

Criando soluções para um território mais seguro EDITAL HACKAMINAS

Chamada de inscrição

1. Da convocação

O Porto Digital (NGPD) torna público que está aberta a inscrição no período de **11/02/2025 a 14/03/2025** para a seleção para participação no **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**. Realização Armazém da Criatividade - Porto Digital em Caruaru a partir do programa de equidade de gênero do Porto Digital, Mulheres em Inovação, Negócios e Artes (M.I.N.As), com fomento da Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (SECTI), Secretaria da Mulheres (SEMU) e o Núcleo de Estudos de Gênero e Enfrentamento da Violência contra a Mulher Elma Novaes (NUGEN).

Esta proposta tem como objeto a seleção de **30 participantes**, para desenvolverem soluções inovadoras para a problemática que será divulgada no dia do hackathon.

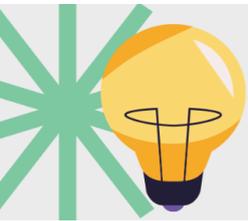
Inscrições através do link :

<https://www.sympla.com.br/preview/bba5a4f81ba2f618e8eb7eeb172e1527>

2. Do Hackathon

A temática deste **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, trará reflexões sobre os desafios que Mulheres e comunidade LGBTQIAPN+ enfrentam na sociedade considerando diversos aspectos.

De acordo com o Conselho Nacional de Justiça (CNJ), 150 casos de violência doméstica e de gênero são registrados por dia em Pernambuco; dados publicados no portal da Secretaria de Defesa Social (SDS) mostram que, de janeiro a outubro do ano de 2024, foram registrados 44.796 casos de violência doméstica no Estado, observando tais perspectivas, surge **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro** como



uma oportunidade para o desenvolvimento de soluções inovadoras que podem contribuir para a superação dessas violências e desafios, promovendo maior representatividade, qualidade de vida e combatendo a desigualdade de gênero bem como a violência no território.

Com isto, os projetos desenvolvidos neste **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro** poderão colaborar para trazer maior representatividade e também soluções inovadoras que podem ser aplicadas em diversas áreas, trazendo segurança e qualidade de vida para estas pessoas.

3. Pré- requisitos para participação

A seguir os pré requisitos para participação no HACKATHON :

3.1. Ser maior de 18 anos

3.2. Ser mulher ou da Comunidade LGBTQIAPN+

3.2. Ter disponibilidade integral nos dias 27 e 28 de março de 2025 das 08h às 17h

3.4. As pessoas participantes podem ser de **qualquer área profissional ou acadêmica**.

Solicitamos apenas que se identifique como um dos perfis abaixo no momento da inscrição:

> Pessoa Desenvolvedora:

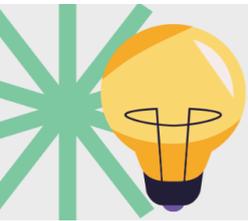
É aquela que tem experiência e/ou interesse em desenvolvimento de software, alguma linguagem de programação e conhecimentos afins a estes descritos.

> 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 Pessoa Designer, 1 Pessoa de Negócios e 1 Pessoa de Produto, totalizando assim uma equipe de 5 pessoas.

3.1 Do cronograma de ações

CRONOGRAMA	
Atividades	Datas
Lançamento do edital com convocatória de participantes	11/02/2025
Período de INSCRIÇÕES online	11/02/2025 a 16/03/2025
Período de análise dos participantes inscritos	17/03/2025
Divulgação do Resultado dos participantes selecionados por e-mail, até às 18h	19/03/2025
Prazo para confirmar participação	20/03/2025 e 21/03/2025
Remanejamento de participantes	22/03/2024
Inclusão dos participantes no grupo oficial	20/03/2025 e 22/03/2025

4. Do uso de imagem

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 - **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, realizado pelo Armazém da Criatividade, o programa de equidade de gênero do Porto Digital, Mulheres em Inovação, Negócios e Artes (M.I.N.As), com fomento da Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado



de Pernambuco (SECTI), Secretaria da Mulher (SEMU) e o Núcleo de Estudos de Gênero e Enfrentamento da Violência contra a Mulher Elma Novaes (NUGEN) .

