

HACKATHON COMPESA

Soluções e Inovações Sustentáveis
Conectando Pessoas

Já pensou em ajudar a desenvolver cidades sustentáveis e inteligentes? Monte sua equipe e participe do nosso Hackathon Compesa para criar soluções inovadoras e sustentáveis, alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU e ao plano de Descarbonização de Pernambuco.



Serão 15 dias imersivos com atividades e palestras. Os participantes terão acesso a uma trilha de capacitações e mentorias ao longo da jornada de criação e desenvolvimento, e os autores dos quatro melhores projetos serão premiados.

**INSCRIÇÕES DE
10 A 13 DE JUNHO**

Clique para conhecer todos os detalhes no edital. Não perca essa oportunidade!



Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
A BETERNADA NÉO PARA



Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO E SUSTENTABILIDADE – DDS

MANUELA COUTINHO DOMINGUES MARINHO

E-mail: presidencia@compesa.com.br

Telefone Corporativo/ramal: (81) 3412 – 9012

DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO E SUSTENTABILIDADE - DDS

CAMILLA ANDRADA DE GODOY BRITO

E-mail: dds@compesa.com.br

Telefone Corporativo/ramal: (81) 3412 – 9526

CAIO AUGUSTO LEÃO

Assessor Executivo da Diretoria de Desenvolvimento e Sustentabilidade

E-mail: caioleao@compesa.com.br

Telefone: (81) 3412-9748

GERÊNCIA DE MEIO AMBIENTE - GMA

MÉRCIA BRITO

E-mail: meioambiente@compesa.com.br

Telefone Corporativo/ramal: (81) 3412 - 9723

LAYS ALCÂNTARA

Supervisora da Gerência de Meio Ambiente

E-mail: laysalcantara@compesa.com.br

Telefone Corporativo/ramal: (81) (81) 3412 - 9528

PEDRO HENRIQUE PEREIRA DE LUCENA

Coordenador do Hackathon Ambiental

E-mail: pedrolucena@compesa.com.br

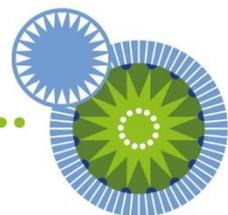
Telefone Corporativo/ramal: (81) 3412 – 9528 / 9131-1465

WAYSE MARIA DE SIQUEIRA VALENÇA TRAVASSOS

Coordenação de Projetos do Hackathon Ambiental

E-mail: waysetravassos@compesa.com.br

Telefone/ramal: (81) 3412 - 9528





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



EDITAL DE EVENTOS Nº 02/2022/GMA

HACKATHON: SOLUÇÕES E INOVAÇÕES SUSTENTÁVEIS CONECTANDO PESSOAS

Olá,

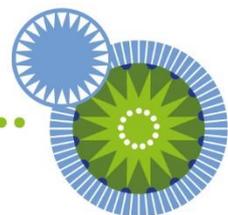
Convidamos você a conhecer o Edital do **HACKATHON: SOLUÇÕES E INOVAÇÕES SUSTENTÁVEIS CONECTANDO PESSOAS**. Aqui você encontra as informações necessárias para se inscrever e participar da maratona ambiental da COMPESA.

Trata-se de uma iniciativa da Companhia Pernambucana de Saneamento – COMPESA através da Diretoria de Desenvolvimento e Sustentabilidade – DDS, Gerência de Meio Ambiente – GMA, Núcleo de Apoio à Gestão da Inovação – NAGI em parceria com o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Pernambuco e Porto Digital.

As inscrições poderão ser em grupo, preferencialmente e individuais. O objetivo é propor **Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas relacionados a Agenda 2030 da ONU**.

O que você vai encontrar nas próximas páginas?

