

SECRETARIA DE TURISMO E EVENTOS DE ITAJAÍ EM PARCERIA COM UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ E APOIO DO NÚCLEO DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DA ACII E SEBRAE/SC
33ª MAREJADA - 2019

EDITAL DE PARTICIPAÇÃO
1º DESAFIO TECNOLÓGICO MAREJADA

A Secretaria de Turismo e Eventos de Itajaí, em parceria com a Universidade do Vale do Itajaí e apoio do Núcleo de Tecnologia e inovação da Associação Empresarial de Itajaí torna público o presente edital, destinado a todos os interessados em participarem do presente evento.

1. O DESAFIO

O 1º Desafio Tecnológico Marejada foi criado com o intuito de estimular estudantes e profissionais da área de tecnologia a desenvolver soluções criativas e inovadoras, através da produção de software e o uso da tecnologia da informação e comunicação. Este edital estabelece as regras para participação, seleção e premiação de inscritos no Desafio.

A primeira edição acontece paralelamente à programação da 33ª Marejada, com o objetivo de discutir ideias e estimular o desenvolvimento de ferramentas aplicáveis que apresentem uma solução tecnológica para o evento. Serão premiados os projetos/protótipos que apresentarem uma solução aplicável mais criativa e inovadora, de acordo com as regras presentes neste edital.

O evento deverá acontecer em duas etapas, sendo a primeira uma abertura e identificação dos grupos participantes e, por último, a apresentação dos projetos, avaliação e premiação final.

2. PARTICIPAÇÃO

Serão aceitos grupos de 03 (três) a 05 (cinco) indivíduos, sendo acadêmicos ou profissionais da área de tecnologia da informação, desenvolvimento de jogos e sistemas, design de jogos, ciência da computação, entre outros. No total o evento admitirá no máximo 15 (quinze) equipes. Ao se inscreverem, os grupos afirmam estarem de acordo com o presente edital e com demais normas, através da comissão organizadora, a serem informadas durante o evento. Os primeiros 15 (quinze) grupos inscritos garantem vaga para participação. Após as 15 (quinze) inscrições o sistema encerrará o processo.

Os grupos participantes terão 07 (sete) dias para planejar e desenvolver a ideia inovadora em formato de protótipo de software a ser apresentada na final do evento. Além do desenvolvimento do projeto, é necessário elaborar uma apresentação com tempo máximo de 05 (cinco) minutos.

As tecnologias para o desenvolvimento do protótipo ou produto de software poderão ser escolhidas livremente pela equipe. Entende-se por tecnologias para o desenvolvimento de software: processos de software, metodologias para gerenciamento de projetos de software, paradigmas de linguagens de programação, linguagens para modelagem de software, métodos para testes de softwares, linguagens de programação, banco de dados, Integrated Development Environment (IDE), editores de códigos, ferramentas para testes automatizados de software, frameworks, serviços e ferramentas disponibilizadas em nuvem públicas e ou privadas, entre outros.

3. INSCRIÇÃO

As inscrições de equipes poderão ser realizadas a partir de 30 de setembro até 07 de outubro através do link: <https://forms.gle/MEzLnn3MFN17ZGnT8> . Após essa data, não será mais possível submeter nenhuma inscrição. As inscrições são gratuitas, não onerando os participantes em pagamentos de qualquer tipo de taxa. Cada equipe deverá possuir um nome que a identifique no evento.

4. PREMIAÇÕES

O 1º Desafio Tecnológico Marejada irá premiar os 03 (três) melhores projetos de acordo com os critérios da comissão avaliadora. A comissão deverá julgar os protótipos de acordo com as temáticas: Sustentabilidade – Acessibilidade – Inovação. Além disso, outros critérios como aplicabilidade, segurança, utilidade e criatividade também deverão ser analisados. A final do evento deverá acontecer após uma semana da abertura, tempo disponível para os grupos participantes desenvolverem suas ideias.

Será concedida uma Premiação para as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar, conforme descrição nos itens a seguir:

1º Lugar: R\$3.000,00 (três mil reais)

2º Lugar: R\$2.000,00 (dois mil reais)

3º Lugar: R\$1.000,00 (mil reais)

5. OBRIGAÇÕES DOS ORGANIZADORES E PARTICIPANTES

RESPONSABILIDADE DOS ORGANIZADORES

- a)** Disponibilizar estrutura de palco, telão e som para a apresentação dos projetos;
- b)** A organização do evento não arcará com as despesas de equipamento, rede e demais itens necessários para as equipes desenvolverem seus projetos. Como também não arcará com despesas de transporte até o local do evento. Contudo, providenciará aos participantes, durante o tempo de realização do evento, suporte para esclarecimento de dúvidas e orientações sobre o desenvolvimento dos trabalhos.
- c)** É limitada à organização a execução do evento, na forma definida neste edital. A Secretaria de Turismo e Eventos e o Núcleo de Tecnologia da Informação e Comunicação não se responsabilizarão por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente. A equipe organizadora do evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo. Também não será responsabilizada por ocorrências imprevisíveis ou por ocorrências que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior, e nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

- a)** Observar atentamente, sempre de forma imediata, todas as instruções informadas pela organização do evento.

