

EDITAL HACKATHON - UFRB - ENERGIA QUE SUSTENTA!

1. DO PROPÓSITO

A ideia do presente evento surgiu com o intuito de fazer uma ponte entre a incubadora de empresas de base tecnológica - SEIVA, da UFRB, e o RECONCITEC para resolver um desafio que há muito mobiliza pesquisadores e estudantes da Universidade - como aplicar soluções em energias renováveis junto às unidades da UFRB.

Sob a égide deste desafio, a SEIVA se uniu com o SEBRAE BA para juntos realizar o **HACKATHON UFRB - ENERGIA QUE SUSTENTA!**, a fim de promover uma maratona de oficinas associadas a um bootcamp de desenvolvimento de ideias até que se transformem em soluções balizadas em modelos de negócios viáveis para aplicar junto às unidades da Universidade.

O grande desafio é: Desenvolver soluções energéticas sustentáveis nas unidades da UFRB desde a produção, armazenamento e distribuição.

As orientações sobre o presente evento, condições de participação e demais informações pertinentes estão contidas no desenvolver deste edital.

2. DOS OBJETIVOS

O objetivo deste hackathon é oferecer um ambiente que estimule a troca de conhecimentos, o trabalho em equipe, por meio da colaboração e integração entre estudantes, professores, pesquisadores e profissionais multidisciplinares, resultando no desenvolvimento energético sustentável das unidades da UFRB, vencendo o desafio sobre a temática como acesso viável, produção, armazenamento e distribuição de energia renovável, em consonância com o que dispõe o objetivo de desenvolvimento sustentável (ODS) 7 da agenda 2030 da ONU:

Energia acessível e limpa: Entre 1990 e 2010, o número de pessoas com acesso à eletricidade cresceu 1.7 bilhão, e como a população global continua a crescer, também crescerá a demanda por energia barata. Uma economia global dependente de combustíveis fósseis e o aumento das emissões de gás carbônico está criando drásticas mudanças no clima, o que impacta diretamente todos os continentes. Esforços para promover o uso de energias limpas garantiram, segundo dados de 2011, que 20 por cento da energia consumida no planeta venha de fontes renováveis. Mas ainda uma em cada sete pessoas no planeta não tem acesso à eletricidade e como a demanda continua a crescer há a necessidade de substancialmente aumentar a produção de energias renováveis. Garantir o acesso universal à energia a um preço justo até 2030 significa investir em fontes de energia limpa, como a energia solar, eólica e térmica. Adotar padrões de custos sustentáveis para uma vasta gama de tecnologia também pode reduzir o consumo global de energia em 14 por cento. Isso significa 1300 centrais elétricas a menos no planeta. Expandir a infraestrutura e modernizar a tecnologia para fornecer energia limpa em todos os países em desenvolvimento é um objetivo crucial para que o crescimento econômico colabore com o meio ambiente. (Referência: <http://www.br.undp.org/content/brazil/pt/home/sustainabledevelopment-goals.html> Acesso em 01/04/2019)

3 . DO EVENTO

O presente evento será realizado nos dias 19 e 20 de outubro de 2022, em 2 etapas, uma em cada dia.

Nesta maratona, teremos até 08 equipes compostas por 5 participantes cada, com o propósito de desenvolver soluções sustentáveis para o desafio da aplicação, armazenamento e distribuição de energias renováveis dentro das unidades da UFRB presentes por todo o território do Recôncavo Baiano

3.1. ETAPA 1 - ESQUENTA

A etapa 1 será realizada no dia 19/10/2022, junto ao centro de treinamento da PROGEP, onde serão realizadas oficinas preparatórias, unindo teoria à prática para ideias de soluções, modelagem do negócio, gestão financeira ágil, desafios do setor energético renovável e suas aplicações viáveis e acessíveis, elaboração de pitch, dentre outras. Para se inscrever no evento, acesso o link: <https://forms.gle/JNKnzGKKbtaXoSE78>

3.2. ETAPA 2 - BOOTCAMP SUSTENTA

3.2.1. Na etapa 2, que acontecerá no dia 20/10/2022 nas dependências da incubadora de negócios de base tecnológica SEIVA, da UFRB, serão desenvolvidas etapas como modelagem de negócio, gestão financeira ágil, pitch, prototipagem, incluindo avaliação por desafio e avaliação final com apresentação de pitch para os jurados.

3.2.2. Nesta etapa, os participantes terão a oportunidade de modelar, prototipar e validar suas ideias, contribuindo para o desenvolvimento do modelo de negócios proposto na primeira etapa. Cada etapa vivenciada, será necessária para diminuir o nível de incerteza do negócio e melhorar sua viabilidade perante o mercado.