- ✚ Programação e cronograma
- ✚ Organização
- ✚ Desafios do Hackathon
- ✚ Inscrições
- ✚ Participação de ouvintes externos
- ✚ Avaliação das propostas
- ✚ Premiações e benefícios
- ✚ Disposições gerais
- ✚ Documento e contato





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



HACKATHON: SOLUÇÕES E INOVAÇÕES SUSTENTÁVEIS CONECTANDO PESSOAS

EDITAL DE EVENTOS Nº 02/2022/GMA

Antes de começar... alguns termos que você precisa conhecer:

Cidades Inteligentes: ou Smart Cities são sistemas de pessoas interagindo e usando energia, materiais e serviços para impulsionar o desenvolvimento econômico e a melhoria da qualidade de vida.

Cidades Verdes: ou Green Cities são sistemas de impulsionar o desenvolvimento de cidades verdes e sustentáveis.

Coworking: modelo de trabalho baseado em compartilhamento de espaço e de recursos.

Demolation: evento de apresentação de pitches para uma banca simulada.

Demoday: evento final de apresentação de pitches para banca avaliadora ou pessoas interessadas na proposta.

Hackathon: maratona de programação que consiste em um período de tempo em que várias pessoas se unem para desenvolver um novo produto, serviço ou solução.

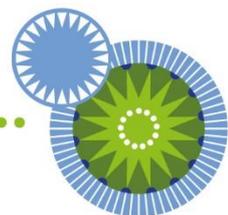
Ideação: fase em que as ideias são apresentadas sem julgamento. É o momento de pensar fora da caixa e propor soluções para o problema.

Pitch: curta apresentação (normalmente de 3 a 5 min) para vender uma ideia, projeto ou negócio, no intuito de despertar o interesse, muitas vezes de investimento, de quem está assistindo.

Propriedade Intelectual: conceito que visa proteger direitos a respeito de produtos e/ou processos do conhecimento

Brainstorm: ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados.

Stakeholders: podem ser pessoas, áreas, organizações, entidades ou todos que estão interessadas direta ou indiretamente em um projeto.





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



A **Diretoria de Desenvolvimento e Sustentabilidade (DDS)** e a **Gerência de Meio Ambiente (GMA)** tornam público a abertura das inscrições para a ação de inovação **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas**, e convida a todos a participarem desta iniciativa nas formas e condições disponibilizadas neste edital.

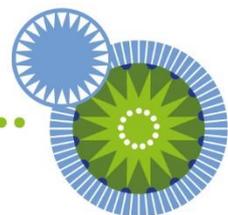
Todos os participantes inscritos no **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas** serão considerados conhecedores deste edital, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens aqui dispostos.

1. PROGRAMAÇÃO E CRONOGRAMA

1.1 Salienta-se que a programação aqui descrita refere-se a um planejamento e poderá sofrer alterações;

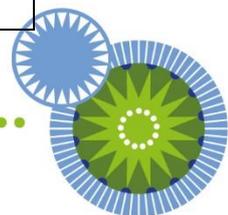
1.2 O **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas** terá duração prevista de 15 dias imersivos, conforme calendário apresentado a seguir;

DATA	EVENTO	INFORMAÇÕES
06/06	LANÇAMENTO DO EDITAL	LANÇAMENTO DO EDITAL DE EVENTO Nº 2 DO HACKATHON COMPESA
06/06 A 10/06	INSCRIÇÕES DE PESSOAS MENTORAS	INSCRIÇÕES DE PESSOAS MENTORAS DE PROJETOS E PESSOAS MENTORAS ESPECIALISTAS
10/06 A 13/06	PERÍODO DAS INSCRIÇÕES DO HACKATHON	PERÍODO DAS INSCRIÇÕES DO HACKATHON EM GRUPOS E/OU INDIVIDUAIS E SEUS RESPECTIVOS MENTORES DE PROJETOS
10/06 A 13/06	PERÍODO DE VALIDAÇÃO DAS INSCRIÇÕES	PERÍODO DA VALIDAÇÃO DAS INSCRIÇÕES DO HACKATHON EM GRUPOS E/OU INDIVIDUAIS
10/06 A 13/06	PERÍODO DAS INSCRIÇÕES DE OUVINTES EXTERNOS	PERÍODO DAS INSCRIÇÕES PARA OUVINTES EXTERNOS QUE DESEJAM PARTICIPAR DAS PALESTRAS DO HACKATHON
14/06	DIVULGAÇÃO DOS PARTICIPANTES SELECIONADAS EXTERNOS	DIVULGAÇÃO DA RELAÇÃO DOS PARTICIPANTES SELECIONADOS COMO OUVINTES EXTERNOS DAS PALESTRAS DO HACKATHON





