

0101010101  
0101010101



# EDITAL HACKATHON FENEARTE 2025

## CHAMADA DE INSCRIÇÕES

## 1. DO OBJETO DA CHAMADA

**1.1** O **Porto Digital** torna público o edital para chamada de inscrições para o **HACKATHON FENEARTE**, uma maratona voltada para o desenvolvimento de projetos na temática de transformação digital para o setor da Economia Criativa, levando em consideração os Desafios GOV, apontados pela ADEPE - Agência de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco.

**1.2** Esta chamada tem por objeto a seleção de 30 participantes direcionados para desenvolverem soluções de impacto social e estratégico, com desafios de inovação que sejam importantes para os problemas públicos utilizando soluções focadas em inovação e/ou tecnologia;

**1.3** As etapas do edital serão viabilizadas pelo **Armazém da Criatividade/Porto Digital**, durante o Contrato de Gestão do Porto Digital pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado de Pernambuco.

## 2. DAS INSCRIÇÕES

**2.1** As inscrições para a participação no **HACKATHON FENEARTE** estarão abertas entre os dias **27 de janeiro de 2025** até às 10h do dia **14 de fevereiro de 2025**, pelo portal, através do link:  
<https://www.sympla.com.br/evento/hackathon-fenearte---transformaCAo-digital-para-a-maior-feira-de-artesanato-da-amErica-latina/2804709>

**2.2** As inscrições serão voluntárias e gratuitas;

**2.3** Ter disponibilidade de participar ativamente todos os dias do evento que acontecerá nos dias 15 e 16 de fevereiro de 2025, no horário das 8:00h às 17h na sede do Armazém da Criatividade/Porto Digital de Caruaru.

**2.4** O Edital é de ampla concorrência, podendo participar **Pessoa Física** maior de 18 (dezoito) anos no momento da inscrição. As pessoas participantes podem ser de qualquer área, mas as que tiverem experiência na área de desenvolvimento de software, design centrado no usuário e marketing, terão prioridade no momento da seleção. Solicitamos que se a pessoa participante não tenha experiência na área, que se identifique com um dos perfis abaixo no momento da inscrição:

> Pessoa Desenvolvedora:

É aquela que tem experiência e/ou interesse em desenvolvimento de software, alguma linguagem de programação e conhecimentos afins a estes descritos.

> Pessoa Designer:

É aquela que tem interesse e/ou experiência em prototipagem de produtos/serviços, design visual, processos de design thinking, experiência do usuário, design de interfaces e conhecimentos afins a estes descritos.

> Pessoa de Negócios:

É aquela que tem interesse e/ou experiência em gestão administrativa-financeira, marketing, modelo de negócios, empreendedorismo e conhecimentos afins a estes descritos.

> Pessoa de Produto:

É aquela que tem interesse e/ou experiência em desenvolvimento de produtos, metodologias ágeis, ideação de soluções e conhecimentos afins a estes descritos.

Cada equipe deverá ser composta de: 2 Pessoas Desenvolvedoras, 1 Pessoas Designers, 1 Pessoa de Negócio e 1 Pessoa de Produto/Gestão, totalizando assim uma equipe de 5 pessoas.

As equipes podem ser formadas no primeiro dia do evento ou podem chegar já organizadas, respeitando a distribuição de pessoas por área em cada equipe. Caso a equipe já esteja formada, todos os membros deverão se inscrever individualmente e indicar a formação da equipe no momento da inscrição.

**2.5** O participante obriga-se a fornecer, por ocasião de sua inscrição, informações verdadeiras, atuais e completas, bem como assim mantê-las durante todo o período em que participar da presente seleção;

### **3. DO HACKATHON**

**3.1** O presente edital tem como objetivo promover soluções em fase de ideação e/ou protótipo voltados para o desenvolvimento de projetos na temática de transformação digital para o setor da Economia Criativa, levando em consideração os Desafios GOV, apontados pela ADEPE - Agência de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco. A

temática escolhida busca estimular soluções criativas aplicáveis, com o intuito de gerar impacto positivo e impulsionar o desenvolvimento de Desafios que são levantados pelo setor público.

Através do Hackathon proposto, os participantes terão a oportunidade de explorar novas abordagens, desenvolver soluções disruptivas e promover a integração entre diferentes áreas da comunicação .

**3.2** Com o objetivo de promover o desenvolvimento de ideias inovadoras, será fornecido uma proposição de desafio que visa facilitar o processo criativo dos participantes. A seguir, apresentamos o desafio que será discutida durante o evento:

- Como podemos desenvolver experiências digitais inovadoras para os diversos públicos da Fenearte — incluindo visitantes, compradores, expositores, artesãos e artistas —, que melhorem o engajamento e a atratividade da feira antes, durante e depois do evento?

