

REGULAMENTO HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020 – ON-LINE

O Presidente do Sindicato das Indústrias Metalúrgicas, Mecânicas e do Material Elétrico de Blumenau, Pomerode e Gaspar (SIMMMEB), torna pública a abertura das inscrições para a edição do **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020**, denominado “**Acelere a Inovação**”, a ser realizado no período de 13 de outubro a 24 de novembro de 2020, em ambiente 100% digital, nos termos deste Regulamento e de acordo com o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA

ATIVIDADE	PERÍODO
INSCRIÇÃO DAS EQUIPES	13 a 30/10
WEBINAR DE ABERTURA E LANÇAMENTO DO DESAFIO	09/11 (19h)
DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES	09 a 13/11
MENTORIAS	11/11
ENTREGA DAS SOLUÇÕES	13/11
PRÉ-SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES FINALISTAS	16/11
DIVULGAÇÃO DOS SELECIONADOS PARA APRESENTAÇÃO	16/11
APRESENTAÇÃO: DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES	23/11
WEBINAR DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO FINAL	24/11

OBJETIVO

Art. 1º O **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020**, tem por objetivo promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas que ajudem a resolver os mais importantes desafios da área Eletrometalmecânica e prepare o setor para os novos e crescentes desafios.

Parágrafo único: As equipes participantes deverão criar soluções que ajudem a resolver os principais desafios do setor Eletrometalmecânico conforme desafios do setor definidos no Art. 3º.

Art. 2º O **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020**, visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o SIMMMEB, a UFSC, a FEESC e a sociedade, mesclando conhecimentos do mercado e da academia, estimulando a criação de soluções tecnológicas que permitam às empresas acelerarem os processos de inovação internos.

Parágrafo único: A realização do evento se justifica pela necessidade de o SIMMMEB incentivar o desenvolvimento de soluções tecnológicas que resultem em impactos positivos para o setor.

Art. 3º As soluções apresentadas no **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020** devem:

I – Resolver, obrigatoriamente, um ou mais problemas relacionados a alguns dos desafios apontados de modo que acelere a inovação do setor a que se refere.

II – Deve solucionar o problema escolhido de forma que seja de fácil aplicabilidade, baixo investimento e que evidencie retorno significativo para a indústria, conforme os desafios a seguir:

DESAFIOS DO SETOR:

- ✓ Diminuição dos desperdícios de produtos fabricados;
- ✓ Gestão de resíduos;
- ✓ Otimização do processo para aumento da capacidade produtiva;
- ✓ Automação/Indústria 4.0.

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente evento destina-se a equipes formadas por colaboradores de indústrias e por estudantes, docentes e servidores de ensino superior, conforme categorias a seguir:

- ✓ Indústria: Equipe composta integralmente por colaboradores de indústrias;
- ✓ Acadêmica: Equipe composta integralmente por estudantes, docentes e servidores de ensino superior.

Art. 5º A participação no **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020**, é voluntária, não fazendo jus o empregado a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

Art. 6º As soluções apresentadas serão apuradas pela banca julgadora, assim constituída:

- a) 1 (um) representante do SIMMMEB;
- b) 4 (quatro) representantes de entidades externas (UFSC-BNU, Instituto GENE, SENAI e SEBRAE).

DESENVOLVIMENTO

Art. 7º O desenvolvimento do **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020** será composto pelas seguintes fases:

- a) Fase 1 – Inscrição das equipes
- b) Fase 2 – Organização das equipes
- c) Fase 3 – Desenvolvimento das soluções
- d) Fase 4 – Entrega das soluções
- e) Fase 5 – Pré-seleção das soluções finalistas
- f) Fase 6 – Demonstração das soluções
- g) Fase 7 – Julgamento final das soluções

Fase 1 – INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 8 As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar o site do evento www.simmmeb.com.br/eventos/1077-hack-simmmeb e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Art. 9 Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 3 (três), a, no máximo, 5 (cinco) integrantes.