14/06	DIVULGAÇÃO DOS PARTICIPANTES/ SELECIONADAS EQUIPES	DIVULGAÇÃO DA RELAÇÃO DOS PARTICIPANTES/ EQUIPES SELECIONADAS, ATRAVÉS DO SITE DA COMPESA E INSTAGRAM DO HACKATHON COMPESA.
14/06	ENVIO DE E-MAIL DE CONFIRMAÇÃO	ENVIO DE E-MAIL DE CONFIRMAÇÃO COM LINK PARA EQUIPES DE ACESSO AO TELEGRAM
13/06 A 14/06	CAPACITAÇÃO DOS MENTORES DE PROJETOS	CAPACITAÇÃO DOS MENTORES DE PROJETOS DE TODAS EQUIPES PARTICIPANTES DO HACKATHON COMPESA
15/06	ABERTURA DA HACKATHON AMBIENTAL	LIVE DE ABERTURA DO HACKATHON AMBIENTAL COM SELECIONADOS, MENTORES E EQUIPE ORGANIZADORA
15/06	ENVIO DO LINK DAS PALESTRAS PARA OUVINTES EXTERNOS	ENVIO POR E-MAIL DAS PALESTRAS ONLINES PARA OS OUVINTES EXTERNOS
15/06	ENVIO DO LINK SALA ZOOM PARA EQUIPES HACK	ENVIO POR E-MAIL E TELEGRAM DO LINK SALA ZOOM PARA AS EQUIPES HACK
16/06 ÀS 14H	PRIMEIRA PALESTRA CONVIDADO: PEDRO LUCENA (FÍSICO, TÉCNICO EM QUÍMICA, ESPECIALISTA EM SAÚDE MENTAL E BACHAREL EM ENGENHARIA AMBIENTAL E SANITÁRIA)	TEMA: E AÍ COMO FAÇO UM PROJETO AMBIENTAL?
16/06 ÀS 15H	SEGUNDA PALESTRA CONVIDADO: FABÍOLA COELHO NAGI	TEMA: A COMPESA E O INCENTIVO A INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS
16/06 ÀS 16H	TERCEIRA PALESTRA CONVIDADO: LAURA GOMES (SECRETÁRIA EXECUTIVA DE DIREITOS HUMANOS)	TEMA: ONU 22 – UMA SÓ TERRA
19/06	ENVIO DO LINK DAS PALESTRAS PARA OUVINTES EXTERNOS	ENVIO POR E-MAIL DAS PALESTRAS ONLINES PARA OS OUVINTES EXTERNOS
19/06	ENVIO DO LINK SALA ZOOM PARA EQUIPES HACK	ENVIO POR E-MAIL E TELEGRAM DO LINK SALA ZOOM PARA AS EQUIPES HACK
20/06 ÀS 15H	QUARTA PALESTRA CONVIDADO: JOSÉ PATRIOTA (EX-PREFEITO E EX-PRESIDENTE DA AMUPE)	TEMA: MEIO AMBIENTE E VALORES HUMANOS
20/06 ÀS 16H	QUINTA PALESTRA CONVIDADO: JOSE BERTOTTI (EX-SECRETÁRIO DE MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE DE PERNAMBUCO)	TEMA: AGENDA 2030 E O PLANO DE DESCARBONIZAÇÃO EM PERNAMBUCO