**3.3** O evento contará com a participação de até 30 pessoas, formando 6 equipes compostas por 5 (cinco) indivíduos cada que poderá ser estabelecida no dia do evento. Essas equipes irão participar de uma variedade de atividades, incluindo palestras, dinâmicas e desafios eliminatórios. Ao final do evento, terão a oportunidade de apresentar seus projetos a uma banca de avaliadores experientes.

#### **4. DA PREMIAÇÃO**

**4.1** No dia 16 de fevereiro de 2025, no encerramento do programa **HACKATHON FENEARTE**, conforme a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação e divulgação da equipe vencedora.

**4.2** De acordo com a classificação final, serão premiados os três melhores colocados e eventualmente indicadas Menções Honrosas, conforme critério da comissão avaliadora.

**4.3** Os 3 times vencedores do programa receberão:

- Acesso volante, mediante agendamento, ao coworking da Comunidade do Porto Digital por 3 meses;
- Acesso direto ao programa de pré-incubação do Porto Digital, a ser iniciado em março/2025;

**4.4** A divulgação da equipe vencedora será realizada através do portal do Armazém da Criatividade e também nas redes sociais, conforme descrito no item.

**4.5** Todas as pessoas participantes receberão certificado de participação, bem como a equipe vencedora.

**4.6** Os projetos vencedores não deverão acarretar vínculo empregatício de qualquer natureza para seus idealizadores, decorrente da sua participação no programa **HACKATHON FENEARTE**, mas havendo sim a possibilidade de parceria para evolução do projeto, quando for este o caso.

## **5. COORDENAÇÃO GERAL E COMISSÃO JULGADORA**

**5.1** A organização e desenvolvimento do programa **HACKATHON FENEARTE** são de responsabilidade do Armazém da Criatividade/Porto Digital.

**5.2** A comissão julgadora será composta por membros indicados pela entidade promotora, diretamente relacionados à área em que ocorre o evento.

**5.3** Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, a comissão julgadora compromete-se a informar à organização do evento qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

**5.4** As decisões da comissão julgadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação das equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

**5.5** Durante o processo de avaliação, a comissão julgadora poderá aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

**5.6** A Organização do evento não se responsabiliza caso a comissão julgadora não realize tal atribuição.

**5.7** A comissão julgadora avaliará os trabalhos de acordo com o seu potencial inovador, considerando também a capacidade de resolução conceitual e técnica apresentada pelas equipes.

**5.8** A comissão avaliadora pontuará os trabalhos segundo os critérios:

<b>Pontos Avaliados</b>	<b>Pontuação Atribuída</b>
<b>1. Pertinência</b> ao Objeto deste Edital (proposta de solução adequada de acordo com os desafios propostos pelo edital);	0 a 5 Pontos
<b>2. Inovação</b> (Criatividade e Originalidade) da proposta;	0 a 5 Pontos
<b>3. Impacto e abrangência</b> da solução apresentada;	0 a 5 Pontos
<b>4. Viabilidade de execução</b> da proposta de solução (Mediante Metodologia/Plano de Trabalho apresentado);	0 a 5 Pontos

<b>5. Apresentação do Pitch</b> (coesão, tempo, objetividade).	0 a 5 Pontos
--	--------------

**5.9** Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a Comissão Julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor.

## **6. DO USO DE IMAGEM**

**6.1** Os inscritos neste edital AUTORIZAM EXPRESSAMENTE o uso de imagem em todo e qualquer material (como fotos, filmagens e outros modos de apreensão e meios de comunicação) destinado à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno do PORTO DIGITAL / ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE e para utilização no **HACKATHON FENEARTE**.

**6.2** A divulgação da imagem poderá se dar por mídia em geral, escrita, falada, televisiva e eletrônica, de difusão e transmissão, por qualquer meio de comunicação, dentre os quais citam-se, em rol meramente exemplificativo: rádio, televisão, rede de computadores (internet ou intranet), obras multimídias, home page, jornais, revistas, boletins, apostilas, livros/livretos, folhetos, folders, cursos de treinamento, seminários, anúncios, peças publicitárias impressas ou audiovisuais, CD-ROM, ilustração de programa de computador, vídeo, catálogo, etc. Os dados pessoais como Nome e N° de documentos são utilizados pelo Armazém da Criatividade única e exclusivamente para assuntos relacionados ao programa "HACKATHON FENEARTE", não podendo ser compartilhados com terceiros que não estejam diretamente relacionados à finalidade do projeto. As informações são armazenadas apenas pelo período necessário, enquanto durar o Hackathon. Para mais informações ou qualquer dúvida relacionada à Proteção de Dados, entre em contato com o Armazém da Criatividade através <https://www.portodigital.org/politica-de-privacidade>

## **5 . DO CÓDIGO DE CONDUTA**

**5.1** Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas internacionais presentes no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

**5.2** Todos os participantes do programa **HACKATHON FENEARTE** são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do evento.