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 Nº de documentos são utilizados pelo Armazém da Criatividade única e exclusivamente para assuntos relacionados ao programa "**HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**", 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>

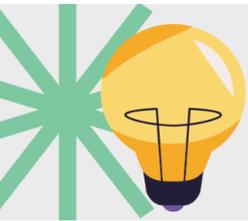
5 . Do código de Conduta

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 **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do evento **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**.

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 gabriella@portodigital.org

5.4 Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o Hackathon 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 **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**.

5.6 Anti-Assédio, **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, 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 **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

5.6.1 Soluções e projetos criados durante o **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, 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 do evento.

5.6.4 Os participantes do **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**, que violarem essas regras podem ser expulsos do evento, a critério dos organizadores do **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do evento podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, bem como expulsão do **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro** e retratação feita publicamente.



6. Da propriedade intelectual

6.1 Qualquer submissão ao **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro** 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro** todos os direitos aqui concedidos;

6.3.1 As equipes não publicarão falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, 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 hackers 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**, 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**, e 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro.**

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.

7 . Das datas e do local

O local onde será realizado o **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro**; será no Armazém da Criatividade localizado no Polo Comercial Caruaru, R. Jorn. Aníbal Fernandes - Nossa Sra. das Dores, Caruaru - PE, 55002-310; a partir das 8h até às 17h em ambos os dias de Hackathon.

8. Cronograma

Dia 1 - 27/03
08:00h às 08:30h - Recepção
08:30h às 09:00h - Abertura
09:00 às 09:40h - Contextualização dos desafios
09:40h às 11:00h - Propósito (Palestras / Mão na massa / Mentorias)
11:00h às 12:00h - Mão na massa
12:00h às 13:00h - Almoço
13:00h às 15:00h - Design Thinking (Palestra/ Mão na massa/ Mentorias)
15:00h às 17:00h - Prototipação (Palestra/ Mão na massa/ Mentorias)
17:00h às 17:30h - Encerramento



DIA 2 - 28/03

08:00h às 09:00h Recepção

09:00h às 11:00h Pitch (Palestras / Mão na massa / Mentorias)

11:00h às 12:00h Pré- banca

12:00h às 13:30h Almoço

13:30h às 14:00h Entrega dos Pitches

14:00h às 16:00 Banca

16:00h às 17:00h Encerramento

7. Submissão e avaliação de projetos

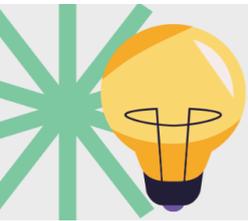
Detalhes sobre a entrega das soluções das equipes serão apresentados durante o evento.

Os critérios de avaliação das soluções são:

Critérios de Avaliação das Soluções.

Critério	Peso
Relevância	0 a 4 pontos
Aplicabilidade	0 a 4 pontos
Apresentação do Projeto	0 a 4 pontos
Impacto e abrangência da solução apresentada	0 a 4 pontos
Complexidade da Solução	0 a 4 pontos

Encorajamos todo desenvolvimento posterior ao Hackathon de qualquer projeto desenvolvido durante o evento, independente dele ter sido avaliado ou não como destaque. A organização se colocará à disposição **pós-evento** para orientações gerais de desenvolvimento para qualquer equipe interessada.



9. Da premiação

1. Acesso volante ao Coworking do Armazém da Criatividade com duração de 3 meses, com prévio agendamento
2. Acesso às estruturas de laboratórios do Armazém da Criatividade com duração de 3 meses, com agendamento prévio
3. Mentorias para desenvolvimento da solução.

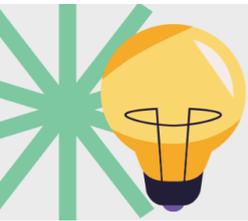
10. Das considerações finais

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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**, 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 obrigado 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**, 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**, 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 **HACKAMINAS- Criando soluções para um território mais seguro**. Declara o



HACKAMINAS



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 **HACKAMINAS - Criando soluções para um território mais seguro.**

Gabriella Barros
Analista de Inovação
Coordenação MINAs