



**Macaé**  
PREFEITURA



# HACKATHON MACAÉ



# CONECTA



  
**2021**



## SUMÁRIO

<b>CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO</b>	<b>1</b>
1. JUSTIFICATIVA	2
2. OBJETIVO GERAL	3
3. OBJETIVO ESPECÍFICO	3
4. DA PARTICIPAÇÃO	5
5. DOS DESAFIOS DA COMPETIÇÃO COLABORATIVA	6
6. DA PROGRAMAÇÃO	10
7. DA INSCRIÇÃO	10
8. DA DOCUMENTAÇÃO EXIGIDA NO ATO DA INSCRIÇÃO:	12
9. DO PROCESSO SELETIVO PARA FORMAÇÃO DA COMISSÃO TÉCNICA CIENTÍFICA	15
10. DO USO DA IMAGEM E VOZ E PROPRIEDADE INTELECTUAL	17
11. DO CRONOGRAMA	17
12. DO MANUAL DO PARTICIPANTE DE ORIENTAÇÕES TÉCNICAS	20
13. DO PERÍODO DE IDEAÇÃO (1ª FASE)	21
14. DA APRESENTAÇÃO DA SOLUÇÃO (2ª FASE)	21
15. DA AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO (1ª e 2ª FASE)	22
16. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS (1ª e 2ª FASE)	22
17. DOS RECURSOS	23
18. DA PREMIAÇÃO	23
19. DOS DEVERES	24
20. DA DISPOSIÇÕES FINAIS	26



## HACKATHON MACAÉ CONECTA

### CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

A Prefeitura Municipal de Macaé por meio da Secretaria Adjunta de Ensino Superior, no uso de suas atribuições, em parceria com o Laboratório de Inovação em Gestão Pública, Secretaria Adjunta de Planejamento, Secretaria Adjunta de Educação Básica, Secretaria Adjunta de Ciência e Tecnologia, Coordenadoria de Robótica e Inovação - Programa *#inovareaprender*, torna pública a abertura das inscrições para o HACKATHON MACAÉ CONECTA, a ser realizado no período de 20 a 28 de Agosto de 2021, totalmente online, nos termos deste edital.

O Hackathon é uma maratona onde estudantes, pesquisadores e profissionais interessados, através de um torneio de curta duração, buscam ideias e estratégias com soluções criativas e inovadoras seja na área de educação, saúde, segurança ou em qualquer outra que careça de otimização de produtos, serviços e processos que impactem a melhoria da qualidade de vida da população.

#### 1. JUSTIFICATIVA

1.1. O contexto de desenvolvimento do Ensino Superior em que Macaé está inserida justifica que o poder público estimule e fortaleça o seu ecossistema de inovação onde os atores produtores da ciência, da pesquisa e da inovação possam estar sendo estimulados e desafiados a pensar estratégias e soluções inovadoras para problemas/desafios de gestão, de interesse público, rumo à criação de novos caminhos e novas tecnologias, a fim de atingir demandas dos ODS - Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, que impulsionam um apelo global à ação para combater a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que estas soluções possam impactar positivamente na melhoria da qualidade de vida da população. Neste sentido, justifica-se o Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, da Secretaria Adjunta de Ensino Superior, com a finalidade de promover a inserção de estudantes da cidade Macaé/RJ nas propostas de soluções de desenvolvimento do município, por meio da interação entre o conhecimento construído pelos alunos, educadores e cientistas sendo o “Hackathon Macaé Conecta” uma estratégia que se configura como mais uma ação da Prefeitura Municipal de Macaé em prol do fomento da busca por soluções inovadoras que promovam a integração entre o conhecimento científico e as demandas da sociedade.

1.2. A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE redigiu uma pesquisa, a partir dos dados fornecidos por 40 sistemas de ensino participantes, onde um dos resultados foi a redação do manual para a criação de políticas públicas para sistemas mais resilientes. Foram sugeridas três lições básicas: a primeira recomendação é a atenção para que o sistema não se torne binário (on line ou off line) mas que o “novo normal” aproveite as várias faces da aprendizagem que um sistema multifacetado pode oferecer integralmente; a segunda é o investimento na qualificação e formação de profissionais da educação para prepará-los para o novo sistema; e a terceira e, talvez, mais



desafiadora recomendação é criar políticas públicas que permitam reduzir a distância socioeconômica, resiliência e tempo de resposta dos discentes.

1.3. Ainda, corroborado pela Lei 256/2016 que trata da reestruturação administrativa da Prefeitura Municipal de Macaé com as atribuições da Secretaria Municipal de Educação, principalmente no artigo 70, inciso XV, que possibilita o estabelecimento e oferecimento de programas de concessão de bolsas de incentivo às atividades universitárias, docentes, técnicas e de pesquisa em geral, previsão orçamentária na LDO do Município.

## 2. OBJETIVO GERAL

2.1. O Hackathon Macaé Conecta, através do Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, tem como objetivo geral estimular a criação de soluções a partir de problemas reais trazidos pelas instituições dos serviços públicos de Macaé para serem resolvidos de forma empreendedora e inovadora por estudantes, professores e cientistas, fortalecendo a execução do Plano Estratégico de Desenvolvimento Institucional em conformidade com 8 dos 17 ODS - Objetivos Desenvolvimento Sustentável.



## 3. OBJETIVO ESPECÍFICO

- 3.1. Objetivos específicos do Hackathon Macaé Conecta, podem ser destacados como:
- 3.1.1. Estimular e apoiar propostas de projetos inovadores com atividades envolvendo conhecimentos integrados e relacionados à prática profissional;
  - 3.1.2. Estimular e ampliar o protagonismo dos servidores e dos estudantes;
  - 3.1.3. Integrar ações de ensino, pesquisa, extensão e cultura artística dentro do contexto da inovação;