Parágrafo único: Fica a critério dos participantes a formação e inscrição das equipes, devendo apenas observar os prazos e limites deste regulamento.

Art. 10 Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como o responsável da equipe (líder).

Art. 11 A participação no **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020** se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite on-line, e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste Regulamento, que ficará disponível no site do evento.

Parágrafo único: Quando da efetivação da inscrição, as equipes estarão automaticamente concordando com os termos propostos neste Regulamento.

Art. 12 As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação, refeições, licenças de software e hardware, serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

Art. 13 A participação no evento implica na autorização do(s) autor(es) para utilização pelo SIMMMEB, UFSC de Blumenau e FEESC, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento;

Parágrafo único: 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/ou conteúdo e funcionalidades da solução.

Art. 14 Após a inscrição será enviado um e-mail, confirmando a sua efetivação, para o responsável pela equipe (líder).

Art. 15 A organização do **HACKATHON SIMMMEB Nº 01/2020**, se reserva o direito de não realizar o evento caso tenham menos de 5 equipes inscritas.

Art. 16 A Organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento que atingir o número máximo de 20 (equipes) inscritas, com a possibilidade de lista de espera para o caso de alguma desistência. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

Fase 2 – ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 17 No mínimo 1 (um) representante de cada equipe inscrita deve participar do Webinar de abertura e lançamento do desafio do evento que ocorrerá em plataforma on-line conforme cronograma. O link para acesso será enviado por e-mail aos endereços eletrônicos cadastrados.

Art. 18 Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos 1 (um) representante para as atividades de credenciamento e abertura do evento descritas no art. 17.

Art. 19 O líder de cada equipe terá acesso ao mentor designado para dar suporte a equipe via WhatsApp, por meio do qual deverão agendar o horário da mentoria em plataforma e ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

Parágrafo único: As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos, utilização do ambiente de acesso aos dados, suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e desafios.

Art. 20 Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, os participantes deverão possuir acesso às ferramentas adequadas para a apresentação online de suas soluções, sendo elas computador com webcam e acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade providências nesse sentido.

Art 21 O SIMMMEB não se responsabilizará por falhas técnicas e/ou operacionais de conectividade dos participantes.

Fase 3 – DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

Art. 22 As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo remoto, no período definido no cronograma.

Parágrafo único: É vedado o uso dos dados disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste regulamento, acarretando a imediata desclassificação da equipe a inobservância dessa regra.

Fase 4 – ENTREGA DAS SOLUÇÕES

Art. 23 As equipes deverão publicar a solução conforme detalhado abaixo e enviar o link da publicação ao e-mail administrativo@simmmeb.com.br dentro do prazo definido no cronograma.

Parágrafo único. Consideram-se entregáveis desta etapa e obrigatório:

- 1) Arquivo de apresentação da solução, **em formato de vídeo**, contendo o pitch final da solução, contendo, no mínimo, os seguintes elementos:

- 1 – Público-alvo;
- 2 – Problema;
- 3 – A solução;
- 4 – Protótipo (Conceitual ou Funcional)
- 5 – Modelo de Negócio;
- 6 – Diferencial Competitivo.

- 2) A demonstração da solução ocorrerá de forma virtual, por meio de publicação de vídeo no YouTube.

- 3) O vídeo de apresentação e demonstração da solução deverá ter, no máximo, **6 minutos** de duração, cabendo aos times a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

Art. 24 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Entregarem a solução de forma incompleta;
- b) Não entregarem a solução;
- c) Entregarem a solução fora do prazo definido no cronograma.

Fase 5 - PRÉ-SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES FINALISTAS

Art. 25 Caberá ao comitê organizador do evento, formado por profissionais, mentores e especialistas multidisciplinares realizar a pré-seleção das equipes finalistas a serem avaliadas pela banca julgadora.