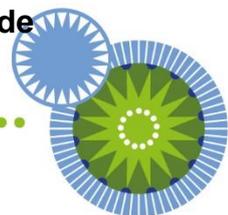


27/06	PRAZO DE SUBMISSÃO DOS TRABALHOS	PRAZO FINAL DE ENVIO DOS PROJETOS ATÉ AS 23:59H
01/07	LIVE DE ANÚNCIO DE TRABALHOS/EQUIPES FINALISTAS	LIVE DE ANÚNCIO DOS FINALISTAS DO HACKATHON, APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS
15/07	PREMIAÇÃO E ENCERRAMENTO	PREMIAÇÃO DOS TRABALHOS VENCEDORES E ENCERRAMENTO DO 1º HACKATHON AMBIENTAL

- 1.1 As equipes poderão se reunir a partir do início oficial do hackathon em seus respectivos Institutos Federais ou/e remotamente com seus mentores para elaboração do projeto;
- 1.2 O encontro com a Pessoa Mentora de Projeto deverá acontecer em dias alternados de 30 a 40 min que serão acordados entre a equipe e seu mentor;
- 1.3 Cada equipe receberá o nome de um patrono Ambientalista e Cientista;
- 1.4 As equipes participantes deverão, durante o período do Hackathon, desenvolver uma solução para o desafio proposto abarcando pelo menos 1 (um) dos ODS da ONU e seu protótipo, além de preparar uma apresentação para uma banca avaliadora, definida pela organização do evento;
- 1.5 É de responsabilidade das pessoas inscritas acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento;
- 1.6 Os finalistas terão 10 minutos para apresentação de seu projeto;
- 1.7 Caberá ao IFPE das equipes vencedoras disponibilizar o traslado para premiação e apresentação dos trabalhos **no auditório da sede da COMPESA que fica na AV. Cruz Cabugá 1387**;
- 1.8 As equipes assinarão o termo de recebimento dos prêmios para segurança de ambas as partes.

2. ORGANIZAÇÃO

- 2.1 O Hackathon Ambiental: Soluções e Inovações Tecnológicas Conectando Pessoas é uma iniciativa da Companhia Pernambucana de Saneamento – COMPESA através da Diretoria de Desenvolvimento e Sustentabilidade – DDS, Gerência de Meio Ambiente – GMA, Núcleo de Apoio à Gestão da Inovação – NAGI em parceria com o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Pernambuco e Porto Digital;
- 2.2 A Comissão Organizadora do evento possui representantes da Companhia Pernambucana de Saneamento – COMPESA, da Diretoria de Desenvolvimento e Sustentabilidade – DDS, da Gerência de Meio Ambiente – GMA e do Núcleo de Apoio à Gestão da Inovação COMPESA – NAGI;
- 2.3 Comissão Organizadora é responsável por viabilizar a realização do evento, selecionar os participantes, indicar e recrutar as **Pessoas Mentoras de**





Projetos e Pessoas Mentoradas Especialistas, definir e informar sobre alterações necessárias, garantir o respeito de todos e a aplicação deste edital, bem como tomar as demais medidas necessárias para a realização do evento de forma que o mesmo atinja plenamente seu objetivo;

3 DOS DESAFIOS

3.1 Ao longo do evento as equipes deverão desenvolver soluções com o objetivo de promover transformações no estado e municípios envolvidos, sob a perspectiva do desenvolvimento de cidades sustentáveis, tendo como base os ODS da ONU.

3.2 As equipes deverão desenvolver soluções nos seguintes desafios:

3.3 DESAFIO 1: SAÚDE E BEM-ESTAR (ODS3), CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS (ODS12)

Refletir sobre como assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades, assim como a melhoria da nutrição através de uma agricultura sustentável assegurando os padrões de produção e de consumo sustentáveis?