- 3.1.4. Disseminar e fortalecer a cultura da inovação no ambiente acadêmico e nos espaços escolares por meio do aguçamento do pensamento criativo e inovador em todos os segmentos e modalidades da educação básica, bem como do Ensino Superior;
- 3.1.5. Fomentar a formação de competências em inovação entre os estudantes do ensino fundamental e médio, graduandos e servidores docentes por meio da elaboração de projetos práticos, multidisciplinares e integrados;
- 3.1.6. Apoiar a estruturação de projetos inovadores em suas etapas iniciais de desenvolvimento e a formação de competências em inovação dos estudantes e dos servidores participantes por meio de workshops, palestras, debates com especialistas, mentorias, validações e simulações de pitches de projetos;
- 3.1.7. Apresentar à comunidade os projetos de melhor desempenho, selecionados, de maneira que se possa construir uma relação mútua entre o conhecimento científico e as demandas da sociedade;
- 3.1.8. Fortalecer o ecossistema de inovação macaense de maneira que possamos apoiar os atores desenvolvedores da pesquisa, da ciência do saber e do conhecimento como bases para o desenvolvimento econômico, ambiental e socialmente justo;
- 3.1.9. Incentivar a comunidade acadêmica a participar de editais e concursos de solução aberta fortalecendo a conexão entre as Políticas Públicas com instituições e atores do ecossistema de inovação local;
- 3.1.10. Sensibilizar estudantes, professores, e dirigentes de Instituições da Educação macaense e brasileiras quanto à importância da inovação, do pensamento científico, do pensamento computacional, do pensamento criativo, da curiosidade e da busca por soluções inovadoras no ambiente educacional;
- 3.1.11. Complementar a formação profissional dos estudantes a partir da realização de atividades de inovação que estimulem o empreendedorismo, o desenvolvimento profissional e a investigação científica como estratégia de desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam com a melhoria da qualidade de vida da população nas mais diversas áreas;
- 3.1.12. Estimular outras Instituições de Educação macaense e brasileiras a lançarem programas de apoio e concessão de bolsas específicas para estudantes e docentes e interessados em inovação no ambiente acadêmico.



#### 4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1. O Hackathon Macaé Conecta destina-se às pessoas físicas, cidadãos brasileiros e estrangeiros, em situação regular no país, residentes e domiciliadas no território nacional, com idade igual ou superior a 13 (treze) anos, que preencham um dos requisitos descritos abaixo, e que concordem com todos os termos e condições estabelecidos neste edital.

4.2. O presente evento possui 04 (quatro) categorias que contemplam alunos do ensino fundamental, médio, superior, professores da educação básica e professores universitários, que são divididas da seguinte forma:

4.2.1. **Categoria Ensino Fundamental:** Voltada a professores com matrícula ativa em instituições públicas de ensino fixadas no município de Macaé e estudantes do 8º e 9º ano do ensino fundamental, regularmente matriculados em instituições públicas de ensino fixadas no município de Macaé. O professor irá compor a formação da equipe com os alunos (Professor Técnico), sendo 1 (um) professor por equipe.

4.2.2. **Categoria Ensino Médio:** Voltada a professores com matrícula ativa em instituições públicas de ensino fixadas no município de Macaé e estudantes do ensino médio, regularmente matriculados em instituições públicas de ensino fixadas no município de Macaé. O professor irá compor a formação da equipe com os alunos (Professor Técnico), sendo 1 (um) professor por equipe.

4.2.3. **Categoria Ensino Superior:** Voltada a estudantes do ensino superior regularmente matriculados em cursos de graduação (bacharelado ou licenciatura nas áreas de educação, computação, sistemas de informação, administração ou engenharias), ou a estudantes de pós-graduação *stricto sensu* (cursos de mestrado ou doutorado nas áreas de educação, computação, sistemas de informação, administração ou engenharias), regularmente matriculados em instituições públicas de ensino (municipal, estadual ou federal) fixadas no município de Macaé.

4.2.4. **Categoria Comissão Técnica Científica:**

4.2.4.1. **Assessor Técnico:** Voltada a professores com matrícula ativa de servidor estatutário em instituições públicas de ensino de nível fundamental, médio ou superior cuja sede está localizada no estado do Rio de Janeiro, com experiência nas áreas de robótica, inovação e desenvolvimento de sistemas computacionais, ciência e engenharia. É desejável que o participante tenha expertise na utilização das tecnologias para os desafios e ambientes virtuais do hackathon.

4.2.4.2. **Monitor Técnico:** Voltada a estudantes do ensino superior regularmente matriculados em cursos de graduação (bacharelado ou licenciatura nas áreas de educação, computação, sistemas de informação, administração ou engenharias), regularmente matriculados em instituições públicas de ensino fixadas no estado do Rio de Janeiro, com expertise para utilização das tecnologias para os desafios e ambientes virtuais do hackathon.



4.3. Todos os participantes utilizarão a plataforma GitHub para submissão de suas soluções, destaca-se a importância de ambientação nesse espaço virtual durante todo evento Hackathon.

4.4. Os alunos(as) participantes dos projetos vencedores do ensino fundamental serão contemplados com medalhas e troféus, e após a conclusão do evento deverão dar continuidade aos projetos, conforme especificados no item 19 deste edital.

4.5. Os alunos(as) participantes dos projetos vencedores do ensino médio e superior, os Professores Técnicos de equipes e a Comissão Técnica Científica serão contemplados com bolsas conforme discriminadas no item 18, e após a conclusão do evento deverão dar continuidade aos projetos, conforme especificado no item 19 deste edital.

4.6. É permitida a participação de servidores públicos dos órgãos/instituições envolvidos na organização, na qualidade de competidores, desde que se enquadrem em uma das categorias descritas no item 4.2.

4.7. É vedada a participação dos integrantes da Comissão Organizadora, como competidores, bem como seus respectivos cônjuges e parentes consanguíneos ou afins até o 2º grau, em linha reta ou colateral.

4.8. É vedado ao competidor acumular a bolsa do Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, da Secretaria Adjunta de Ensino Superior, com qualquer outra bolsa de incentivo à pesquisa, que seja concedida pelo próprio Município.

4.9. O Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, não incidirá na acumulação prevista no artigo 37, inciso XVI, da Constituição Federal, por se tratar de bolsa de estudos e incentivo à pesquisa.

4.10. É importante ressaltar que os alunos inscritos nas Categorias Ensino Fundamental, Médio e Superior deverão participar e se envolver integralmente no desenvolvimento do projeto em grupo durante o período de vigência da bolsa. Caso seja percebido afastamento de algum membro, este poderá não ser contemplado com a premiação prevista no item 18, além do não recebimento do seu certificado de participação.

## **5. DOS DESAFIOS DA COMPETIÇÃO COLABORATIVA**

5.1. O evento não exigirá que as equipes já tenham solução prévia para o desafio.

5.2. Todas as soluções devem estar alinhadas ao Manual do Participante, que será disponibilizado aos mesmos no início da etapa de ideação da solução, conforme item 12 deste edital.

5.3. Os códigos da solução devem ser compartilhados na plataforma Github de forma privada nos repositórios disponibilizados pela organização para cada equipe, conforme descrito no Manual do Participante.



5.4. As soluções serão compartilhadas nas plataformas do evento, sendo necessário para visualização na etapa do processo gerar um arquivo de extensão APK, ou emulador e/ou Mockup.

