

REGULAMENTO DO HACKINTEC 4.0

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DO DESAFIO

1.1. É uma maratona de desenvolvimento de soluções tecnológicas que se propõem a solucionar 1 (um) desafio real compartilhado pelas empresas âncoras, abordando o tema **"uso de tecnologias portadoras de futuro para solucionar problemas de inspeção ou qualidade na indústria"**. O evento é organizado pelo IEITEC - Instituto Empresarial de Inovação e Tecnologia de Canoas, com patrocínio do SEBRAE/RS e BRDE – Banco Regional de Desenvolvimento Econômico, com a participação das empresas âncoras EXATRON, NOVUS, FKS e GLOBUS. E apoio da Rede RS de Indústria 4.0, do SIMECAN-Sindicato das Industrias Meltamecânica e Eletroeletronica de Canoas e Nova Santa Rita e da Comunidade RS.

1.2. Objetivos do HACKINTEC 4.0

- Aplicabilidade da inovação: proporcionar uma abordagem da utilização da inovação sinérgica com os desafios reais do segmento;
- Diversidade de proposições na abordagem tecnológica de resolução de problemas;
- Proporcionar a utilização de metodologias de desenvolvimento e validação de uma solução tecnológica, através de um roteiro orientado e suporte de mentorias;

2. METODOLOGIA

2.1. Adaptamos as melhores práticas para criar uma metodologia própria capaz de dar vazão a necessidade do momento. A mesma será composta pelas seguintes etapas:

- Problema: após a escuta do desafio as equipes devem apresentar a sua abordagem frente à problemática. Fundamentando o ponto do problema e a proposta, de forma clara e estruturada.
- Concepção: as equipes devem utilizar metodologias e técnicas para fechar a visão do produto/serviço, possibilitando o entendimento e a construção de algo que possa ser validado.
- Validação: com metodologias e ferramentas as equipes precisam validar suas proposições de forma a comprovar que a solução responde à necessidade real de mercado. Para essa etapa é importante que os participantes tenham como objetivos validar o conceito da solução e aderência e escalabilidade da mesma.
- Protótipo: Esta etapa é a consolidação da solução apresentada, podendo ser feita em diferentes abordagens protótipos, MVP, ou POCs. O fundamental é o entendimento preciso do funcionamento e resultados esperados.
- Banca: os participantes precisam apresentar para uma banca não só o resultado mas a evolução de sua jornada, através de um Pitch, que deve ser suportado por uma apresentação em PPT.

3. DIRETRIZES GERAIS

3.1. O HACKINTEC 4.0, irá desenvolver-se nos dias 20, 21 e 22 de agosto de 2021, iniciando às 18 horas do dia 20 de agosto de forma 100% online, desenvolvido remotamente pelo Google Meet e será utilizado a plataforma MIRO, um ambiente online para construção de ideias entre times.

3.2. Esta chamada é destinada a equipes de no mínimo 2 e no máximo 6 integrantes, sendo impossibilitada a participação individual.

3.3. As inscrições das equipes devem ser realizadas no site do IEITEC, através do link <https://ieitec.com.br/hackintec/>

3.4. Para o sucesso do evento é recomendado que cada grupo tenha membros com habilidades em Tecnologia e Negócios. Não é necessária formação superior para participar, o importante é que cada responsável tenha conhecimento e experiência na sua área.

3.5. Os inscritos deverão ter disponibilidade integral de participar das atividades nas datas estipuladas no cronograma;

3.6. A participação no evento não implicará em nenhum custo para o participante, no entanto eventuais despesas relativas ao desenvolvimento do projeto, são de responsabilidade das equipes;

3.7. É vedada a participação nas equipes de funcionários ou gestores das instituições envolvidas na organização ou empresas âncoras;

3.8. A organização do Evento não se responsabilizará e nem fornecerá espaços físicos, alimentação ou qualquer infraestrutura para os participantes, todo o evento será feito remotamente e é de total responsabilidade dos participantes.