3.4 DESAFIO 2: ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO (ODS6), VIDA NA ÁGUA (ODS14)

Refletir sobre como assegurar gestão sustentável da água e saneamento para conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

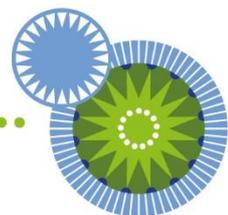
3.5 DESAFIO 3: ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL (ODS7), AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA (ODS13)

Como reduzir o número de pessoas afetadas por desastres naturais, por chuvas e outras questões climáticas? Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos, tornando as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis; como medidas urgentes no combater as mudanças climáticas e seus impactos.

3.6 DESAFIO 4: INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA (ODS9), TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO (ODS8)

Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação, o trabalho decente e inovação.

4 CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO

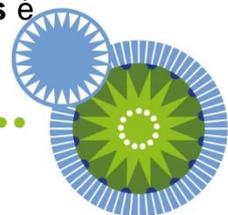




- 4.1 Podem efetuar as inscrições pessoas físicas estudantes dos Institutos Federais de Pernambuco nas modalidades: **Integrado, Subsequente, Tecnólogo, Graduação e Pós-graduação maiores de 18 anos;**
- 4.2 O número de selecionados será de (200 participantes), onde formarão 40 equipes e os critérios para a seleção serão:
- 4.3 Cada equipe no desenvolvimento de suas soluções inovadoras terá que atender a pelo menos um ODS da ONU dos quatro desafios propostos;
- 4.4 Manutenção da multidisciplinaridade nas equipes;
- 4.5 Disponibilidade para participação do evento;
- 4.6 Ser aluno ativo dos Institutos Federais de Pernambuco nas modalidades: Integrado, Subsequente, Tecnólogo, Graduação e Pós-graduação;
- 4.7 Conhecimento na temática proposta;
- 4.8 Os critérios serão julgados com base no preenchimento do formulário de inscrição e informações eventualmente solicitadas;

5 INSCRIÇÕES E SELEÇÃO

- 5.1 As inscrições serão realizadas de forma simplificada, online e gratuita no período de 10 a 13 de junho de 2022 e efetivadas exclusivamente por meio do formulário de inscrição disponível no link: <https://forms.gle/b7XfDeSwodz2gPaN6> , mediante preenchimento de todos os campos;
- 5.2 Podem efetuar as inscrições pessoas físicas estudantes dos Institutos Federais de Pernambuco nas modalidades: **Integrado, Subsequente, Tecnólogo, Graduação e Pós-graduação maiores de 18 anos;**
- 5.3 As inscrições poderão ser individuais ou em grupo.
- 5.4 Em caso de inscrição em grupo, deve-se indicar sua composição no ato da inscrição
- 5.5 A inscrição em grupo deve conter 05 membros, desde que, cada um deles, seja de áreas de formações distintas;
- 5.6 Em grupos com quantidade inferior a **5 (cinco) pessoas**, a Comissão Organizadora poderá sugerir a inclusão de novos membros no grupo, provenientes das inscrições individuais;
- 5.7 As inscrições em grupo devem informar no ato da inscrição o nome da Pessoa Mentora de projeto que subsidiará a equipe durante o período do Hackathon Ambiental da COMPESA;
- 5.8 A inscrição será simplificada e não exige que o (a) participante já tenha solução prévia dos desafios;
- 5.9 Durante o Hackathon, ocorrerão atividades de capacitação e de mentoria online para que as equipes modelem conjuntamente as propostas de soluções aos desafios institucionais abordados;
- 5.10 O participante reconhece que a sua inscrição e eventual participação no **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas** é





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



voluntária e não gera nenhum outro tipo de compromisso presente ou futuro com parceiros ou com a COMPESA;

- 5.11 A inscrição não garante a aceitação do candidato;
- 5.12 Durante o Hackathon, ocorrerão atividades de capacitação e de mentoria online para que as equipes modelem conjuntamente as propostas de soluções aos desafios institucionais abordados;
- 5.13 As inscrições serão validadas e homologadas pela COMPESA até o dia **13 de junho de 2022**. Será informado o deferimento e indeferimento das inscrições por e-mail aos participantes;
- 5.14 As inscrições são ilimitadas havendo assim seleção das equipes e formando até 40 equipes participantes da 1ª Edição do Hackathon Ambiental da COMPESA.