- b)** É extremamente importante que cada participante aja com o máximo de respeito e civilidade.
- c)** Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante. Todas as normas de segurança e ou de identificação de equipamentos deverão ser obrigatoriamente seguidas pelos participantes.
- d)** As equipes participantes deverão, ao final do evento, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, que será composta por três a cinco integrantes. Tudo que foi criado deverá ser apresentado para a banca avaliadora.
- e)** Os softwares devidamente instalados e configurados nos notebooks são de responsabilidade total dos integrantes das equipes. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em softwares e hardwares dos membros das equipes. Quaisquer problemas técnicos que ocorram nos computadores ou softwares de membros da equipe são de inteira responsabilidade dos mesmos;
- f)** A comissão organizadora da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto neste edital. Ao se inscrever, as equipes concordam automaticamente com as condições e regras do evento, bem como o uso e divulgação de suas imagens pessoais.
- g)** As equipes poderão utilizar em seus computadores, softwares livres / *open sources* gratuitos ou pagos e softwares comerciais. No caso de uso de softwares comerciais e quaisquer outros, cujas licenças são pagas, os integrantes das equipes serão os únicos responsáveis pela correta utilização dos referidos softwares. Deverão ser respeitadas as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. O evento não se responsabilizará por quaisquer tipos de problemas decorrentes do mal uso de softwares e de hardwares.

6. DIREITOS DE PROPRIEDADE

O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da comissão organizadora, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe parecer.

O participante autoriza a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados. A organização poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos no 1º Desafio Tecnológico Marejada, sem que isso signifique dizer que seja devido ao participante, qualquer remuneração ou compensação neste sentido, inclusive no caso de comprovação cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria.

7. DAS PUBLICAÇÕES

Trabalhos publicados e sua divulgação, sob qualquer forma de comunicação ou por qualquer veículo, de resultados obtidos com recursos do projeto, deverão, obrigatoriamente, no idioma da divulgação, fazer menção expressa ao evento.

8. DOS RECURSOS

A equipe poderá recorrer à organização do evento caso julgue que seu time tenha sido prejudicado durante a competição. Qualquer recurso deverá ser enviado à comissão organizadora do evento, no prazo máximo de uma hora, a contar a partir da divulgação do resultado. A organização decidirá sobre o caso. Um recurso deve estar baseado em uma ou mais das circunstâncias a seguir: violação de uma regra, má conduta de um time ou má conduta da

administração do concurso com intenção de prejudicar. As decisões da comissão organizadora serão finais. Não cabe recurso quanto a julgamento de problemas. Qualquer dúvida a respeito das regras deverá ser encaminhada para o e-mail assessoriaturismo@itajai.sc.gov.br

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

Os participantes desse 1º Desafio Tecnológico Marejada não possuirão nenhum tipo de vínculo empregatício com a Secretaria de Turismo e eventos e o Núcleo de Tecnologia de Informação e Comunicação, exceto os quais já possuem.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela comissão organizadora do evento.

A efetivação da inscrição, de acordo com as definições desse edital, bem como o posterior aceite online das condições, implica no conhecimento total das definições existentes nesse edital. A aceitação online dos termos também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de *royalties*, por prazo indeterminado.

Os participantes vencedores ou não vencedores, 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.

Os participantes declaram, ainda, que quaisquer funcionalidades 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.

Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a Secretaria de Turismo e eventos e o Núcleo de Tecnologia de Informação e Comunicação, caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.

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 organização do evento, o referido participante, bem como sua equipe, será imediatamente desclassificado.

Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem relacionadas aos termos deste edital deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante a comissão organizadora do evento.

10. CRONOGRAMA

Período das inscrições	30/09 a 07/10
Homologação das inscrições	07/10 a 08/10
Abertura do evento e identificação dos participantes	10/10
Período para desenvolvimento da apresentação	10/10 a 16/10
Apresentação do projeto e premiação final	17/10 das 14h às 17h

ABERTURA	10/10 às 13h30
Palestra	14h às 14h30
Mentoria	14h30 às 17h30