3.9. Participantes deverão se cadastrar no evento através do site do IEITEC até o dia 15 de agosto de 2021.

4. DIRETRIZES DOS DESAFIOS

4.1. As propostas a serem elaboradas deverão, obrigatoriamente, relacionar-se ao desafio proposto, que será divulgado nas peças e canais de divulgação e detalhado no primeiro dia do evento, dia 20 de agosto;

4.2. As equipes deverão elaborar soluções alinhadas com o grupo das principais tecnologias envolvidas no processo de digitalização das empresas, denominado de *Tecnologias habilitadoras para indústria 4.0*, estas tecnologias estão descritas no Anexo I.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. A inscrição é gratuita e deve ser realizada no no site do IEITEC, através do link <https://ieitec.com.br/hackintec/>, do dia 20 de julho até o dia 15 de agosto de 2021.

5.2. A inscrição somente poderá ser efetuada em equipes de 2 à 6 participantes.

5.3. No caso da inscrição individual a comissão de organização não irá validar a participação.

5.4. Não serão permitidas mudanças na equipe durante o evento.

5.5. A confirmação da inscrição será enviada para o e-mail cadastrado como **líder** de equipe.

5.6. O limite de vagas está condicionado a 25 equipes para esta edição do HACKINTEC 4.0.

6. DOS PARTICIPANTES

6.1. Equipes formadas por estudantes universitários, startups, especialistas, empresas de tecnologia e demais interessados em prover soluções para a indústria 4.0.

6.2. Cada equipe deverá eleger um **líder** que ficará responsável pelas comunicações com a Comissão Organizadora ou com a equipe executora durante o evento.

7. DAS ETAPAS E CRONOGRAMA

7.1 O HACKINTEC 4.0, maratona de desenvolvimento de soluções tecnológicas, terá as seguintes etapas e cronograma de execução:

ETAPAS	DESCRIÇÃO	PERÍODO
I	Evento de lançamento	20/07/2021
II	Inscrição	20/07 – 15/08
III	Confirmação das inscrições via e-mail	Até 15/08
IV	HACKINTEC 4.0	20, 21 e 22/08/21.

8. ELABORAÇÃO DA SOLUÇÃO DO DESAFIO E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

8.1. Com base nas orientações e mentorias oferecidas pela equipe executora, cada equipe participante deverá apresentar uma proposta relacionada ao desafio proposto pelo evento.

8.2. Inovação e abordagens originais bem como sua aplicabilidade no contexto da indústria são diferenciais nos critérios de avaliação.

8.3. Cada equipe, ao final do Evento, deverá preparar uma apresentação para a banca avaliadora, que será composta por convidados da Organização e representantes da indústria. A mesma terá o objetivo de apresentar a jornada e o resultado do desenvolvimento do projeto proposto em formato ppt, podendo conter arquivos de áudio e vídeo.

8.4. As propostas submetidas serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios descritos no quadro abaixo:

Para cada critério serão dadas notas de 1 a 5. A Nota final será o resultado da média aritmética simples (sendo 1 a menor nota e 5 a maior nota) de acordo com o peso de cada critério, definido a seguir.

CRITÉRIO	PESO
I: Ineditismo e Inovação da solução proposta	35%
II: Clareza na apresentação da solução	15%
III: Viabilidade técnica da solução	25%
IV: Viabilidade financeira e mercadológica	25%

8.5. Será considerado como critério de desempate a maior pontuação em Viabilidade financeira e mercadológica.

9. AVALIAÇÃO

9.1. A classificação final será de acordo com a pontuação de cada equipe.

9.2. O resultado final será divulgado no dia 22 de agosto, após deliberação da banca.

10. PREMIAÇÃO

10.1. A premiação será para as 3 melhores soluções desenvolvidas, julgados conforme os critérios estabelecidos neste edital. Seguem as premiações:

- 1º lugar – Recurso financeiro de R\$ 80.000,00 (Oitenta mil reais) destinados exclusivamente para a realização de Prova(s) de Conceito dentro das empresas âncoras. Reunião com executivos das empresas âncoras para discorrer de forma detalhada seus projetos; 14h de mentorias; Aprovação para o processo de incubação no IEITEC + 3 meses de isenção.
- 2º Lugar – Match Day com as empresas âncoras; 12h de Mentorias; Pré-Aprovação para o processo de incubação no IEITEC,
- 3º Lugar – Match Day com as empresas âncoras; 6h de Mentorias; Pré-Aprovação para o processo de incubação no IEITEC

10.2. A premiação em dinheiro destinada ao 1º Lugar está condicionada a uma etapa de detalhamento e orçamentação de projeto.