3.2.3. Este bootcamp contará com mentores para auxiliar nas diversas fases de desafios, construção do pitch e no amadurecimento das ideias trazidas como modelo de negócio proposto.

3.2.4. Ao final do Bootcamp, as equipes participantes do Hackathon UFRB - ENERGIA QUE SUSTENTA! irão apresentar seus pitches em 3 minutos para uma banca de jurados composta por autoridades e especialistas, pesquisadores e empreendedores. As equipes se apresentarão em 2 bancas sendo 4 equipes em cada banca. Após os pitches, os jurados irão pontuar as melhores ideias e teremos a definição dos 03 primeiros colocados.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. Poderão participar do evento:

4.1.1. Maiores de 16 anos;

4.1.2. De forma individual: estudantes e egressos da UFRB, professores, pesquisadores, empreendedores, desenvolvedores, designers, publicitários, bem como outros profissionais das áreas de gestão e afins interessados sobre a temática

4.1.3. De forma coletiva: equipes de até 05 pessoas que queiram trabalhar juntas e se enquadrem no item 4.1.2.

4.2. As inscrições poderão ser realizadas a partir da publicação deste regulamento, no dia 07 de outubro de 2022 até às 23h59 do dia 14 de outubro de 2022, através do link: <https://forms.gle/JNKnzGKKbtaXoSE78>, onde será disponibilizado formulário para o preenchimento da inscrição das equipes candidatas ou das inscrições individuais.

4.2.1. As equipes inscritas devem eleger um representante para apresentar seus dados e disponibilizar um e-mail e um telefone para contato direto.

5. DAS EQUIPES

5.1. Cada equipe deverá ser composta por até 5 pessoas, designadas no ato da inscrição ou até o fim da etapa 1ª do evento. As equipes poderão ser modificadas mediante apresentação de justificativa à comissão organizadora do hackathon.

5.2. Os participantes inscritos nas equipes deverão ter disponibilidade para participar integralmente de todo o ciclo do hackathon, nos dias 19 e 20 de outubro de 2022, conforme programação a ser divulgada durante o evento.;

6. DAS ETAPAS DE JULGAMENTO

6.1. As equipes da SEIVA e SEBRAE indicarão jurados para integrar a banca de julgamento, com qualificações e conhecimento para tal.

6.2. A pontuação de julgamento será auferida a partir da avaliação do pitch apresentado no bootcamp SUSTENTA nos seguintes critérios:

6.2.1. **Grau de Inovação (Peso 2):** serão avaliadas as variações da solução proposta para soluções existentes, as vantagens, diferenciais e ineditismo da proposta;

6.2.2. **Modelo de Negócio (Peso 2):** serão avaliados quanto a escalabilidade (possibilidade replicar e produzir em larga escala), modelo de monetização e receita;

6.2.3. **Potencial de mercado (Peso 2):** serão avaliadas informações relativas ao tamanho do mercado, atratividade do negócio, concorrência e as tendências de crescimento;

6.2.4. **Equipe (Peso 1):** serão avaliadas o papel de cada membro relacionadas a temática da solução proposta, assim como a multidisciplinaridade de seus integrantes.

6.2.5. **Pitch (Peso 3):** serão avaliados os seguintes aspectos: estrutura lógica da apresentação, criatividade na introdução e abordagem, postura do apresentador durante o discurso e clareza na mensagem principal.

6.3. Os jurados da banca julgadora deverão atribuir nota de 0 (zero) a 10 (dez) para cada um dos critérios e o resultado final será apresentado conforme média ponderada dos critérios e disponibilizado em forma de um ranking.

6.4. O pitch a ser apresentado à banca julgadora será composto por:

6.4.1. 3 minutos de apresentação pelo representante da equipe;

6.4.2. 3 minutos para perguntas dos jurados e respostas do apresentador;

6.5. Será avaliado o modelo de negócio, o protótipo e a comunicação desenvolvida para a aplicação no fechamento de cada etapa, por meio dos mentores, que estarão presentes em todo o período da competição.

6.6. O protótipo caso seja construído pela equipe, poderá ser apresentado na forma de mockup, wireframes ou outras formas de protótipos de baixa, média ou alta complexidade.

6.7. Todas as decisões da comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa da maratona, seja durante a avaliação ou na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. Aos primeiros colocados serão concedidas as seguintes premiações:

7.1.1. Missão Técnica para o Ecossistema de Inovação de Salvador/BA;

7.1.2. Mentorias de validação e desenvolvimento Pós-Desafio.

7.2. Aos segundo e terceiro colocados, Mentorias de validação e desenvolvimento Pós-Desafio.

7.3 A premiação relativa a missão técnica para o 1º colocado, será realizada conforme a disponibilidade do Sebrae BA, podendo ser realizadas entre os anos de 2022 e 2023.