5.5. As soluções a serem idealizadas e desenvolvidas no Hackathon Macaé Conecta baseiam-se nos seguintes desafios temáticos, divididos da seguinte forma:

#### 5.6. Categoria Ensino Fundamental

5.6.1. O Desafio consiste em uma proposta de solução alinhada com quatro dos dezessete ODS para desenvolvimento da cidade, com detalhamento sobre conscientização da utilização da água no município.



5.6.2. O produto final deverá ser um projeto de solução tecnológica elaborado pela equipe e apresentado ao final do evento. **Para validação do projeto, o mesmo deve tratar sobre o enfrentamento de questões relacionadas à crise hídrica na bacia hidrográfica do Rio Macaé, contemplando um ou mais dos itens a seguir: a falta de saneamento básico, a poluição de suas águas, o uso dos recursos hídricos para fins energéticos, o uso dos recursos hídricos visando o turismo sustentável, a capacidade de abastecimento da região e o reaproveitamento de águas pluviais, cinza, negra entre outras.** Para o desenvolvimento da solução a equipe deverá utilizar um dos formatos apresentados no Manual do Participante. A solução será submetida na plataforma GitHub, sendo necessário que todos os participantes criem uma conta na plataforma GitHub, caso não tenha, e informe o nome de usuário na GitHub no ato da inscrição, conforme descrito no Manual do Participante.

#### 5.7. Categoria Ensino Médio

5.7.1. O Desafio consiste em uma proposta de solução alinhada com quatro dos dezessete ODS para desenvolvimento da cidade, com detalhamento da solução para conscientização sobre energia limpa na cidade universitária e implementação da usina solar.



5.7.2. O produto final deverá ser um projeto de solução tecnológica elaborado pela equipe e apresentado ao final do evento. **Para validação do projeto, o mesmo deve tratar sobre o enfrentamento da questão energética, a redução da emissão de carbono, a democratização e manutenção do acesso à energia elétrica, o aumento da resiliência do grid energético, a fim de garantir energia limpa para desenvolvimento da cidade.** Para o desenvolvimento da solução a equipe deverá utilizar um dos formatos apresentados no Manual do Participante. A solução será submetida na plataforma GitHub, sendo necessário que todos os participantes criem uma conta na plataforma GitHub, caso não tenha, e informe o nome de usuário na GitHub no ato da inscrição, conforme descrito no Manual do Participante.

#### 5.8. Categoria Ensino Superior

5.8.1. Desafio consiste em uma proposta de solução alinhada com cinco dos dezessete ODS para desenvolvimento da cidade, com detalhamento da solução de gestão pública para serviços da comunidade do município.



5.8.2. O produto final deverá ser um projeto de solução tecnológica elaborado pela equipe e apresentado ao final do evento. Para validação do projeto, o mesmo deve tratar sobre o desenvolvimento de soluções tecnológicas que facilitem, desburocratizem e garantam mais eficiência e segurança no acesso do cidadão aos serviços públicos do município, simplificando a relação do cidadão com a prefeitura de Macaé.

5.8.3. Com foco na modernização da gestão pública, a ideia é promover a criação de um aplicativo Mobile, onde será possível acessar serviços públicos diretamente pelo celular, sem a necessidade do cidadão se deslocar presencialmente aos órgãos públicos, gerando economia de tempo e recursos aos munícipes. Dessa forma, as equipes deverão ser capazes, ao final do evento, de entregar uma solução que



apresente uma interação real entre usuário e serviço público, simplificando a relação do cidadão com o Município.

5.8.4. A plataforma GitHub será utilizada para submissão das soluções com a integração da plataforma Heroku, sendo necessário que todos os participantes criem uma conta nesses ambientes, caso não tenha, e informe o nome de usuário GitHub no ato da inscrição, conforme descrito no Manual do Participante.

5.8.5. As soluções apresentadas devem:

5.8.5.1. conter, obrigatoriamente, a criação de aplicativo Mobile, focado nas necessidades do usuário, que visa simplificar a relação do cidadão com o Município por meio de uma interação fácil, intuitiva e eficiente, facilitando o acesso do cidadão aos serviços públicos municipais com pronto atendimento das demandas, alta taxa de resolutividade on-line e mais segurança, tirando cada vez mais o cidadão de filas e eliminando processos burocráticos tradicionais;

5.8.5.2. ser orientadas para utilização pelo cidadão, por meio de uma interface que promova uma adequada experiência para o usuário final da solução;

5.8.5.3. ser voltadas ao *front-end* da plataforma, focadas em usabilidade, design, responsividade e interatividade. O *front-end* mobile deve ser desenvolvido em tecnologias utilizando *javascript* que permite a compilação e distribuição tanto para Android quanto para IOS. Basta a realização do teste para Android. Deve-se ter um front-end de consultas utilizando tecnologias de *javascript*, *bootstrap* e *html 5*;

5.8.5.4. ser voltadas ao *back-end*, como foco na segurança, velocidade e estabilidade do ambiente. O *back-end* deve ser desenvolvido em *spring boot* com banco de dados *postgresql* e hospedado no servidor *heroku*;

5.8.5.5. ser baseadas em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU LGPL;

5.8.5.6. ser integralmente de autoria da equipe, não serão consideradas utilização com tecnologias de criação parcial.



## 6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. O Hackathon virtual consiste em um desafio em que os participantes são agrupados em equipes e visam desenvolver soluções tecnológicas para questões propostas. Esse evento, como parte do processo seletivo do programa de bolsas, será realizado em 7 (sete) dias com a seguinte dinâmica:

**Tabela 1 - Dinâmica do evento.**

Dia 1 20/08	Live de apresentação da proposta do evento; apresentação do Programa de Bolsas e dos participantes; regras e regulamento; start da etapa de ideação da solução que deverá ser proposta a partir do desenvolvimento de lógica de programação.
Dia 2 21/08	Desenvolvimento do protótipo da solução selecionada de cada categoria e envio da etapa.
Dia 3 22/08	Conclusão das soluções desenvolvidas pelos grupos e envio para avaliação pelos pareceristas.
Dia 4 25/08	Aprimoramento das soluções desenvolvidas pelas equipes finalistas.
Dia 5 26/08	Aprimoramento das soluções desenvolvidas pelas equipes finalistas.
Dia 6 27/08	Aprimoramento das soluções desenvolvidas pelas equipes finalistas e envio do vídeo das soluções para avaliação pelos pareceristas.
Dia 7 28/08	Pitch de apresentação das equipes finalistas para seleção dos ganhadores das bolsas do evento.