10.3. Todos os participantes comprometem-se a cumprir este regulamento, bem como seguirem as orientações recebidas da organização do evento.

11. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

11.1 O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no HACKINTEC 4.0, bem como a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da organização, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe provar. O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do HACKINTEC 4.0.

12. DIREITOS AUTORAIS

12.1. Comissão organizadora não se responsabiliza pela autoria e nem pela originalidade dos projetos apresentados. No ato da apresentação, a equipe deverá declarar, sob as penas da lei, que o trabalho é fruto de sua legítima criatividade e autoria, não configurando plágio nem violação a qualquer direito de propriedade intelectual de terceiros, eximindo a organização do evento de qualquer responsabilidade decorrente de falsidade desta declaração, responsabilizando-se o autor por eventuais lesões/prejuízos a direito de terceiros.

13. DÚVIDAS

13.1. Esclarecimentos podem ser solicitados junto Ao IEITEC, por meio do e-mail hackintec@ieitec.com.br.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1. Os participantes deverão observar todas as instruções informadas pela organização. A inobservância das instruções poderá ocasionar a desclassificação da equipe.

14.2. A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação no HACKINTEC 4.0, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à organização, a qualquer uma das empresas apoiadoras do Evento para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora;

2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

14.3. Itens não previstos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora. Cabe à Comissão a última instância de decisão, não sendo passível de recurso.

Canoas, 20 de Julho de 2021



Rosângela Alves

Presidente da comissão organizadora

----- ANEXO I -----

Tecnologias habilitadoras para
indústria 4.0

Tecnologias habilitadoras para indústria 4.0

1. Big Data e Analytics
2. Robôs autônomos
3. Simulação
4. Integração de Sistemas (Vertical e Horizontal)
5. Internet Industrial das Coisas
6. Segurança Cibernética
7. Computação em Nuvem
8. Manufatura Aditiva
9. Realidade Aumentada

----- ANEXO II -----

GLOSSÁRIO DOS TERMOS UTILIZADOS NO REGULAMENTO

GLOSSÁRIO DOS TERMOS UTILIZADOS NO REGULAMENTO

Banca: um grupo de pessoas incumbidas da arguição durante o concurso;

Empresa Âncora: empresa que demonstra interesse em participar do programa com a responsabilidade de testar soluções desenvolvidas durante o projeto e/ou investimento em Projetos de Pesquisa do seu interesse;

Equipe Executora: grupo de participantes que irão desenvolver uma solução durante o evento;

Hackathon: Evento que busca a troca de ideias para desenvolver novas tecnologias e inovações;

Inovação: Inovação é a exploração com sucesso de novas ideias;

Mentor: é aquele que dá suporte e encorajamento para que a outra pessoa gerencie seu próprio aprendizado, maximize seu potencial, desenvolva seus skills e aprimore sua performance.

Mentoria: é uma forma de capacitar pessoas por meio do aprendizado com alguém mais experiente na área, o mentor.

Protótipo: Um protótipo é um modelo preliminar de algum projeto para prova de conceito ou até mesmo como MVP (Produto Viável Mínimo). Durante a fase de testes e/ou planejamento de um produto, os protótipos são usados para aumentar a chance de sucesso do projeto.

Tecnologias habilitadoras para indústria 4.0: O grupo das principais tecnologias envolvidas no processo de digitalização das empresas é chamado de tecnologias habilitadoras para indústria 4.0.

Validação: A validação consiste em testar uma ideia, um negócio ou uma hipótese, para verificar se ela é válida ou não.