

Regulamento 01/2022

Ideathon Impacto Social

1 APRESENTAÇÃO

A Universidade Federal de Jataí, juntamente com a Fundação de Amparo à Pesquisa de Goiás - FAPEG; Parque Tecnológico Jataí - JATAÍTECH; Centro de Empreendedorismo e Incubadora de Empresas - BEETECH, tornam público o regulamento sobre as diretrizes e regras aplicáveis ao Ideathon Impacto Social.

O Ideathon¹ Impacto Social é uma competição, de caráter híbrido, respeitando as orientações de distanciamento social, em que equipes competem entre si, para a criação de soluções de problemas, que caracterizam a condição de vulnerabilidade social em território brasileiro.

Para a definição de “vulnerabilidade social”, foi adotado o Atlas da Vulnerabilidade Social, desenvolvido pelo Ipea ([Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada](#)). O Atlas traz 16 indicadores, organizados em 3 dimensões. A dimensão infraestrutura urbana, a dimensão capital humano e dimensão renda e trabalho. A adoção do Atlas também se justifica por oferecer uma base de estudos e dados estruturados sobre o tema em território brasileiro.

2 OBJETIVOS

Os objetivos do Ideathon Impacto Social são:

- Buscar soluções para os problemas que levam à condição de vulnerabilidade social no território brasileiro;
- Produzir efeitos sobre as propostas e os desenhos das políticas públicas;
- Produzir efeitos dentro do meio universitário, sensibilizando e conscientizando os discentes para os problemas específicos, que levam à condição de vulnerabilidade social;
- Incentivar a construção de soluções dentro da Universidade, integrando diferentes áreas do conhecimento, para os problemas de vulnerabilidade social;
- Incentivar o aprendizado de ferramentas modernas de projeto e gestão, das tecnologias e processos que estão transformando a sociedade em direção a uma cultura e uma economia predominantemente digital que já impacta no mercado de trabalho e na vida como um todo, inclusive no aumento de desigualdades;

¹O Ideathon, é um sistema integrado de atividades de capacitação e mentorias, visando o nivelamento de conhecimento e proposição de ideias para o amadurecimento de alternativas para desenvolvimento do projeto.

- Fomentar o empreendedorismo como forma de ação e construção de bens econômicos e sociais relevantes à sociedade;
- Reconhecer o desenvolvimento de soluções inovadoras dos participantes.

3 DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Estão aptos a participar do Ideathon discentes, docentes, técnicos administrativos e colaboradores da Universidade Federal de Jataí.

Só poderão participar da competição pessoas inscritas por meio do site www.jataitech.com.br, após o preenchimento do formulário e aceite online do regulamento da competição.

As inscrições em equipes serão permitidas até o máximo de 04 pessoas. As equipes que ainda não estiverem totalmente formadas poderão ser definidas durante a realização do evento, por meio de dinâmica específica. Caso algum participante fique de fora de alguma equipe, o mesmo será incluído em um grupo, de acordo com a deliberação da comissão organizadora.

4 DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas, voluntárias, nominativas, individuais ou em equipe, intransferíveis e estarão disponíveis entre os dias 19/04/2022 a 29/04/2022 até 23h59m. Deverão ser realizadas, exclusivamente, pelo site www.jataitech.com.br.

O participante reconhece que sua inscrição e eventual participação no Ideathon Impacto Social é feita de forma não-onerosa, bem como não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com a instituição organizadora, não gerando vínculo empregatício, ou qualquer outra obrigação de natureza trabalhista, previdenciária, tributária ou outra afim.

O não preenchimento adequado das informações solicitadas no formulário de inscrição inviabiliza a participação no evento.

Em caso de desistência o(a) participante poderá manifestar-se por meio do e-mail empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com, até o dia 02/05/2022.

O número máximo de participantes inscritos será de 50 pessoas (inscrição individual ou equipes). Se for o caso, o critério de seleção será a ordem das inscrições.

5 DA DESCLASSIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTE

Será automaticamente desclassificado(a) do evento o(a) participante que:

- Integrar mais de uma equipe;
- Fazer parte da comissão organizadora;
- Infringir este regulamento.