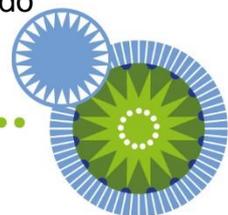
6 INSCRIÇÕES DE OUVINTES EXTERNOS

- 6.1 A participação de ouvintes externos dar-se-á através de inscrição específica através do link: <https://forms.gle/nZ8ZXXBPSKGgD48m6> ;
- 6.2 Para cada palestra que o ouvinte externo desejar participar, será necessário preencher o formulário;
- 6.3 A confirmação nas palestras dos ouvintes externos não terá limite de inscrições;
- 6.4 A inscrição será confirmada unicamente por e-mail;
- 6.5 O link de acesso a sala para ouvintes é privado e exclusivo do inscrito, sendo assim intransponível;
- 6.6 Poderá ser participante externo:
- 6.7 Estudantes da rede pública e privada de ensino;
- 6.8 Professores da rede pública e privada de ensino;
- 6.9 Funcionários, estagiários e jovem aprendiz da COMPESA;
- 6.10 Funcionários, estagiários e jovens aprendizes dos IFPEs;
- 6.11 Estudantes dos IFPEs que não se enquadram nos critérios deste edital para o Hackathon Ambiental da COMPESA.

7 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 7.1 A Comissão Organizadora indicará avaliadores para integrar a Comissão Julgadora das soluções apresentadas pelos (as) participantes.
- 7.2 A Comissão Julgadora será composta por membros com notório saber e experiência acerca dos desafios abordados no corrente edital.
- 7.3. Para que as soluções apresentadas tenham possibilidade de adoção/implementação por parte da UFC, serão avaliados 3 (três) critérios:

a) Funcionalidade (avaliação técnica) - A solução resolve o problema identificado de forma inovadora e pode ser implementada tecnicamente na organização?





- b) Aplicabilidade (avaliação de custo/benefício) - A solução tem potencial de obtenção de alta relação custo/benefício e/ou de geração de receitas para a organização?
- c) Pitch (avaliação da apresentação) - A apresentação foi bem construída esteticamente, organizada, entusiástica e compreensível?
- d) Viabilidade da solução;
- e) inovação da solução;
- f) Potencial de Impacto do problema;
- g) Embasamento da problemática/solução, agenda 2030 dos ODS da ONU para diagnóstico preliminar;
- h) Viabilidade da solução apresentada;
- i) Grau de inovação tecnológica;
- j) Grau de completude do protótipo;

7.4 A decisão final acerca das propostas de soluções a serem aprovadas e premiadas (item 5) será da Comissão Julgadora, não cabendo qualquer recurso.

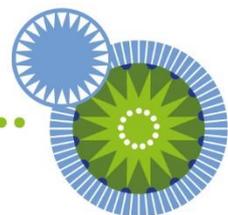
7.5 As avaliações serão feitas em escala de 1 (um) a 5 (cinco), exceto a nota 3 (três). Considerando 1 (um) a menor nota e 5 (cinco) a maior nota.

7.6 A comissão avaliadora será responsável por selecionar 04 (quatro) dos melhores projetos desenvolvidos durante o **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas**, a partir da média das notas recebidas nos critérios indicados e pelos membros da comissão avaliadora no dia **15/07/2022**.

