



Maratona de Inovação

TechSertão

Delmiro Gouveia

REGULAMENTO

1. APRESENTAÇÃO.

- 1.1. Este regulamento apresenta as regras e os critérios estabelecidos pelo Sebrae-AL (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Estado de Alagoas) para o evento **TechSertão Delmiro Gouveia**;
- 1.2. Um TechSertão é uma maratona de inovação de caráter multidisciplinar e colaborativa que visa explorar e abrir espaço para ideias criativas e soluções inovadoras, que solucionem problemas e desafios reais de determinada área ou negócio;
- 1.3. No **TechSertão Delmiro Gouveia**, as equipes multidisciplinares co-criarão soluções para transformar positivamente o interior de Alagoas;
- 1.4. O **TechSertão Delmiro Gouveia** é promovido pelo Sebrae-AL, demandado pelas instituições de ensino superior.

2. DO OBJETIVO E DESAFIOS.

- 2.1. O concurso tem como objetivo sensibilizar e promover uma cultura de inovação e empreendedorismo nas instituições de ensino participantes, estimulando o desenvolvimento de soluções inovadoras para problemas e desafios reais do interior de Alagoas.
- 2.2. As soluções deverão ser desenvolvidas observando as temáticas:
 - 2.2.1. **EDTECHS** - Ideias para resolver os problemas relacionados à Educação, de acordo com as seguintes soluções:
 - # Plataformas de ensino online: desenvolvimento de soluções para a educação a distância, que incluem o uso de vídeos, podcasts, jogos educacionais e outras ferramentas para apoiar o aprendizado.
 - # Gamificação na educação: uso de jogos e mecânicas de jogo para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador.
 - # Realidade virtual e aumentada na educação: uso de tecnologias imersivas para simular experiências de aprendizado e oferecer uma experiência mais rica e interativa.
 - # Inteligência artificial e aprendizado adaptativo: aplicação de algoritmos de inteligência artificial para criar sistemas que se adaptam automaticamente ao ritmo de aprendizado e às necessidades individuais de cada aluno.
 - # Plataforma de gestão educacional: desenvolvimento de soluções para gerenciar o desempenho dos alunos, avaliações, registros, comunicação entre pais e professores, etc.



- # Ensino personalizado: desenvolvimento de soluções que permitam aos alunos receber uma educação personalizada, de acordo com suas habilidades e interesses.
- # Avaliação educacional: desenvolvimento de soluções para avaliar o aprendizado dos alunos, utilizando métricas objetivas e análises de dados.
- # Avaliação educacional: desenvolvimento de soluções para avaliar o aprendizado dos alunos, utilizando métricas objetivas e análises de dados.
- # Educação corporativa: desenvolvimento de soluções para treinamento e desenvolvimento de funcionários e colaboradores, em empresas de diversos setores.
- # Programação e robótica no ensino: desenvolvimento de soluções para o ensino de programação e robótica, desde o nível básico até o avançado.
- # Tecnologias de acessibilidade: desenvolvimento de soluções para tornar o aprendizado acessível para pessoas com deficiência, incluindo soluções de leitura de tela, reconhecimento de voz e outras tecnologias assistivas.
- # Educação financeira: desenvolvimento de soluções para a educação financeira, com o objetivo de ajudar os alunos a desenvolver habilidades financeiras básicas e avançadas.

2.2.2 HEALTHTECHS - Ideias para resolver os problemas relacionados à Saúde, de acordo com as seguintes soluções:

- # Telemedicina: desenvolvimento de soluções para permitir consultas e diagnósticos médicos a distância, utilizando tecnologias de videoconferência e comunicação online.
- # Dispositivos médicos conectados: desenvolvimento de soluções para permitir consultas e diagnósticos médicos a distância, utilizando tecnologias de videoconferência e comunicação online.
- # Inteligência artificial na saúde: desenvolvimento de soluções para permitir consultas e diagnósticos médicos a distância, utilizando tecnologias de videoconferência e comunicação online.
- # Análise de grande volume de dados na saúde: desenvolvimento de soluções para permitir consultas e diagnósticos médicos a distância, utilizando tecnologias de videoconferência e comunicação online.
- # Plataforma de gerenciamento de saúde pessoal: desenvolvimento de soluções para gerenciamento de saúde pessoal, incluindo registros médicos eletrônicos, agendamento de consultas e lembretes de medicamentos.
- # Diagnóstico por imagem: desenvolvimento de soluções para análise de imagens médicas, incluindo tomografia computadorizada, ressonância magnética e radiografia.
- # Saúde mental: desenvolvimento de soluções para o tratamento de transtornos mentais, incluindo terapia online, aplicativos de meditação e plataformas de suporte emocional.
- # Gerenciamento de dados de ensaios clínicos: desenvolvimento de soluções para o tratamento de transtornos mentais, incluindo terapia online, aplicativos de meditação e plataformas de suporte emocional.
- # Saúde digital em países em desenvolvimento: desenvolvimento de soluções para o tratamento de transtornos mentais, incluindo terapia online, aplicativos de meditação e plataformas de suporte emocional.
- # Tecnologia assistiva para pessoas com deficiência: desenvolvimento de soluções para melhorar a qualidade de vida das pessoas com deficiência, incluindo dispositivos de mobilidade, dispositivos de comunicação e outras tecnologias assistivas.

