido à equipe contemplada trocar seu prêmio por qualquer outro, nem mesmo por dinheiro ou convertê-lo em dinheiro. Os prêmios serão entregues livres e desembaraçados de qualquer ônus para a equipe contemplada.
6. A participação neste HACKATHON – HAT / BLH implica na aceitação automática de todas as disposições do presente Regulamento.
7. Os Projetos poderão ser excluídos e desclassificados automaticamente do HACKATHON – HAT / BLH em caso de tentativa de fraude ou fraude comprovada, podendo ainda o professor coordenador da equipe cujo projeto for desclassificado, responder por crime de falsidade ideológica ou documental, em caso de não preenchimento dos requisitos previamente

determinados e/ou em decorrência de informações incorretas ou equivocadas, de acordo com as regras deste Regulamento.

8. No caso de constatação de fraude posterior ao momento da apuração dos resultados, a equipe contemplada será desclassificada e o valor correspondente a seu prêmio será recolhido.

9. Os resultados das apurações de todas as etapas do Prêmio serão veiculados nos endereços eletrônicos da **promotora**, de **aderente** e das instituições organizadoras como também, por e-mail enviado aos finalistas e vencedores, com base no e-mail específico fornecido pelo proponente no ato da inscrição.

10. Para tanto, o (a) líder (a) proponente e a respectiva equipe autorizam a promotora, a aderente e as instituições organizadoras a utilizarem o nome, as informações e os resultados relativos aos projetos inscritos para divulgação no âmbito do HACKATHON – HAT / BLH

11. Os projetos selecionados terão seus resultados divulgados interna e externamente pelos sites da promotora, da aderente e instituições organizadoras. Essa divulgação tem por objetivo informar sobre os resultados dos projetos apoiados por estas empresas, contribuir para o fortalecimento e disseminação das iniciativas apoiadas e articular outras parcerias que visem a contribuir para maximizar os resultados.

X - DO SIGILO E DA CONFIDENCIALIDADE DAS INFORMAÇÕES

1. Todos os dados fornecidos pelos participantes no ato de inscrição serão considerados confidenciais e ficarão armazenados pela organização do HACKATHON – HAT / BLH que se compromete a utilizar as referidas informações somente para os fins definidos neste Regulamento. Fica facultado à organização do HACKATHON – HAT / BLH conferir a autenticidade e veracidade de todas as informações cedidas pelas equipes.

2. Caso as informações fornecidas pelos participantes se mostrem, a qualquer tempo, inverídicas, seja através da devida verificação pela organização do HACKATHON – HAT / BLH, ou por outro meio de verificação, os participantes serão automaticamente desclassificados.

3. Todos os dados fornecidos pela **aderente** deverão ser tratados com confidencialidade pelos participantes das equipes, **promotora** e demais envolvidos no HACKATHON – HAT / BLH, sob pena de desclassificação e sem prejuízo da responsabilidade criminal e civil do infrator, além de eventuais perdas e danos à **aderente** e/ou a terceiros envolvidos.

4. Os participantes das equipes, a **promotora** e demais envolvidos no HACKATHON – HAT/BLH não publicarão, revelarão ou comprometerão qualquer informação recebida em virtude da participação no evento para qualquer outro propósito que não seja sua participação no evento.

XI - DA DIVULGAÇÃO DO CONCURSO

1. O HACKATHON – HAT / BLH poderá ser divulgado por mídia impressa, mídia eletrônica, marketing direto, Internet e outros materiais, seguindo as políticas de comunicação do HAT.
2. Os participantes afirmam ser titulares dos direitos de propriedade intelectual referentes aos materiais remetidos à **promotora** e à **aderente** por ocasião de sua participação neste **desafio** ou possuir licenças concedidas pelos titulares de tais direitos para utilizá-los nos termos deste regulamento, inclusive, para licenciá-los à **promotora** e à **aderente**. Os participantes assumem ainda, total responsabilidade por eventuais alegações referentes à violação de direitos de propriedade intelectual de terceiros e comprometem-se a arcar com os eventuais custos relativos a ela, garantindo a livre divulgação de textos, sons, imagens e informações pela **promotora** e a **aderente**, sendo preservados os eventuais direitos morais do autor.
3. Todos os participantes assumem total e exclusiva responsabilidade pelo projeto que enviarem, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a **promotora** e a **aderente** de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.
4. O ato da inscrição neste HACKATHON – HAT / BLH confere à **promotora** e à **aderente** o direito de divulgar os projetos inscritos em seus sites e difundir seu conteúdo, agindo como articuladoras, sem a necessidade de prévia autorização das pessoas e instituições participantes que não terão direito a quaisquer remunerações ou gratificações adicionais. Logo, os inscritos autorizam desde já, por período determinado de 12 (doze) meses e de forma gratuita, a divulgação pela **promotora** e pela **aderente** dos projetos inscritos, respeitando, conquanto, o direito moral do autor.