6 A COMPETIÇÃO

- a. **Inscrições:** 19/04 a 29/04;
- b. **Bootcamp:** 04/05 a 05/05. É no Bootcamp que acontecem as palestras (talks) sobre temas como design e execução;
- c. **Desenvolvimento/implementação das ideias:** 04/05 a 10/05;
- d. **Envio relatório e entregáveis:** Até 11/05;
- e. **Avaliação e julgamento dos relatórios/entregas:** 12/05;

Critérios:

Originalidade: 30 pontos

Efetividade: 25 pontos

Impacto: 25 pontos

Potencial de realização da ação: 10 pontos

Viabilidade financeira: 10 pontos

- f. **Avaliação e Seleção para a Banca Final:** 14/05

A critério da comissão organizadora e por algum motivo justificável, as datas e as ações do Ideathon Impacto Social poderão sofrer alterações. Caso isso ocorra, as mudanças serão amplamente divulgadas nos veículos oficiais de comunicação do evento.

A programação completa será divulgada no site www.jataitech.com.br e no decorrer da competição.

A competição será realizada de forma presencial com a possibilidade de parte do conteúdo ser veiculado de maneira virtual (remota), com o uso de plataforma virtual específica, que será compartilhada com os participantes, após a homologação dos inscritos.

O Ideathon Impacto Social, terá duração de duas semanas, iniciando no dia 27 de abril de 2022 e encerrando no dia 7 de maio de 2022, de acordo com as fases previstas neste regulamento.

A dinâmica do evento compreende momentos de formação de grupos, ideação, desenvolvimento, mentorias, validação e apresentação para a banca julgadora.

Os temas para as soluções a serem propostas serão definidos pelas próprias equipes com o subsídios do Atlas da Vulnerabilidade Social e outros dados de órgãos e instituições como prefeituras, secretarias, institutos, entre outros.

As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos ou serviços

poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.

Os participantes deverão se atentar à programação do evento e outras informações sobre a competição, que serão divulgadas, de forma detalhada, na abertura da competição.

Todos os participantes que concluírem as fases da dinâmica do Ideathon Impacto Social, descritas neste regulamento, independentemente de sua classificação, receberão certificado (digital) de participação.

7 DAS FASES

O Ideathon Impacto Social será dividido nas seguintes fases:

- **Fase 1: Inscrição e divulgação dos participantes**

Após o período de inscrições (19/04/22 até 29/04/2022) , no dia 01/05/2022, a partir de 18h, será divulgado, no site do evento, a lista dos(as) inscritos(as), equipes.

- **Fase 2: Bootcamp**

Nesta etapa, as equipes receberão capacitações e mentorias visando o desenvolvimento das ideias, além de orientações sobre a dinâmica do evento - entre os dias 04/05 a 05/05. No mínimo dois membros, de cada equipe, devem participar deste Bootcamp, sob pena de desclassificação da equipe.

- **Fase 3: Desenvolvimento/implementação das ideias**

Período (04/05 a 10/05), destinado para que as equipes façam a implementação prática do projeto proposto.

- **Fase 4: Envio relatório e entregáveis**

Ao final da fase de Desenvolvimento/implementação das ideias, as equipes terão até às 23h00 (vinte e três horas), horário de Brasília, do dia 11/05 para envio do relatório, conforme orientações fornecidas no bootcamp, para o e-mail empreendedorismoinovacao.ufj@gmail.com. O e-mail deverá ser nomeado da seguinte maneira: Nome da ideia / Nome da equipe. A apresentação do resultado do desenvolvimento do projeto proposto, será em formato específico, o qual será repassado durante a condução do evento.

- **Fase 5: Avaliação e julgamento dos relatórios/entregas.**

Esta etapa é eliminatória e ocorrerá no dia 12/05. Serão selecionadas até 5 (cinco) equipes para participar da Banca Final.

A Comissão organizadora irá constituir uma comissão julgadora, formada por especialistas, para avaliar os projetos e selecionar as 05 equipes que obtiverem maior pontuação, de acordo com os critérios do item 6 (A COMPETIÇÃO).