## 7. DA INSCRIÇÃO

7.1. O período de inscrição do Hackathon Macaé Conecta se dará no período definido no cronograma, conforme o item 11 deste edital.

7.2. Não serão aceitas inscrições condicionais e/ou extemporâneas por correspondência, e-mail, fax ou presencialmente.

7.3. Os interessados em participar do evento deverão acessar o site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta) e preencher o formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição. **A inscrição é gratuita** e se dará mediante o correto e completo preenchimento do formulário. Os interessados só poderão se inscrever uma única vez, de modo que se enquadrem em uma única categoria, conforme apresentado no item 04 deste edital.

7.4. No ato da inscrição os interessados deverão enviar a documentação obrigatória exigida pela Comissão Organizadora do evento, conforme item 08.



7.5. A plataforma GitHub será utilizada para submissão das soluções com a integração da plataforma Heroku, sendo necessário que todos os participantes criem uma conta nesses ambientes, caso não tenha, e informe o nome de usuário GitHub no ato da inscrição, conforme descrito no Manual do Participante de Orientações Técnicas.

7.6. Os interessados em realizar inscrição na Categoria Ensino Fundamental, deverão formar equipes compostas obrigatoriamente de 4 (quatro) a 5 (cinco) integrantes, sendo um deles professor docente. Dessa forma, a composição da equipe será de 3 (três) a 4 (quatro) estudantes e 1 professor docente (Professor Técnico de Equipe). Não serão aceitas inscrições individuais, apenas equipes podem se inscrever. Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo o professor como responsável da equipe (membro líder) e pela comunicação com a organização do evento.

7.7. Os interessados em realizar inscrição na Categoria Ensino Médio, deverão formar equipes compostas obrigatoriamente de 4 (quatro) a 5 (cinco) integrantes, sendo um deles professor docente. Dessa forma, a composição da equipe será de 3 (três) a 4 (quatro) estudantes e 1 professor docente (Professor Técnico de Equipe). Não serão aceitas inscrições individuais, apenas equipes podem se inscrever. Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo o professor como responsável da equipe (membro líder) e pela comunicação com a organização do evento.

7.8. Fica a critério dos participantes, para as Categorias Ensino Fundamental e Médio, a formação e inscrição das equipes, devendo apenas observar os prazos e limites deste edital.

7.9. As inscrições para a Categoria Ensino Superior serão realizadas de forma individual e as equipes serão formadas, pela Comissão Organizadora do evento, conforme as habilidades informadas pelos participantes no ato da inscrição. As equipes serão compostas de 4 a 5 integrantes.

7.10. A inscrição para a Categoria Comissão Técnica Científica será realizada de forma individual e se dará no período definido no cronograma, conforme o item 11, Tabela 5, deste edital. Estes inscritos participarão de processo seletivo conforme o item 09, onde os aprovados irão compor a Comissão Técnica Científica para realizar ações, conforme o item 19.5.

7.11. Os integrantes receberão a confirmação por e-mail da primeira etapa de inscrição, após o aceite dos termos de responsabilidade de participação no evento.

7.12. Visando a segurança dos dados pessoais, **todos os inscritos serão identificados com um código de participação**, a ser enviado, após a inscrição, no email informado no formulário de inscrição. **É importante que todos estejam atentos ao código recebido.**

7.13. Todos os inscritos serão avaliados pela Comissão Organizadora do evento. Caso seja identificado o preenchimento incorreto ou incompleto, ausência de documentação obrigatória exigida, o uso de informações falsas ou a adoção de outras práticas que



porventura possam ser enquadradas como atos irregulares ou ilícitos, o candidato ou equipe inscrita poderá ser imediatamente desclassificado ou desclassificada do Hackathon Macaé Conecta.

7.14. O deferimento/indeferimento das inscrições será disponibilizado no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta), em data conforme cronograma, item 11.

7.15. Os recursos deverão ser interpostos conforme item 17 deste edital.

7.16. O resultado dos recursos e a homologação das inscrições serão disponibilizados no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta), em data conforme cronograma, item 11.

7.17. Serão validadas apenas as inscrições das 15 (quinze) primeiras equipes em cada Categoria (Ensino Fundamental e Médio), em virtude da complexidade para análise documental e da dinâmica do evento. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições. A organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento que as 15 (quinze) primeiras equipes tiverem realizado as inscrições, em cada categoria. Para a Categoria Ensino Superior, devido aos mesmos motivos, o limite de 15 (quinze) equipes ocorrerá na formação das mesmas pela Comissão Organizadora.

7.18. Não haverá limite de inscrição para a Categoria Comissão Técnico Científico, sendo encerrada na data conforme cronograma item 11 deste edital.

7.19. A organização do Hackathon Macaé Conecta se, assim desejar, reserva o direito de não realizar o evento caso haja menos de 5 (cinco) equipes inscritas ou não realizar o desafio na categoria que tiver menos de 5 equipes inscritas.

7.20. Este edital ficará disponível no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta). A partir da homologação da inscrição, todos os inscritos estarão automaticamente concordando com os termos propostos neste edital.

## **8. DA DOCUMENTAÇÃO EXIGIDA NO ATO DA INSCRIÇÃO:**

8.1. No ato da inscrição todos participante deverão submeter os seguintes documentos **em um único arquivo no formato PDF:**

8.1.1. Formulário de inscrição devidamente preenchido, conforme item 7.3; e

8.1.2. Original frente e verso do documento de identificação com foto, válido em todo território nacional.

8.1.3. **Para Categoria Ensino Fundamental:**



8.1.3.1. Comprovação de matrícula ativa dos alunos no 8º ou 9º anos do ensino fundamental em instituição pública fixada no município de Macaé;

8.1.3.2. Comprovação de matrícula ativa como professor no efetivo exercício de suas funções em instituição pública fixada no município de Macaé.

**8.1.4. Para Categoria Ensino Médio:**

8.1.4.1. Comprovação de matrícula ativa no ensino médio em instituição pública fixada no município de Macaé; e

8.1.4.2. Comprovação de matrícula ativa como professor no efetivo exercício de suas funções em instituição pública fixada no município de Macaé.

**8.1.5. Para Categoria Ensino Superior:**

8.1.5.1. Comprovação de matrícula ativa em curso de graduação (bacharelado ou licenciatura nas áreas de educação, computação, sistemas de informação, administração ou engenharias) ou pós-graduação *stricto sensu* (cursos de mestrado ou doutorado nas áreas de educação, computação, sistemas de informação, administração ou engenharias) em instituição pública fixada no município de Macaé.