7.4 As mentorias individuais às equipes serão realizadas por agendamento e deverão ocorrer no período de 24/10/2022 a 20/11/2022, conforme orientações que serão transmitidas durante o evento, mediante disponibilidade dos mentores.

8. DO RESULTADO ESPERADO

Espera-se, ao final da maratona, que as equipes apresentem modelos de negócios sustentáveis que viabilizem a aplicação de soluções em energias renováveis nas unidades da UFRB, além de uma proposta escalável e estruturada de monetização para o negócio, de modo que possam ser apresentados a potenciais investidores e implementadas em diversos locais sem muita necessidade de alteração da ideia original.

9. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL E DA LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS:

9.1. Os participantes do Hackathon, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição, assumem total e exclusiva responsabilidade pela solução que será apresentado ao final do evento, 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 comissão organizadora de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

9.2. A comissão organizadora declara ciência expressa que, os direitos de propriedade intelectual sobre as soluções apresentadas ao final da maratona pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

9.3. Em observância à Lei nº 13.709/18 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e demais normativas aplicáveis sobre proteção de Dados Pessoais, no ato da inscrição o participante declara que leu, compreendeu e aceita todas as regras dispostas no presente Regulamento, bem como DECLARA que estar CIENTE que ao clicar em enviar os dados eu CONCORDO com os Termos de Uso e com a Política de Privacidade do SEBRAE e manifesto-me de forma informada, livre, expressa e consciente no sentido de autorizar o SEBRAE a realizar o tratamento de meus Dados Pessoais.

10. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Os participantes, no ato da inscrição deste Hackathon e uma vez participando das atividades e/ou sendo premiados, autorizam a UFRB, SEBRAE e demais parceiros da organização a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características da empresa/equipe e solução apresentada, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela comissão organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida.

11. DA DESCLASSIFICAÇÃO

11.1. Será desclassificada a equipe que:

11.1.1. Ferir os princípios de *fair play*;

11.1.2. Causar tumulto ou confusão durante o evento;

11.1.3. Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento;

11.1.4. Se ausentar durante as etapas de competição do bootcamp SUSTENTA (a equipe deverá manter sempre ao menos um representante no local do evento).

12. DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. O presente edital e este Hackathon poderão ser alterados, suspensos ou cancelados a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou às novas condições do Hackathon ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

12.2. A comissão organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

12.3. A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

12.4. A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em notebooks, 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 das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado à maratona, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

12.5. Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, alguns dos sites da organizadora ou do evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo da maratona, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, podendo acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

12.6. Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Hackathon e/ou Evento.

12.7. Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do negócio, assim como, a inscrição deste no Hackathon e sua participação no evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

12.8. A inscrição neste Hackathon implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste edital.

12.9. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais. As soluções apresentadas ao final da Hackathon deverão ter sido desenvolvidas por completo ou em protótipo durante o período da maratona (19 e 20 de outubro de 2022) e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

12.10. Será disponibilizada para as equipes um local para reuniões e implementação das ideias com acesso à rede elétrica e conexão a internet WIFI.

12.10.1. Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (notebook, tablet e/ou outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede wi-fi e energia nos 2 (três) dias de hackathon.

12.11. Os participantes deverão usar o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços em que será realizada a maratona.

12.12. A comissão organizadora reserva-se o direito de decidir sem consultar os participantes acerca de qualquer situação ou fato não previsto neste edital, e reserva-se o direito de acrescentar, diminuir ou remanejar o número de vagas para o hackathon conforme demanda.

13. ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

13.1. As despesas dos participantes referentes a transporte, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.

13.2. As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas (versão protótipo ou mockup) até às 18h do dia 20 de outubro de 2022.

13.3. A avaliação dos protótipos será realizada durante o bootcamp SUSTENTA!. Ao término da última apresentação será realizado o anúncio das três equipes vencedoras. A premiação ocorrerá no mesmo local do evento.

13.4. Não é permitida a participação de empregados do Sistema Sebrae, seja em cargo de conselheiro, diretor, assessor, efetivo, comissionadas, terceirizado ou em estágio. Caso alguém nessas condições se inscreva será desclassificado. Não é permitida a participação de pessoas que possuam parentes em linha direta, colaterais ou afins no quadro de funcionários do Sistema Sebrae, até 3º grau, quer em cargo de conselheiro, diretor, assessor, efetivo, em comissão, terceirizado ou em estágio. Caso alguém nessas condições se inscreva será desclassificado.

13.5. Será desclassificado o participante que possuir sociedade empresarial, que for parente em linha direta, colaterais ou afins até 3º grau com qualquer representante do júri. Será desclassificado também o participante que for empregado seja em cargo efetivo, comissionado, terceirizado ou em estágio em empresa onde um dos jurados tenha sociedade.