**5.3** Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento, ou entre em contato com [contatocaruaru@portodigital.org](mailto:contatocaruaru@portodigital.org) ou [inovacaoabertaac@portodigital.org](mailto:inovacaoabertaac@portodigital.org)

**5.4** Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o Ideathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim, reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio durante o evento.

**5.5** Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o programa **HACKATHON FENEARTE**.

**5.6** Anti-Assédio: O programa **HACKATHON FENEARTE** é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do evento **HACKATHON FENEARTE**, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

**5.6.1** Soluções e projetos criados durante o programa **HACKATHON FENEARTE** estão igualmente sujeitas à política anti-assédio.

**5.6.2** Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.

**5.6.3** Caso ocorra algum tipo de assédio, a organização do evento deverá ser notificada pelo assediado e/ou sua testemunha e o assediador será sinalizado pelo descumprimento desta política e será retirado e desclassificado do evento.

**5.6.4** Os participantes do programa **HACKATHON FENEARTE** que violarem essas regras podem ser expulsos do evento, a critério dos organizadores. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do evento podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, bem como expulsão do programa **HACKATHON FENEARTE** e retratação feita publicamente.

## **6. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL**

**6.1** Qualquer submissão ao programa **HACKATHON FENEARTE** continua sendo de propriedade intelectual do participante ou da equipe que o desenvolveu.

**6.2** Incentivamos aos participantes a abrirem seus projetos de código fonte (nos casos em que esta condição for aplicável) e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

**6.3** As equipes não enviarão conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao programa **HACKATHON FENEARTE** todos os direitos aqui concedidos;

**6.3.1** As equipes não publicarão falsidades ou declarações falsas que possam danificar o ideathon, seus patrocinadores ou terceiros;

**6.3.2** As equipes não enviarão conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos participantes ou patrocinadores;

**6.3.3** As equipes não publicarão anúncios ou solicitações de negócios;

**6.3.4** As equipes não serão obrigadas a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar;

**6.3.5** O conteúdo enviado pelas equipes não podem conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

Parágrafo único: Ao participar do programa **HACKATHON FENEARTE**, as equipes concedem ao evento e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao **HACKATHON FENEARTE**, distribuir e usar para fins promocionais. As equipes entendem que a feito de marketing não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no **HACKATHON FENEARTE**.

**6.4** As equipes declaram e garantem que são os únicos autores e proprietários dos

direitos autorais do projeto, e que a apresentação consiste em um trabalho original criado pelos membros da equipe.

**6.5** As equipes vencedoras concordam em assinar o **TERMO DE ACOMPANHAMENTO DE RESULTADOS** que tem por intuito regulamentar o relacionamento das partes envolvidas, tendo em vista o acompanhamento do desenvolvimento de participantes, bem como dos resultados de projetos desenvolvidos a partir de ações e programas realizados pelo Armazém da Criatividade.

## **7. DAS DATAS E LOCAL**

O local onde será realizado o **HACKATHON FENEARTE**, será no Armazém da Criatividade - Porto Digital localizado no endereço: Rod. BR 104, Km 92 - Polo Caruaru - Nova Caruaru, PE, 55014-908. O evento ocorre nos dias 15 e 16 de fevereiro de 2025, no horário das 8:00h às 17h.

## **8. CRONOGRAMA**

**Quadro 1 – Cronograma de ações para o HACKATHON**

<b>CRONOGRAMA</b>	
<b>ATIVIDADES</b>	<b>DATAS</b>
Lançamento do edital com convocatória de participantes	<b>27/01/2025</b>
Período de <b>INSCRIÇÕES</b> online	<b>27/01/2025</b> à 10h do dia <b>14/02/2025</b>
<b>Divulgação do Resultado</b> dos participantes selecionados por email	<b>14/02/2025</b> (a partir das 18h)
Prazo para <b>Confirmação e Formalização</b> da participação	<b>14/02/2025</b>
Data do evento	<b>15/02/2025 a 16/02/2025</b>

## **9. DAS DÚVIDAS**

**9.1** As dúvidas que possam surgir sobre este regulamento, podem ser levadas ao

conhecimento da Comissão Organizadora do evento, por meio de correio eletrônico, dirigidas ao endereço: [contatocaruaru@portodigital.org](mailto:contatocaruaru@portodigital.org) ou [inovacaoabertaac@portodigital.org](mailto:inovacaoabertaac@portodigital.org)

## **10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**10.1** Pessoas candidatas garantem que as informações prestadas neste Regulamento, no questionário e demais documentos referentes à sua inscrição, possuem total veracidade, assumindo inteira responsabilidade pelas mesmas.