- **Fase 6: Avaliação e Seleção para a Banca Final**

Esta etapa é classificatória. A Banca final acontecerá no dia 14/05/2022. No mínimo dois membros de cada equipe deverão participar da Banca Final e estarem disponíveis presencialmente ou online (formato a ser definido pela comissão organizadora e comunicado com antecedência as equipes finalistas) para fazerem a apresentação do projeto (10 minutos) e responderem aos questionamentos dos membros da banca (05 minutos).

A Comissão organizadora irá constituir uma banca avaliadora, formada por especialistas, para selecionar os projetos vencedores (1º, 2º e 3º lugar), de acordo com os critérios do item 6.

8 DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas, as três primeiras equipes colocadas, conforme quadro a seguir:

Classificação	Premiações
1º Lugar	Certificado de Equipe Vencedora 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.
2º Lugar	Certificado com classificação 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.
3º Lugar	Certificado com classificação 06 meses de vinculação gratuita (pré-incubação) na Beetech.

9 DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DA CONFIDENCIALIDADE

A propriedade intelectual envolve os direitos legais inerentes às atividades intelectuais nos domínios industrial, científico, literário e artístico. Trata-se de um direito *sui generis*, do qual a propriedade industrial e os direitos autorais são espécies.

Toda propriedade intelectual criada pelas equipes durante o evento pertencerá única e exclusivamente aos participantes envolvidos, não havendo qualquer tipo de preferência, licença ou cessão de direitos à qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos no evento.

A comissão organizadora do evento recomenda que os participantes das equipes deliberem e formalizem entre si as questões relativas à propriedade intelectual, a

fim de disciplinar os direitos sobre as obras criadas no contexto do evento, evitando, assim, futuros questionamentos e conflitos referentes à autoria e/ou titularidade sobre a propriedade intelectual de marcas, desenhos, softwares, patentes ou quaisquer outros direitos previstos na legislação brasileira.

Os participantes das equipes são os únicos e exclusivos responsáveis pela originalidade das obras, materiais, produtos e qualquer outro conteúdo produzido no decorrer do evento. Assim como são livres para decidirem sobre a autoria e titularidade entre os membros da equipe, adotando as práticas necessárias para eventuais registros e proteção intelectual.

Ao se inscreverem, as equipes e seus membros se responsabilizam integral e exclusivamente, por eventuais danos ou ônus causados a terceiros, no âmbito civil ou penal, excluindo e indenizando qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial proposta por terceiros, sob a alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, autoral, imagem, voz e nome.

Caso os participantes entendam que as obras criadas no contexto do evento serão de titularidade compartilhada de todos, podendo cada um utilizar de forma individual, recomenda-se a elaboração de um acordo para estabelecer a livre utilização por qualquer membro da equipe após o evento.

Caso os participantes entendam que as obras criadas no contexto do evento serão de titularidade da equipe como um todo indivisível, a princípio, e desejam estabelecer uma relação formal para eventual continuidade do projeto, recomenda-se a elaboração de um acordo para estabelecer as regras atinentes ao caso.

A elaboração dos termos de acordos é de inteira responsabilidade das equipes participantes, eximindo-se qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, de quaisquer atribuições, quanto à celebração e formalização de termos referentes aos interesses exclusivos dos participantes das equipes.

Ao se inscreverem no evento, as equipes e seus respectivos membros concordam automaticamente com a divulgação, utilização, reutilização, reprodução e veiculação por qualquer instituição organizadora, participante ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, integral ou parcial, das suas obras, materiais e projetos produzidos, durante o evento na internet ou em outros meios de comunicação.

As equipes inscritas e seus participantes reconhecem a responsabilidade pelo eventual registro de obras, materiais e projetos perante os órgãos competentes.

As equipes inscritas e seus participantes reconhecem, ainda, que a comissão organizadora do evento, a instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não terão qualquer responsabilidade no caso das obras, projetos e/ou materiais apresentados para os fins da competição sejam copiados ou indevidamente registrados por terceiros.

Serão aplicadas, no que couber, às seguintes normas de regência: Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996), Lei de Direito Autoral (Lei nº 9.610/1998), Lei de Software (Lei nº 9.609/1998) e demais legislações da proteção sui generis

vigentes no país.