3. DAS DATAS E DO LOCAL.

3.1. O TechSertão Delmiro Gouveia acontecerá nos dias 28, 29 e 30 de abril de 2023;



- 3.2. Local do evento: Universidade Federal de Alagoas - Campus Sertão / Delmiro Gouveia. AL-145, 3849 - Cidade Universitária, Delmiro Gouveia - AL, 57480-000.
- 3.3. Nos dias 18 e 25 de abril acontecerão Lives pré-ideathon, como eventos preparatórios para o **TechSertão Delmiro Gouveia**;
- 3.4. A abertura oficial será dia 28 de abril às 18 horas;
- 3.5. A Maratona imersiva (sexta, sábado e domingo) terá duração de 54 horas, englobando os seguintes horários: **início na sexta-feira às 18h e término no domingo às 16 horas**.
- 3.6. No dia 30 de abril será realizado um Demoday, com a apresentação das soluções pré-classificadas para banca julgadora. A banca julgadora escolherá as 03 melhores soluções desenvolvidas durante o **TechSertão Delmiro Gouveia**.

4. DA INSCRIÇÃO.

- 4.1. As inscrições se darão no período de **14 a 24 de abril** ou até que as 120 (cento e vinte) vagas disponíveis sejam preenchidas.
- 4.2. As inscrições serão efetuadas apenas por equipe, não sendo permitida a inscrição individual no evento.
- 4.3. As inscrições serão realizadas por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição (Sympla).
- 4.4. Não será permitida a alteração e/ou inclusão de participantes após o encerramento das inscrições.

5. DA HABILITAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO.

- 5.1. Não poderão participar do **TechSertão Delmiro Gouveia**, colaboradores, prestadores de serviços, estagiários, membros de comissões, conselheiros e membros da diretoria ou quaisquer profissionais que mantenham vínculos de trabalho com o Sebrae, bem como seus dependentes diretos: filhos e cônjuges.
- 5.2. As equipes deverão ser compostas de 2 (dois) a 5 (cinco) integrantes, preferencialmente de forma multidisciplinar.

6. DA PARTICIPAÇÃO.

- 6.1. A participação no **TechSertão Delmiro Gouveia** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível;
- 6.2. Os participantes competirão em equipes formadas por até 05 (cinco) pessoas;
- 6.3. Os participantes terão direito às refeições (café da manhã, almoço e jantar) gratuitamente durante o evento.
- 6.4. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, voluntários, mentores ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

7. DA PROGRAMAÇÃO.

- 7.1. A programação do **TechSertão Delmiro Gouveia** compreende palestras, oficinas, brainstorming, mentorias, acompanhamentos e avaliações para a seleção dos melhores projetos desenvolvidos.
- 7.2. A programação completa está assim definida:
 - **Pré-Maratona – Lives de preparação.**
 - 18/04 - Live 1 - O que é o TechSertão e por que devo participar.
 - 25/04 - Live 2 - Live sobre pitch.



- **TechSertão - Maratona de criatividade.**

28/04 _Sexta-feira - Início TechSertão.

16:00 - Credenciamento

18:00 - Abertura e boas vindas.

18:30 - Orientações gerais.

19:00 - Oficina: Problema x Solução..

20:00 - Mão na massa: Participantes mergulham na temática e iniciam a criação/desenvolvimento da solução.

>> Mentorias liberadas.

29/04 _Sábado - Desenvolvimento dos projetos.

09:00 - Oficina: Validação.

10:00 - Mão na massa: Participantes validam a ideia/solução.

14:00 - Oficina: Modelagem do negócio.