8 PREMIAÇÃO

8.1 A premiação do evento será concedida pela equipe organizadora aos quatro finalistas assim sendo:

1º Lugar: **05 Notebooks + Prêmio Surpresa**





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



2º Lugar: **05 Tablets + Prêmio Surpresa**

3º Lugar: **05 Tablets + Prêmio Surpresa**

4º Lugar: **05 Headset Gamer + Prêmio Surpresa**

8.2 A premiação será para cada membro da equipe;

8.3 Para todos os participantes e mentores serão garantidos certificados de participação e premiação surpresa;

8.4 Aos IFPES será entregue o troféu de participação no **Hackathon: Soluções e Inovações Sustentáveis Conectando Pessoas.**

9 DO USO DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1 O participante autoriza a COMPESA e parceiros componentes da equipe organizadora a divulgar seu nome, título do projeto e quaisquer imagens que forem capturadas durante o evento para fins de divulgação. Tal autorização será expressa no momento da inscrição.

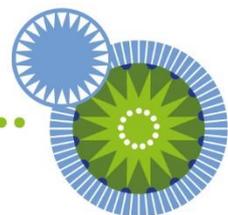
9.2 O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da equipe organizadora, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe proouver.

9.3 As equipes e seus membros responsabilizar-se-ão pela autoria e originalidade de todo conteúdo por eles produzido, respondendo pessoal e ilimitadamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, mantendo a COMPESA e seus parceiros indene em caso de demanda judicial ou extrajudicial por qualquer alegação relacionada à infração de direitos de terceiros (incluindo, mas não se limitando, violação à propriedade intelectual de terceiros).

10 MENTORIAS

PESSOAS MENTORAS DE PROJETO

10.1 Cada equipe do Hackathon Ambiental irá se conectar com uma Pessoa Mentora de Projetos;





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



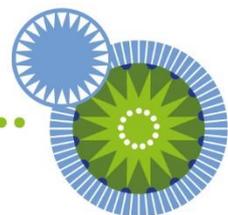
- 10.2 **Pessoa Mentora de Projeto** deve ter a disponibilidade para realizar mentorias de **30 a 45 minutos** via calls para auxiliar o grupo, em dias alternados;
- 10.3 Os horários de mentorias poderão ser acordados e agendados diretamente entre a Pessoa Mentora de Projeto e a equipe.

PESSOAS MENTORAS ESPECIALISTAS

- 10.4 Cada equipe do Hackathon Ambiental irá se conectar com a Pessoa Mentora Especialista quando houver necessidade da equipe;
- 10.5 **Pessoa Mentora Especialista** deve ter a disponibilidade para realizar mentorias de **30 a 45 minutos** via calls para auxiliar o grupo;
- 10.6 Os horários de mentorias poderão ser acordados e agendados diretamente entre a Pessoa Mentora de Projeto e a Pessoa Mentora Especialista.

11 DISPOSIÇÕES GERAIS

- 11.1 A inscrição e aprovação dos candidatos implicam no conhecimento e total aceitação deste edital.
- 11.2 Dúvidas ou divergências não previstas neste edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.
- 11.3 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, considerando que a propriedade intelectual do projeto será representada pelo órgão organizador do evento.
- 11.4 Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridam quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.
- 11.5 Se o Hackathon, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente pela organização, 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 seu grupo, será imediatamente desclassificado.
- 11.6 O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por decisão da Comissão Organizadora sem que isso gere aos inscritos nenhum direito.





Somos por
Pernambuco.

Secretaria de
Infraestrutura
e Recursos Hídricos



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.



- 11.7 Nenhuma das disposições deste regulamento gerará qualquer direito ou expectativa de direito líquido de ordem material e/ou intelectual a qualquer participante e/ou equipe.
- 11.8 Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora, com autorização dos participantes, que será realizada no momento da inscrição.
- 11.9 A equipe organizadora poderá realizar divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor, com autorização dos participantes, que será realizada no momento da inscrição.
- 11.10 Participantes vencedores ou não, mentores, facilitadores, banca julgadora ou qualquer dos participantes ou parceiro 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, participação no evento, divulgação e reprodução; considerando que a propriedade intelectual do projeto será representada pelo órgão organizador do evento.

RECIFE, 06 DE JUNHO DE 2022