A Lei de Inovação (Lei nº 10.973/2004) e o Marco Legal de Inovação (Lei nº 13.243/2016), regulamentados pelo Decreto nº 9.283/2018, deverão ser observados nas hipóteses dos produtos resultarem em inovação tecnológica, invenções, atividades econômicas produtivas, criações intelectuais passíveis de proteção, entre outras.

No que se refere à confidencialidade, as equipes, seus membros, a instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento deverão manter sigilo com relação às obras, materiais e projetos inovadores ou qualquer outra informação recebida ou observada durante o evento, embora a comissão organizadora, bem como instituições realizadoras da competição, possam utilizá-las sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe convier.

A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, são instituições que atuam em diversas áreas, inclusive com estudos no campo da tecnologia, envolvendo os mais diversos temas, inclusive os que poderão ser desenvolvidos e apresentados no contexto do evento. Sendo assim, a referida instituição poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos na competição, sem que isso implique às equipes e seus participantes, qualquer remuneração ou compensação nesse sentido.

A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes.

A organização do evento, não garante aos participantes a preservação de segredos de negócios, segredos industriais ou *know-how* que venham a ser expostos durante o evento.

10 CESSÃO DE IMAGEM

A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, reservam-se os direitos de utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os nomes, vozes, imagens ou projetos dos participantes, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não se responsabilizam por eventuais publicações de vídeos, imagens, voz pelos participantes em redes sociais, sites ou qualquer outro meio de divulgação e comunicação. No caso de violação de quaisquer direitos da personalidade (imagem, voz, nome, honra), o agente será responsabilizado pelos danos e/ou prejuízos ocasionados a outrem.

11 DIREITOS DE TERCEIROS

As obras, materiais e projetos desenvolvidos nesse evento não devem ofender ou transgredir quaisquer direitos de terceiros, sendo aplicado ao caso as penalidades previstas pela lei brasileira.

Os participantes das equipes, e nunca a instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. A instituição e os participantes, reservam-se o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lide (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicada ao caso concreto), em razão de questionamentos que a instituição ou a comissão organizadora venham a sofrer por descumprimento do presente item pelos participantes.

12 PUBLICAÇÃO DAS OBRAS, MATERIAIS E PROJETOS

A publicação, a publicidade e a divulgação de trabalhos cujos resultados tenham sido obtidos com os projetos deste evento deverão, obrigatoriamente, ser feitos no idioma do local onde será divulgado e fazer menção expressa à instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento,

As ações publicitárias referentes às propostas financiadas com recursos da União deverão observar rigorosamente as disposições contidas no § 1º do art. 37 da Constituição Federal, como também aquelas consignadas nos atos regulamentares da Secretaria Especial de Comunicação Social do Governo Federal.

As ações publicitárias referentes às propostas financiadas com recursos do estado de Goiás ou qualquer outra agência de fomento deverão observar rigorosamente as disposições legais aplicáveis ao caso.

13 RESPONSABILIDADES DA COMISSÃO ORGANIZADORA, INSTITUIÇÕES PARTICIPANTES, DOS APOIADORES E DEMAIS COLABORADORES DO EVENTO

Disponibilizar todas as informações relativas ao evento, por meio do canal de comunicação: www.jataitech.com.br.

A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento, não serão responsabilizados por quaisquer danos e/ou prejuízos ocasionados às equipes e seus membros durante a competição nas seguintes hipóteses:

- caso fortuito (evento totalmente imprevisível e extraordinário) ou força maior (evento previsível, mas inevitável);
- pelos fatos praticados por outros agentes com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima;
- ainda que o participante ou a equipe tenha agido dentro do razoavelmente exigido, causaram dano ou prejuízo que não tenham sido ou não puderam

ser evitados.

- As orientações complementares que nortearão as atividades serão disponibilizadas, em momento oportuno, durante a competição.

Toda comunicação, por parte da comissão organizadora, com os(as) participantes será realizada por e-mail, site e grupo WhatsApp e/ou Telegram que será criado para essa finalidade e divulgado entre os participantes.