15:00 - Mão na massa: Participantes preenchem o *Business Model Canvas* do negócio.

16:00 - Oficina: Pitch e Prototipagem.

17:00 - Mão na massa: Participantes iniciam a construção do pitch e do protótipo da solução.

>> Mentorias durante o dia todo.

30/04 - Domingo - Último dia TechSertão.

09:00 - Pré banca de Pitch.

10:00 - Mão na massa: Participantes ajustam a apresentação e gravam o pitch final.

12:00 - Prazo final para o envio do projeto (apresentação e vídeo).

14:00 - Demoday - Banca avaliadora e premiação.

>> Mentorias durante o dia todo.

8. DOS PROJETOS.

8.1. Cada equipe deverá apresentar apenas um projeto ao final do **TechSertão Delmiro Gouveia**, no dia 30 de abril no horário definido na programação oficial;

8.2. Este projeto deverá ser composto por:

- 01 apresentação (PPT ou PDF);
- 01 vídeo de até 3 minutos (pitch).

8.3. Os projetos deverão ser desenvolvidos ao longo do **TechSertão Delmiro Gouveia**, respeitando o horário limite do dia 30 de abril, para que haja posterior avaliação dos projetos;

8.4. Os projetos deverão ser desenvolvidos em equipes de até 05 pessoas, com base no **item 5.2**;

8.5. Durante toda a jornada do **TechSertão Delmiro Gouveia** haverá mentorias realizadas por especialistas convidados e por parceiros;

8.6. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo que violem a privacidade e a segurança do usuário final, de outros participantes da competição ou de membros de empresas parceiras na realização do evento.

9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.

9.1. No dia 30 de abril (domingo) às 14 horas, acontecerá o **Demoday**, onde os julgadores convidados pela Comissão Organizadora farão a análise das apresentações para avaliar as soluções desenvolvidas pelas equipes;



9.2. Somente 01 (um) representante de cada equipe apresentará o projeto aos integrantes da banca julgadora, no modelo de “pitch” (até 03 minutos);

9.3. Durante o *pitch*, cada equipe deverá apresentar:

- Qual problema será resolvido;
- Tamanho e perfil do mercado que sofre a “dor”;
- O que é o protótipo/solução e como funciona;
- Quais os diferenciais da solução mediante a concorrência;
- Resultados esperados com a implantação;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Formas de monetização e potencial econômico.

8.4. Serão consideradas vencedoras as equipes com melhor avaliação pela banca julgadora em cada desafio, tendo por base os seguintes critérios:

- Eficácia do projeto na solução dos desafios propostos;
- Impacto social e econômico da solução;
- Viabilidade técnica e operacional;
- Inovação e criatividade;
- Administração do tempo da apresentação;
- Trabalho em equipe.

8.5. A decisão da Comissão Julgadora será soberana, não cabendo qualquer recurso.

10. DO JULGAMENTO E DA ÉTICA

10.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

11. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

11.1. No que se refere a salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as equipes que desenvolvem as soluções), cabendo apenas a eles próprios, eventual registro para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes, se for o caso.

12. DA COMUNICAÇÃO

12.1. Em todas as etapas do **TechSertão Delmiro Gouveia**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, sendo eles e-mail e WhatsApp;

12.2. Os participantes inscritos serão responsáveis pelo acompanhamento da programação, dos resultados e de eventuais alterações do concurso.

13. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

13.1. O **TechSertão Delmiro Gouveia** será coordenado por uma Comissão Organizadora, integrada por membros do Sebrae-AL e parceiros, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora;

13.2. As datas que se referem ao período de inscrições poderão ser prorrogadas a critério da Comissão Organizadora;

13.3. Ao se inscreverem no **TechSertão Delmiro Gouveia**, as instituições de ensino e os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar,



editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio, internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado;

- 13.4.** Os participantes também autorizam o acesso e a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, seguindo os preceitos da LGPD e normas éticas.
- 13.5.** Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da Comissão Organizadora;
- 13.6.** Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os integrantes da Comissão Organizadora, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome;
- 13.7.** A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **TechSertão Delmiro Gouveia**;
- 13.8.** Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante;
- 13.9.** Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe;
- 13.10.** As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados;
- 13.11.** Este regulamento está disponível na página de inscrição do Sympla;
- 13.12.** A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, mediante comunicação prévia;
- 13.13.** A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, as instituições de ensino e os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento;
- 13.14.** Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

TechSertão Delmiro Gouveia - Sebrae-AL

Comissão Organizadora

Abril de 2023