XII - DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, ROYALTIES, USO DO NOME, IMAGEM E SOM DE VOZ DOS VENCEDORES E DOS SELECIONADOS

1. Os Projetos a serem analisados devem ser resultado da criação intelectual exclusiva e original dos participantes (não podendo ser plágio e/ou cópia total ou parcial de criações de terceiros), qualquer eventual desrespeito à legislação referente à propriedade intelectual será causa para desclassificação imediata e até mesmo devolução do prêmio, sem prejuízo da responsabilidade criminal e civil do inscrito infrator, além de eventuais perdas e danos à **promotora** e à **aderente** e/ou a eventuais terceiros envolvidos.
2. A partir do ato de inscrição, passa a ser de co-titularidade da **aderente** o direito de propriedade e conseqüentemente o direito de negociação de todo e qualquer direito autoral ou de propriedade industrial e royalties, relativo a qualquer produto/processo/serviço desenvolvido ou criado no âmbito deste edital, de natureza técnica, artística ou intelectual, sendo que os participantes e a equipe que os aprestou renuncia a qualquer dos direitos elencados sobre o mesmo e quaisquer outros que, porventura, venham ser criados e/ou estabelecidos à espécie.
3. É facultada à **aderente** e/ou à **promotora** proporem parcerias com qualquer uma das equipes participantes, devendo estas parcerias ser definidas em documentos específicos e de comum acordo entre as partes.
4. Todos os participantes e todas as equipes contempladas e seus coordenadores declaram ter o direito e concordam desde já, em autorizar o direito de uso de seus nomes, imagens e sons de vozes pela **promotora** e a **aderente**, que ficam autorizadas ainda, a captar, gravar, fixar em qualquer suporte ou meio, expor, publicar, exibir, transmitir, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma deles se utilizarem, para fins exclusivos de ampla divulgação deste HACKATHON – HAT / BLH, por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, por prazo determinado de 12 (doze) meses, sem qualquer tipo de ônus para a **promotora** e a **aderente**, tampouco havendo a obrigatoriedade de realizar a divulgação de que trata este artigo.
5. Considerando que a internet será o principal veículo de comunicação deste HACKATHON – HAT / BLH, a **promotora** declara que todas as informações relacionadas ao mesmo constarão sempre nos sites www.unifipmoc.edu.br e www.fundetec.com.br , inclusive o regulamento do **desafio**.
6. Esclarecimentos adicionais e dúvidas sobre este HACKATHON – HAT / BLH deverão ser encaminhadas para o e-mail nit@unifipmoc.edu.br sendo estes respondidos no prazo de até 02 (dois) dias úteis.

7. O CEPEAGE e instituições parceiras não irão requerer titularidade nem reivindicarão participação nos eventuais proveitos econômicos decorrentes dos direitos de propriedade intelectual oriundos deste edital, que são de propriedade da **aderente**.

8. A aderente terá direito de usufruto sobre as soluções desenvolvidas. Devendo estas soluções ser implementadas pelos próprios participantes.

XIII - PRESCRIÇÃO DO DIREITO AO PRÊMIO

1. O direito de reclamar o prêmio prescreverá 180 (cento e oitenta) dias após o término do HACKATHON – HAT / BLH, prazo após o qual o valor correspondente aos prêmios não entregues, por quaisquer motivos, será recolhido pela **promotora**.

XIV- DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1. A participação neste Desafio é totalmente gratuita, não estando condicionada, em hipótese alguma, a qualquer pagamento de preço, compra de produtos ou prestação de serviços.

2. Dúvidas ou situações não previstas neste regulamento serão decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do HACKATHON – HAT / BLH.

3. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, o participante, no ato de seu cadastro, adere a todas as presentes disposições, declarando que **leu, compreendeu e tem total ciência** de todo o teor do regulamento.

4. As dúvidas e as controvérsias originadas de reclamações dos participantes deste desafio deverão ser preliminarmente dirimidas pela **promotora** e pela **aderente**. Caso persistam as reclamações, deverão estas ser submetidas à Secretaria de Acompanhamento Econômico do Ministério da Fazenda e/ou aos órgãos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor.

5. A **promotora** e a **aderente** não serão responsáveis por eventuais prejuízos oriundos de situações que estejam fora do controle da **promotora** e da **aderente** que os participantes possam ter, contanto que não fique demonstrada a responsabilidade de tais empresas. Para tanto, exemplifica-se as seguintes situações, mas sem se limitar a problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso

ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando a transmissão imprecisa de inscrições ou a falha da **promotora** e da **aderente** em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet ou no site ligado ao HACKATHON – HAT / BLH, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers), bem como pandemias. As **promotoras** deverão responsabilizar-se quando tais problemas e falhas ocorrerem em sua rede.

6. Fica desde já eleito o foro central da comarca da **promotora** para solução de quaisquer questões referentes a este regulamento da presente promoção.

ANEXO

Os candidatos serão avaliados por representantes definidos pela **aderente** de acordo com alguns critérios técnicos. Como forma de mensurar a aplicação efetiva do conhecimento técnico na busca de soluções inovadoras recomenda-se a entrega dos itens descritos a seguir, que serão utilizados como critérios de avaliação do item **VI número 2**.

1. Análise de custo

Estudos financeiros do projeto de investimento: payback, VPL, etc.

2. Plano de implementação

Elaboração do planejamento com a alocação dos recursos necessários e o cronograma de execução do projeto.

3. Manual de Instrução

Descrição técnica da operação e manutenção da solução.

4. Book técnico

Especificação da lista de componentes (mecânico e elétrico), equipamentos e layouts do projeto.

5. Apresentação

Apresentação da solução através de simulação, protótipos, desenhos 3D e etc.