14 RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

Seguir as recomendações da OMS (Organização Mundial de Saúde) sobre os cuidados diante da pandemia. A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento não se responsabilizarão por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente;

Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela organização do evento, durante o desenrolar da competição e cumprir rigorosamente todas as normas apresentadas, não podendo alegar desconhecimento das regras que foram devidamente publicadas nos meios oficiais de comunicação do evento.

Os participantes deverão agir durante a competição com o máximo de respeito, cordialidade e ética, preservando a honra e a integridade moral e psíquica de todos os partícipes.

As equipes e seus participantes serão exclusivamente responsáveis pelo uso de softwares comerciais e outros, cujas licenças são pagas, devendo respeitar as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. A instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento não se responsabilizarão pelo uso indevido de softwares e de hardwares comerciais pelos participantes e por eventuais problemas ocasionados pelo mau uso deles.

15 DOS RECURSOS

A equipe poderá recorrer à comissão organizadora do evento, caso julgue que tenha sido prejudicada durante a competição, em virtude dos seguintes fatos: violação das regras do evento, má conduta de uma equipe ou má conduta da comissão organizadora com intenção de prejudicar.

Os prazos para a interposição dos recursos, devem obedecer o cronograma da competição (Item 6). Recursos intempestivos não serão apreciados pela comissão organizadora.

As decisões da comissão organizadora serão finais e não caberá outro recurso quanto à decisão tomada.

Havendo recurso do resultado final, com parecer favorável, dentro do prazo estabelecido, um novo resultado será publicado, de acordo com o cronograma.

Após o prazo estabelecido em cronograma, não havendo recurso, o resultado publicado será considerado como resultado final e republicado, conforme o cronograma.

16 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

O Ideathon Impacto Social tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão dos temas propostos junto à comunidade acadêmica. Ressalta-se que as soluções, produtos e serviços poderão ser disponibilizados, mediante termos de convênio específicos, à instituição organizadora, participantes ou quaisquer outros envolvidos na organização do evento

A comissão organizadora do Ideathon Impacto Social, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento. Além disso, caso necessário poderá suspender, adiar ou cancelar totalmente ou em parte por quaisquer razões, a competição. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante, com referência a qualquer objeto.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela comissão organizadora do Ideathon Impacto Social.

A efetivação da inscrição, de acordo com as definições deste regulamento, implica no conhecimento total das regras existentes neste documento.

As equipes vencedoras farão jus à premiação, desde que haja o cumprimento de todas as condições descritas neste regulamento. Nenhuma das equipes terá o direito a qualquer tipo de ressarcimento ou compensação financeira, em virtude de despesas relacionadas com o evento.

O Ideathon Impacto Social 2022 não possui caráter comercial e não está condicionado, em nenhuma hipótese, à sorte. Não objetiva resultados financeiros e não implica em ônus de qualquer natureza para os participantes inscritos e premiados ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da instituição organizadora ou dos parceiros.

A equipe será eliminada se plagiar ou ferir direitos autorais existentes; utilizar cópia, total ou parcial de soluções tecnológicas, de outras fontes e/ou competições; apresentar conduta antiética e descumprir as normas do presente regulamento.

Qualquer participante que obtiver vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos, considerados inadequados pela comissão organizadora do Ideathon Impacto Social, será imediatamente desclassificado, assim como sua equipe.

Os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento, com o termo de sigilo e de direito de propriedade intelectual, assim

como a cessão do uso e divulgação da sua imagem pessoal, conforme preconizam as legislações vigentes.

Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem, relacionadas aos termos deste regulamento, deverão ser encaminhadas, exclusivamente, para o e-mail: empreendedorismoeinovacao.ufj@gmail.com e serão dirimidas pela comissão organizadora da competição.

Os membros da comissão organizadora do Ideathon Impacto Social, não poderão integrar as equipes participantes da competição.

Os casos omissos serão dirimidos exclusivamente pelos membros da comissão organizadora do evento.

Este regulamento foi elaborado à partir do 1º Desafio de Inovação UFJ (2020 e 2021); 7º e 8º Olimpíadas de Empreendedorismo Universitário UFG.

Jataí, 08 de abril de 2022.

Comissão Organizadora do Ideathon Impacto Social