**8.1.6. Para Categoria Comissão Técnica Científica:**

8.1.6.1. Comprovação de matrícula ativa como professor no efetivo exercício de suas funções em instituição pública fixada no estado do Rio de Janeiro;

8.1.6.2. Comprovação de matrícula ativa como aluno em instituições públicas de ensino fixada no estado do Rio de Janeiro;

8.1.6.3. Original do Diploma; ou da Declaração de Conclusão de Curso ou da Certidão de Colação de Grau da formação exigida nas áreas do edital. No caso de curso realizado no exterior, o Diploma deve estar devidamente revalidado;

8.1.6.4. Original da documentação de comprovação da Titulação (Aperfeiçoamento, Especialização, Mestrado ou Doutorado), quando houver;

8.1.6.5. Currículo Lattes atualizado;

8.1.6.6. Original da carteira de trabalho e previdência social (CTPS) e/ou declaração que comprove experiência profissional;

8.1.6.7. Comprovação de experiência nas áreas de robótica, desenvolvimento de sistemas computacionais, inteligência artificial, inovação ou empreendedorismo, e ciências e engenharia, quando houver;



- 8.1.6.8. Comprovação de participação em eventos e projetos na área de tecnologia e inovação, quando houver, aprovado por órgão de fomento e ou parceiros externos a instituição que está vinculado;
- 8.1.6.9. Comprovação de participação como coordenação em eventos e projetos na área de tecnologia e inovação, quando houver, aprovado por órgão de fomento e ou parceiros externos a instituição que está vinculado; e
- 8.1.6.10. Comprovação de publicações (livros, capítulos, artigos, etc) nas áreas deste Edital, quando houver.
- 8.1.7. Serão considerados os certificados e/ou Diplomas de cursos de aperfeiçoamento (com no mínimo 180 (cento e oitenta) horas), Especialização (com no mínimo 360 (trezentos e sessenta) horas), Mestrado e Doutorado de instituições devidamente credenciadas pelo MEC.
- 8.1.8. Para formados no exterior, o Diploma e Histórico atualizado terão que ter revalidação no Brasil, e ser acompanhados de tradução juramentada.
- 8.1.9. A organização do Hackathon não se responsabiliza por danos e problemas decorrentes da demora, interrupção ou bloqueio das transmissões de dados ocorridos na Internet.
- 8.1.10. Não serão homologadas as inscrições dos candidatos que não apresentarem os documentos solicitados no ato da inscrição.
- 8.1.11. A documentação enviada deverá estar em um único arquivo em formato PDF, conforme o item 8.1.
- 8.1.12. A homologação das inscrições dependerá da análise e aprovação da documentação enviada no ato da inscrição, conforme item 7.13, e o resultado da análise das inscrições ocorrerá na data provável especificada no cronograma, item 11, e será publicada no site do Hackathon Macaé Conecta: [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta).



## 9. DO PROCESSO SELETIVO PARA FORMAÇÃO DA COMISSÃO TÉCNICA CIENTÍFICA

9.1. O processo seletivo simplificado constará de Análise Curricular, tanto para Assessor Técnico como para Monitor Técnico. Os critérios de pontuação a serem avaliados pela Comissão Organizadora do evento, nesta etapa, estão dispostos na tabela a seguir:

**Tabela 2 - Critérios Avaliativos**

Análise Curricular					Pontuação Total
<b>Da titulação</b>					
Título	Graduação 1 pontos	Aperfeiçoamento /Especialização (180 h - 360 h) 1 pontos	Mestrado 2 pontos	Doutorado 2 pontos	No máximo 2 pontos
<b>Da experiência</b>					
	<b>Até 01 ano</b>	<b>Até 02 anos</b>	<b>Até 03 anos</b>	<b>Mais de 03 anos</b>	***
Experiência profissional em docência na área de atuação deste Edital	1 ponto	2 pontos	4 pontos	4 pontos	***
Conhecimento e experiência comprovada nas áreas de inovação e desenvolvimento de sistemas computacionais	1 ponto	2 pontos	4 pontos	6 pontos	máximo 10 pontos
Conhecimento e experiência comprovada nas áreas de robótica	1 ponto	2 pontos	3 pontos	5 pontos	
Conhecimento e experiência comprovada nas áreas de ciência e engenharia	1 ponto	2 pontos	3 pontos	4 pontos	



**Tabela 2 - Continuação**

<b>Da participação em eventos e projetos</b>					
	<b>Últimos 5 anos</b>	<b>Há mais de 5 anos</b>	<b>Há mais de 10 anos</b>	<b>Há mais de 15 anos</b>	<b>Pontuação Total</b>
Participação comprovada em eventos e projetos na área de tecnologia e inovação, aprovado por órgão de fomento e ou parceiros externos a instituição que está vinculado	4 ponto	3 pontos	2 pontos	1 pontos	máximo 12 pontos
Participação comprovada como coordenação em eventos e projetos na área de tecnologia e inovação, aprovado por órgão de fomento e ou parceiros externos a instituição que está vinculado	4 ponto	3 pontos	2 pontos	1 pontos	
<b>Das publicações</b>					
Publicação de artigos científicos nas áreas do Edital	1 ponto			máximo 3 pontos	máximo 8 pontos
Publicação científica relevantes nas áreas do Edital	2 ponto			máximo 4 pontos	
Publicação de capítulos científicos nas áreas do Edital	3 pontos			máximo 3 pontos	
Publicação de livros científicos nas áreas do Edital	4 pontos			máximo 3 pontos	
<b>Total geral do candidato</b>					<b>Somatório da pontuação</b>

9.2. Serão considerados para desempate, o maior tempo de experiência comprovada e atuação mais recente das comprovações apresentadas nas áreas do Edital;



9.3. O resultado do processo seletivo será disponibilizado no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta), em data conforme cronograma, item 11.

9.4. Para formação da Comissão Técnica Científica serão disponibilizadas 6 (seis) vagas para Assessor Técnico e 3 (três) vagas para Monitor Técnico.

## 10. DO USO DA IMAGEM E VOZ E PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. Os participantes, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, às instituições organizadoras da Prefeitura Municipal de Macaé, os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação neste Hackathon, autorizando a divulgação por quaisquer meios de publicação, seja em mídia impressa, eletrônica, digital ou virtual existente em território nacional, desde que vinculado ao presente evento, conforme o aceite no termo de responsabilidade no ato da primeira etapa de inscrição.

10.2. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e voz.