Parágrafo único: Serão submetidas à banca julgadora as 10 (dez) soluções melhores avaliadas pelo comitê organizador, que utilizará os mesmos critérios da banca para pré-classificação das equipes.

Art. 26 As equipes não selecionadas para a fase de avaliação final não terão qualquer classificação na competição.

Fase 6 – DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 27 As equipes pré-selecionadas deverão apresentar o pitch final das suas soluções à banca julgadora, de acordo com o cronograma e de forma virtual, com acesso via link a ser encaminhado aos participantes por e-mail até 24 (vinte e quatro) horas antes da data e horário previstos para a apresentação.

Parágrafo único: As demonstrações serão realizadas obedecendo a seguinte ordem: I. Tempo de apresentação do pitch de cada solução: 6 minutos II. Tempo de arguição da banca: 15 minutos III. Tempo para finalização: 5 minutos. Tempo para discussão dos avaliadores e avaliações: 10 minutos.

Art. 28 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Demonstrarem a solução de forma incompleta.
- b) Não demonstrarem a solução.
- c) Não estiverem presentes na data e horário agendados para apresentação.

Art 29 Caso os participantes queiram utilizar materiais audiovisuais em suas apresentações (como slides, vídeos, entre outros), estes deverão ser encaminhados ao e-mail administrativo@simmmeb.com.br, no dia anterior a sua apresentação.

Parágrafo único: O e-mail encaminhado deverá conter no assunto data e horário da apresentação, bem como o nome da solução, conforme segue “Dia X 9h30 - ideia xy”.

Fase 7 – JULGAMENTO FINAL DAS SOLUÇÕES

Art. 30 O julgamento das soluções pela banca julgadora ocorrerá no período definido no cronograma.

Art. 31 As soluções serão avaliadas pela banca julgadora, quanto aos quesitos:

1. Adequabilidade: a ligação da solução aos desafios propostos e se, efetivamente, ajuda a resolver um problema real;
2. Aplicabilidade: melhora efetivamente o dia a dia do negócio, é ágil, e pode ser usado em grande escala;
3. Caráter Inovador: apresenta grau de dimensão única e genuína da ideia apresentada;
4. Exequibilidade: tem viabilidade de implementação da solução;
5. Proposta de valor: é atrativa e robusta;
6. Custo: tem a capacidade de aumentar a eficiência e a produtividade, com baixo custo e investimento.
7. Qualidade do pitch: qualidade da apresentação da equipe.

Parágrafo único: Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos: Caráter Inovador, Exequibilidade, Custo.

Art. 32 O julgamento das soluções pela banca julgadora ocorrerá na data definida conforme cronograma.

Art. 33 Os membros da banca julgadora serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

Art. 34 A apuração das notas será realizada pela organização do evento e anunciada em Webinar e publicada na data definida no cronograma.

Art. 35 As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da banca julgadora.

DA PREMIAÇÃO

Art. 36 Serão entregues prêmios as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral de cada categoria após a divulgação do resultado final, sendo:

- ✓ Troféu para as equipes vencedoras.
- ✓ Medalha para cada participante das equipes vencedoras

Parágrafo único: Todos os inscritos receberão certificado de participação, sendo que os premiados terão identificada a sua respectiva classificação.

Art. 37 Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e o líder deverá receber o prêmio em nome do time.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 38 Estão impedidos de participar do evento os membros da banca julgadora e da comissão organizadora.

Art. 39 Dos atos praticados pela comissão organizadora e pela banca julgadora serão admitidos recursos, devendo ser apresentados em até 5 (cinco) dias úteis após o ato praticado, cabendo ao representante do SIMMMEB a decisão final sobre os recursos.

Art. 40 As equipes deverão atentar-se às regras informadas no regulamento. Qualquer conduta considerada inapropriada durante o evento será avaliada pela comissão organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe, a critério dos organizadores.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora ou pela banca julgadora, conforme o caso.



Dieter Claus Pfuetzenreiter
PRESIDENTE DO SIMMMEB