**10.2** Fica claro e ajustado que na hipótese de perceber a falsidade de qualquer das declarações dadas pelo candidato, ou caso estas sejam consideradas incompletas/inconclusivas, a organização do Hackathon poderá desclassificar o candidato ou eliminá-lo do programa, a qualquer tempo, sem que lhe seja devida qualquer explicação ou indenização.

**10.3** Poderão ser automaticamente desclassificados deste processo de seleção e/ou do evento **HACKATHON FENEARTE**, sem que caiba qualquer direito ou compensação de qualquer espécie, os candidatos que tentarem desrespeitar qualquer um dos itens deste Regulamento, praticarem ato ilegal ou ilícito, utilizarem quaisquer meios ilícitos para obter benefício próprio ou para terceiro, ou ainda, que viole as disposições da Lei de Direito Autoral ou da Lei Anticorrupção. Nessa hipótese, o candidato e/ou terceiro beneficiado serão automaticamente desclassificados.

**10.4** Tendo em vista as características inerentes ao ambiente da Internet, a organização do Hackathon não tem como garantir que o acesso aos seus sites ou Portal, inclusive às promoções nele veiculadas, esteja livre de invasões, interrupções ou suspensões, ocasionadas por casos fortuitos, internos ou externos, casos de força maior ou por outros casos não inteiramente sujeitos ao seu controle, se eximindo de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos e/ou atos.

**10.5** Em razão do acima exposto, na hipótese de ocorrência de interrupções de qualquer gênero no sistema, durante o período de realização das inscrições, a organização não ficará obrigada a prorrogar seu prazo de duração, dando-se por encerrado o procedimento de inscrição e/ou seleção segundo o exclusivo critério do NGPD.

**10.6** Este Regulamento poderá ser alterado quantas vezes forem necessárias, garantida a sua divulgação de forma eficaz a critério.

**10.7** As dúvidas, bem como, os casos omissos, contraditórios previstos ou não neste Regulamento, serão analisados e decididos exclusivamente à critério da organização do evento.

**10.8** Ao se inscrever para participação no programa **HACKATHON FENEARTE**, pessoas

candidatas aceitam receber informações em sua conta de e-mail com ofertas e/ou propagandas da organização do hackathon.

**10.9** As pessoas inscritas ao aceitarem os termos da inscrição e deste Regulamento, declaram expressamente que leram, compreenderam e concordam com os termos e condições que regerão o evento, especialmente os constantes deste Regulamento, bem como autorizam expressamente a organização utilizar e fazer o tratamento de todos os dados pessoais dos inscritos/participantes fornecidos no momento da inscrição, exclusivamente para fins lícitos (inclusive e especialmente para relacionamento e envio de informações sobre o evento e/ou de outras ações relacionadas ao objeto deste), e que os mesmos poderão ser compartilhados com os parceiros e patrocinadores do **HACKATHON FENEARTE**, pelo prazo de 02 (dois) anos, sem o direito de obter o reconhecimento, compensação ou remuneração de qualquer espécie para tal uso, conforme disposto na referida Política de Privacidade.

**10.10** O evento pode ser interrompido ou suspenso devido a circunstâncias imprevistas, como força maior ou problemas de acesso à Internet, servidores, entre outros. Nesses casos, não será fornecida nenhuma indenização ou compensação aos participantes do HACKATHON ou a terceiros envolvidos. O HACKATHON fará o melhor possível para retomar o evento assim que o problema for resolvido, mas reserva-se o direito de cancelar definitivamente caso seja impossível continuar.

**10.11** Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela organização do evento. Declara o candidato estar ciente e de acordo com as regras e determinações do presente Regulamento, nada tendo a opor com relação ao mesmo.

**10.12** A pessoa selecionada deverá realizar assinatura digital, quando enviado email pela organização, para as Declarações de USO DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL, a não assinatura no tempo hábil descrito no email, acarretará desclassificação prévia da participação no programa **HACKATHON FENEARTE**.

**10.13** Os resultados da seleção serão disponibilizados via email. É importante o participante entrar no link do grupo do whatsapp que será enviado por email. O Porto Digital/Armazém da Criatividade não se responsabiliza por falhas técnicas, filtros anti-spam e outros problemas eventuais que venham a impedir que a mensagem seja recebida. Em caso de não haver retorno em tempo hábil, ou seja, manifestada a desistência da participação neste processo seletivo, o Porto Digital/Armazém da Criatividade poderá, a seu critério, convocar outra(o) participante desde que esta(e) tenha satisfeito as condições do processo seletivo, obtendo maioria de recomendações positivas por parte do comitê de avaliação.

**10.14** O participante se compromete em aceitar, no ato da inscrição, todos os termos deste Regulamento.



# Porto Digital