10.3. Todo título de propriedade intelectual gerado pelas equipes durante o Hackathon Macaé Conecta, incluindo os códigos-fontes e/ou conteúdos e funcionalidades das soluções geradas por elas, pertencerão única e exclusivamente ao município de Macaé. As equipes se comprometem, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros.

## 11. DO CRONOGRAMA

11.1. As datas estabelecidas neste edital devem ser observadas com atenção por todos os interessados, podendo sofrer alterações, com prévio aviso, a ser disponibilizado no site do evento ([www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta)).

**Tabela 3 - Cronograma Categoria Ensino Fundamental e Médio**

<b>Etapas</b>	<b>Data</b>	<b>Horário</b>
Lançamento do edital	29/07/2021	***
Live de lançamento do Hackathon	03/08/2021	20 h
Período de inscrição das equipes	30/07/21 a 06/08/21	Até as 23:59 h do dia 06/08/2021
Prazo para alteração (exclusão/inclusão) de membros da equipe	09 a 10/08/2021	Até as 23:59 h do dia 11/08/2021



ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
PREFEITURA MUNICIPAL DE MACAÉ  
SECRETARIA MUNICIPAL ADJUNTA DE ENSINO SUPERIOR

Divulgação do deferimento/indeferimento das inscrições	10/08/2021	***
Recurso do indeferimento das inscrições das equipes	11/08/2021	***
Homologação das inscrições	12/08/2021	***
Encontro virtual com as equipes	13 e 14/08/2021	***
Live de abertura	20/08/2021	20 h
Período de Ideação (1ª fase)	20 a 22/08/2021	Início: 20/08/2021 - 21 h Término: 22/08/2021 - 23:59 h
Envio do planner de trabalho (1ª fase)	21/08/2021	16 h
Envio das soluções (1ª fase)	22/08/2021	<b>Até às 23:59 h</b>
Divulgação do resultado (1ª fase)	23/08/2021	***
Recurso do resultado (1ª fase)	24/08/2021	Até às 12:59 h
Homologação do resultado dos Finalistas (1ª fase)	25/08/2021	***
Período de aprimoramento do Pitch dos Finalistas	25 a 27/08/2021	***
Envio do vídeo da solução (2ª fase)	27/08/2021	Até às 17:59 h
Pitch de apresentação das soluções (2ª fase)	28/08/2021	08 h às 20 h
Live de encerramento	28/08/2021	20 h
Divulgação do resultado (2ª fase)	30/08/2021	***
Recurso do resultado (2ª fase)	31/08/2021	Até às 12:59 h
Homologação do resultado dos bolsistas (2ª fase)	01/09/2021	***
Entrega da documentação dos bolsistas	03/09/2021	***
Início dos projetos/bolsas	06/09/2021	***



**Tabela 4 - Cronograma Categoria Ensino Superior**

<b>Etapas</b>	<b>Data</b>	<b>Horário</b>
Lançamento do edital	29/07/2021	***
Live de lançamento do Hackathon	03/08/2021	20 h
Período de inscrição	30/07/21 a 06/08/21	Até as 23:59 h do dia 06/08/2021
Divulgação do deferimento/indeferimento das inscrições	11/08/2021	***
Recurso do indeferimento das inscrições das equipes	12/08/2021	***
Homologação das inscrições	13/08/2021	***
Encontro virtual com equipes	14 e 15/08/2021	***
Live de abertura	20/08/2021	20 h
Período de Ideação (1ª fase)	20 a 22/08/2021	Início: 20/08/2021 - 21 h Término: 22/08/2021 - 23:59 h
Envio do planner de trabalho (1ª fase)	21/08/2021	16 h
Envio das soluções (1ª fase)	22/08/2021	<b>Até às 23:59 h</b>
Divulgação do resultado (1ª fase)	23/08/2021	***
Recurso do resultado (1ª fase)	24/08/2021	Até às 12:59 h
Homologação do resultado dos finalistas (1ª fase)	25/08/2021	***
Período de aprimoramento do Pitch dos finalistas	25 a 27/08/202	***
Envio do vídeo da solução (2ª fase)	27/08/2021	Até às 17:59 h
Pitch de apresentação das soluções (2ª fase)	28/08/2021	08 h às 20 h
Live de encerramento	28/08/2021	20 h
Divulgação do resultado (2ª fase)	30/08/2021	***
Recurso do resultado (2ª fase)	31/08/2021	Até às 12:59 h
Homologação do resultado dos bolsistas (2ª fase)	01/09/2021	***
Entrega da documentação dos bolsistas	03/09/2021	***
Início dos projetos / bolsas	06/09/2021	***



**Tabela 5 - Cronograma Categoria Comissão Técnica Científica**

<b>Etapas</b>	<b>Data</b>	<b>Horário</b>
Lançamento do edital	29/07/2021	***
Período de inscrição	30/07 a 03/08/2021	Até as 23:59 h do dia 03/08/2021
Live de lançamento do Hackathon	03/08/2021	20 h
Divulgação do resultado	04/08/2021	***
Recurso do resultado	05/08/2021	***
Homologação da comissão	06/08/2021	***
Encontro virtual com a Comissão Técnica Científica	07 e 08/08/2021	***
Análise e preparação das plataformas, rubricas, desafios e tecnologias utilizadas no evento	09 a 19/08/2021	***
Live de abertura	20/08/2021	20 h
Análise dos planejamentos das soluções	21/08/2021	
Avaliação das soluções e entrega dos resultados à organização do evento (1ª fase)	23/08/2021	Até às 20:59 h
Avaliação dos recursos do resultado (1ª fase)	24/08/2021	Até às 23:59 h
Avaliação dos vídeos das soluções (2ª fase)	27/08/2021	A partir de 18 h
Avaliação das apresentações das soluções (2ª fase)	28/08/2021	28/08/2021 - 08 h às 20 h
Live de encerramento	28/08/2021	20 h
Avaliação dos recursos do resultado preliminar (2ª fase)	31/08/2021	Até às 23:59 h

## **12. DO MANUAL DO PARTICIPANTE DE ORIENTAÇÕES TÉCNICAS**

12.1. O Manual do Participante do Hackathon Macaé Conecta será disponibilizado, no site do evento ([www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta)), após a live de abertura. Nele conterà o detalhamento e orientações acerca dos desafios a serem solucionados pelas equipes (Ensino Fundamental, Médio e Superior), conforme o tema proposto neste edital.

12.2. Todas as soluções devem estar alinhadas ao Manual do Participante.



### **13. DO PERÍODO DE IDEAÇÃO (1ª FASE)**

- 13.1. Os participantes deverão assistir a live de abertura do evento Hackathon Macaé Conecta, para a apresentação da proposta do evento, apresentação do Programa de Bolsas dos participantes, start da etapa de ideação da solução que deverá ser proposta a partir do desafio de cada categoria para o desenvolvimento da solução mobile.
- 13.2. O período de ideação terá seu início logo após a live de abertura.
- 13.3. As equipes deverão enviar o planejamento das soluções conforme citado no cronograma (item 11) efetivando a etapa inicial da primeira fase do Hackathon Macaé Conecta.
- 13.4. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções no período de ideação referente a primeira fase do Hackathon Macaé Conecta.
- 13.5. As equipes deverão entregar as soluções, conforme cronograma, item 11, no formato e características conforme descrito no Manual do Participante, através da Plataforma GitHub.
- 13.6. Cada equipe deverá entregar apenas 1 (uma) solução ao final do Hackathon Macaé Conecta.
- 13.7. É vedado o uso dos dados que venham a ser eventualmente disponibilizados pela organização durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste edital, acarretando a imediata desclassificação da equipe a inobservância dessa regra.
- 13.8. Os participantes deverão utilizar seus próprios recursos digitais, assim como hardwares e softwares pessoais (computadores, celulares, conexão à internet etc.) para o desenvolvimento das soluções, por se tratar de um evento totalmente online.

### **14. DA APRESENTAÇÃO DA SOLUÇÃO (2ª FASE)**

- 14.1. Serão selecionados para a segunda fase os 6 melhores projetos de cada categoria (Fundamental, Médio e Superior).
- 14.2. As equipes deverão enviar 1 (um) vídeo da solução com registro do processo de desenvolvimento e trabalho em equipe, conforme cronograma, item 11, deste edital.
- 14.3. As equipes participarão do Pitch da solução à Comissão Técnica, conforme o cronograma item 11.
- 14.4. A ordem da demonstração das soluções será definida pela Comissão Organizadora do evento.



14.5. A apresentação e demonstração das soluções à Comissão Técnica terá duração de, no máximo, 10 minutos por equipe (7 minutos para apresentação e 3 minutos para questionamentos da comissão), cabendo às equipes a distribuição do seu tempo.

## **15. DA AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO (1ª e 2ª FASE)**

15.1. As soluções Ensino Superior serão avaliadas pela Comissão Técnica, quanto aos quesitos: aderência ao tema/desafio; impacto da solução na sociedade; viabilidade técnica; funcionalidades; e experiência do usuário. Todos os quesitos serão detalhados no Manual do Participante.

15.2. As soluções Ensino Médio e Fundamental serão avaliadas pela Comissão Técnica, quanto aos quesitos: relevância da questão ambiental abarcada; desenvolvimento da ideia; qualidade técnica do projeto; qualidade da identidade visual; viabilidade do projeto: ecologicamente correto, economicamente viável, socialmente justo e culturalmente diverso; e gestão e trabalho em equipe. Todos os quesitos serão detalhados no Manual do Participante.

15.3. As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório/média geral das notas atribuídas pelos componentes da Comissão Técnica em conformidade às rubricas de avaliação do desenvolvimento da solução.

15.4. Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate as maiores avaliações referentes aos quesitos: aderência ao tema/desafio e impacto da solução na sociedade.

15.5. Caberá recurso quanto aos resultados das avaliações das soluções desenvolvidas pelas equipes. Os recursos deverão ser interpostos conforme item 17 deste edital.

15.6. Serão automaticamente eliminadas as equipes que entregarem a solução fora das exigências citadas no Manual do Participante, não entregarem a solução ou entregarem a solução fora do prazo definido.

## **16. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS (1ª e 2ª FASE)**

16.1. Após a apuração das notas serão divulgados os resultados acerca do primeiro, segundo e terceiro colocados, de cada categoria.

16.2. A divulgação dos ganhadores do Hackathon Macaé Conecta será disponibilizado no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta), em data conforme cronograma, item 11.

16.3. Os recursos deverão ser interpostos conforme item 17 deste edital.



16.4. O resultado dos recursos e a homologação do resultado final (1ª e 2ª fase) serão disponibilizados no site do evento <http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta>, em data conforme cronograma, item 11.

## 17. DOS RECURSOS

17.1. Os recursos deverão ser interpostos conforme cronograma, item 11, mediante preenchimento de formulário próprio em endereço eletrônico disponibilizado no site do evento <http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta>.

17.2. Os recursos deverão apresentar argumentação lógica e consistente e serem devidamente fundamentados nos termos deste edital e no Manual do Participante.

17.3. Os recursos serão julgados e decididos de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora do Hackathon Macaé Conecta e/ou Comissão Técnica Científica.

17.4. Os recursos acerca do indeferimento das inscrições e do processo seletivo da Comissão Técnica Científica serão apreciados pela Comissão Organizadora do Hackathon Macaé Conecta

17.5. Todos recursos acerca dos resultados do processo avaliativo das soluções desenvolvidas pelas equipes serão apreciados pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica Científica.

17.6. Os resultados dos recursos serão disponibilizados no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta), em data conforme cronograma, item 11.

## 18. DA PREMIAÇÃO

18.1. A título de premiação serão consideradas vencedoras as 3 (três) equipes, de cada categoria (fundamental, médio e superior) com as melhores soluções, tendo em vista as rubricas citadas no Manual do Participante, pela Comissão Técnica.

18.2. Todos os membros das equipes vencedoras da categoria Ensino Fundamental serão contemplados com troféus, medalhas e kit Maker para prototipagem.

18.3. Todos os membros das equipes vencedoras das Categorias Ensino Médio e Superior, bem como os Professores Técnicos das Equipes serão contemplados com bolsa, de acordo com descrição na tabela 6 deste item, e darão prosseguimento no desenvolvimento dos projetos de acordo com item 19.



18.4. Todos os membros da Comissão Técnica Científica serão contemplados com bolsa, de acordo com descrição na tabela 6 deste item, e darão prosseguimento no desenvolvimento dos projetos de acordo com item 19.

18.5. A composição da Comissão Técnica Científica será feita com 6 (seis) vagas para Assessor Técnico e mais 3 (três) vagas para Monitor Técnico.

18.6. As bolsas terão duração de 4 (quatro) meses, no período de setembro a dezembro de 2021.

18.7. O pagamento das bolsas às equipes vencedoras caberá à Secretaria Adjunta de Ensino Superior da Prefeitura Municipal de Macaé.

18.8. Todos os prêmios são pessoais e intransferíveis. Será de responsabilidade do contemplado a indicação de toda documentação pertinente, para abertura de processo de pagamento, de acordo com as normas que regem a liquidação no Município. A conta-corrente indicada pelo participante deverá ser de titularidade própria, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros.

18.9. As bolsas serão distribuídas da conforme tabela abaixo:

**Tabela 6 - Valores das Bolsas, Duração e Carga Horária**

<b>Bolsista</b>	<b>Valor</b>	<b>Duração (meses)</b>	<b>Carga horária</b>
Aluno Ensino Superior	R\$ 1.000,00	4	15 horas semanais
Aluno Ensino Médio	R\$ 500,00	4	15 horas semanais
Professor Técnico de Equipe	R\$ 2.000,00	4	15 horas semanais
Assessor Técnico	R\$ 2.000,00	4	15 horas semanais
Monitor Técnico	R\$ 1.300,00	4	15 horas semanais

## **19. DOS DEVERES**

### **19.1. Alunos Ensino Fundamental**

19.1.1. Participar das atividades definidas pelo projeto de solução, sem prejuízo de suas atividades discentes regulares;

19.1.2. Dedicar às atividades dos projetos para efetiva aplicabilidade da solução desenvolvida.

### **19.2. Alunos Ensino Médio**

19.2.1. Participar das atividades definidas pelo projeto de solução, sem prejuízo de suas atividades discentes regulares.



19.2.2. Dedicar às atividades dos projetos para efetiva aplicabilidade da solução desenvolvida como pesquisadores, desenvolvedores, cientistas, durante o período de vigência da bolsa, conforme o Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação.

### 19.3. **Alunos Ensino Superior**

19.3.1. Participar das atividades definidas pelo projeto de solução, sem prejuízo de suas atividades discentes regulares.

19.3.2. Dedicar às atividades dos projetos para efetiva aplicabilidade da solução desenvolvida como pesquisadores, desenvolvedores, cientistas, durante o período de vigência da bolsa, conforme o Programa de Bolsa de Incentivo à Ciência, Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação.

19.3.3. Apresentar à Comissão Técnica Científica, ao final de cada mês, relatório acerca do desenvolvimento das atividades para fins de análise e acompanhamento da evolução do projeto.

19.3.4. Submissão de trabalho científico referente ao desenvolvimento da solução e os trabalhos futuros na edição especial do Boletim Ciência Macaé, de acordo com regulamento próprio.

### 19.4. **Professor Técnico de Equipe**

19.4.1. Realizar mentoria da equipe no desenvolvimento da solução durante o evento;

19.4.2. Dedicar, no período de vigência da bolsa, 15 (quinze) horas semanais à mentoria e acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos(as) alunos(as) nos projetos sem prejuízo de suas atividades docentes regulares;

19.4.3. Apresentar à Comissão Técnica Científica, ao final de cada mês, relatório acerca do desenvolvimento das atividades para fins de análise e acompanhamento da evolução do projeto; e

19.4.4. Submeter de trabalho científico referente ao desenvolvimento da solução e os trabalhos futuros na edição especial do Boletim Ciência Macaé, de acordo com regulamento próprio.

### 19.5. **Comissão Técnica Científica**

19.5.1. Organizar as equipes no desenvolvimento da solução durante o evento (para o ensino superior);

19.5.2. Analisar e preparar as plataformas, rubricas, desafios e tecnologias utilizadas no evento.



- 19.5.3. Avaliar as soluções de todas as categorias (Fundamental, Médio e Superior);
- 19.5.4. Dedicar, no período de vigência da bolsa, 15 (quinze) horas semanais à mentoria e acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos(as) alunos(as) nos projetos sem prejuízo de suas atividades docentes regulares;
- 19.5.5. Apresentar, ao final de cada mês, relatório acerca do desenvolvimento das atividades para fins de análise e acompanhamento da evolução dos projetos das equipes ganhadoras (Ensino Superior, Médio e Fundamental);
- 19.5.6. Submeter trabalho científico referente ao desenvolvimento da solução e os trabalhos futuros na edição especial do Boletim Ciência Macaé, de acordo com regulamento próprio.
- 19.5.7. Avaliar os recursos interpostos acerca dos resultados das avaliações das soluções desenvolvidas pelas equipes.

## **20. DA DISPOSIÇÕES FINAIS**

- 20.1. A participação no Hackathon Macaé Conecta se dará a partir da efetivação da inscrição on-line e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste edital.
- 20.2. A aceitação online dos termos deste edital pelos participantes também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuito. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores fora do estabelecido no item 18 deste edital, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e/ou conteúdo e funcionalidades da solução e se compromete, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros.
- 20.3. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.
- 20.4. Os participantes poderão desenvolver as soluções, durante o desenvolvimento do projeto, com patrocinadores, no qual a propriedade intelectual pertencerá ao Município de Macaé, conforme item 10.
- 20.5. Todos os participantes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética do HACKATHON MACAÉ CONECTA, disponível no site do evento [www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta](http://www.sites.google.com/view/hackathon-macaee-conecta). Qualquer conduta considerada inapropriada durante o evento será avaliada pela Comissão Organizadora e poderá acarretar a desclassificação do participante.



- 20.6. Se o Hackathon, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela Comissão Organizadora do Evento, o referido participante, bem como seu grupo, será imediatamente desclassificado.
- 20.7. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.
- 20.8. É importante que os interessados na Categoria Ensino Superior se inscrevam no evento o quanto antes, dentro do período de inscrição, pois os mesmos serão agrupados até que formem equipes, de acordo com a sequência na ordem de inscrição, respeitando a diversidade das habilidades dos inscritos, e assim sucessivamente.
- 20.9. Caso não tenha na fila de inscrição o quantitativo necessário para formação de equipes iguais de 4 (quatro) a 5 (cinco) membros, os últimos inscritos entrarão automaticamente numa fila de espera.
- 20.10. Caso a Comissão Organizadora detecte um quantitativo de inscritos incompatível com a situação de equivalência entre as equipes, reserva o direito de reagrupar as equipes com um quantitativo proporcional de integrantes por equipe, de modo a efetivar o hackathon com maior número de equipes possível.
- 20.11. Finalizado o período de inscrição, os inscritos na fila de espera permanecerão como suplentes para o caso da desistência de algum membro de alguma equipe. Caso aconteça, a equipe deverá informar até um dia antes da homologação das inscrições, conforme o cronograma (item 11).

**Secretaria Municipal Adjunta de Ensino Superior**  
**Flaviá Picon Pereira**