

EDITAL 01 DE ABERTURA COMPETIÇÃO COLABORATIVA DE INOVAÇÃO ABERTA EMPRESARIAL

ASSESPRO-BA, de 24 E 25 de novembro de 2023 – HACKATHON EXPO CARNAVAL 2023

A **ASSESPRO-BA**, junto com a Softwell Solutions e em parceria com a SEMDEC (Secretaria Municipal de Desenvolvimento, Emprego e Renda) vem através deste Edital, tornar pública a realização de Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial e visa estabelecer as normas para a participação, avaliação e premiação para os candidatos da maratona de tecnologia No-Code: **CarnaHack 2023**.

É uma maratona de tecnologia para promover o desenvolvimento de projetos que visem a transformação digital por meio da tecnologia No-Code dentro de organizações participantes. Este Edital propõe uma competição que envolve pessoas interessadas em solucionar problemas e desenvolver soluções inovadoras para questões específicas usando a ferramenta Maker No-Code.

Hackathons são dinâmicas competitivas com local e duração predeterminados e muito usadas em organizações para estimular a criatividade da equipe de colaboradores de uma maneira mais desafiadora e divertida. O evento consiste no desenvolvimento de soluções tecnológicas que proporcionem a construção de um ecossistema colaborativo de inovação e tecnologia com vistas à análise de dados internos, por meio do mapeamento de propostas de soluções voltadas às organizações participantes.

1 - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 - A Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial será regida por este Edital sob a responsabilidade da **ASSESPRO-BA** e consistirá em quatro etapas, a saber:

1.1.1 - 1ª Etapa: Abertura

Ficará à disposição dos candidatos um formulário de inscrição on-line com o objetivo de cadastrar os dados do participante. Bem como, uma inscrição para a capacitação on-line da ferramenta Maker No-Code que será disponibilizada com recursos audiovisuais e todo material de apoio sobre a tecnologia Maker No-code que será utilizada.

1.1.2 - 2ª Etapa: Capacitação

Durante os dias 13 a 20 de novembro, ocorrerá o Maker Academy Program (MAP). O MAP tem como objetivo capacitar os participantes para utilizarem a ferramenta Maker No-Code, que será utilizada no Hackathon. Serão disponibilizadas 30 vagas para o curso presencial, sendo ele na Universidade Salvador (UNIFACS) no Campus Prof. Barros das 8:00 às 12:00. Serão disponibilizadas mais 200 vagas on-line para a realização do curso a través da plataforma Microsoft Teams das 19:00 às 22:00.

1.1.3 - 3ª Etapa: Maratona

Em uma imersão presencial, conforme cronograma relacionado no item 3.2.7, os candidatos terão dois dias para desenvolver soluções inteligentes e inovadoras com a tecnologia No-code, resolver problemas organizacionais, solucionar conflitos internos e mitigar riscos operacionais por meio de sistemas e aplicações.

1.1.3 - 4ª Etapa: Seleção

Após a apresentação dos projetos, uma seleção será realizada pela banca multidisciplinar para a escolha das melhores soluções tecnológicas as quais serão apresentadas em um evento de encerramento.

1.1.4 - 5ª Etapa: Encerramento

Será realizado um evento para apresentação dos projetos e premiação dos candidatos.

1.2 - Os(As) candidatos(as) classificados(as) nesta Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial, após as 1ª, 2ª e 3ª Etapas, observada a necessidade de provimento e a ordem de classificação, serão convocados(as) para as 3ª e 4ª Etapas.

1.3 - As Etapas do item 1.1.2 e 1.1.4 deste Edital serão realizadas presencialmente.

1.3.1 – Todos os requisitos necessários para participação estão elencados no item 2.3 deste Edital.

1.4 – Com o objetivo de valorizar práticas inovadoras nas organizações e conectar os colaboradores e demais membros da rede às soluções tecnológicas e ao ecossistema de inovação nacional, o **CarnaHack 2023**, desenvolvido pela ASSESPRO-BA e Softwell Solutions, em parceria com a SEMDEC (Secretaria Municipal de Desenvolvimento, Emprego e Renda), visa fortalecer o potencial criativo dos(as) envolvidos(as) com o negócio através de soluções tecnológicas capazes de melhorar a experiência dos usuários de determinada tecnologia.

1.5 - Durante o evento ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno dos temas propostos, de acesso e manipulação dos dados.

1.6 - A organização do evento disponibilizará oportunamente as bases de dados a serem utilizadas para construção das soluções, observadas as disposições contidas na Lei nº 12.527, de 18 de novembro 2011 (Lei de Acesso à Informação - LAI), e na Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD).

2 DAS INSCRIÇÕES

2.1 - Antes de efetuar a inscrição, o(a) candidato(a) deverá conhecer este Edital e certificar-se de que preencherá todos os requisitos nele exigidos.

2.1.1 - Para efetuar a inscrição, são imprescindíveis o endereço de e-mail e número de telefone do(a) candidato(a).

2.1.2 – No formulário de inscrição irá conter:

- a) Nome completo;
- b) E-mail pessoal ou corporativo;
- c) Telefone (WhatsApp);
- d) CPF;
- e) Cidade;
- f) Estado;
- g) Currículo;
- h) Informações adicionais.

2.2 – A inscrição deverá ser efetuada somente via internet, conforme procedimentos especificados a seguir:

2.2.1 - A inscrição para o Maker Academy Program (MAP) deverá ser efetuada, no período de **27 de outubro a 09 de novembro de 2023**, na página do <https://softwell.com.br/nocodemakeracademy/>

2.2.2 – Não será cobrada nenhuma taxa para inscrição.

2.2.3 - Objetivando evitar ônus desnecessário, o(a) candidato(a) deverá orientar-se no sentido de realizar a inscrição somente após tomar conhecimento de todos os requisitos e condições exigidos para esta Competição.

2.2.4 - No formulário de inscrição, o(a) candidato(a) deverá assinalar a concordância com os termos que constam neste Edital, bem como declarar que tem ciência e que não se opõe ao tratamento e ao processamento dos seus dados pessoais, sensíveis ou não, fornecidos durante a inscrição e ao longo do processo de seleção dos projetos, a fim de possibilitar a efetiva execução do processo de avaliação, em observância aos princípios da publicidade e da

transparência que regem a Administração Pública e nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, e alterações posteriores. Os dados pessoais serão tratados nos limites da finalidade do processo de seleção de projetos a que se inscrever o titular.

2.3 - Para inscrição, o(a) candidato(a) deverá obedecer aos seguintes procedimentos:

a) Estar ciente de todas as informações sobre esta Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial;

b) Cadastrar-se, no período entre 0 (zero) hora do dia **27/10/2023** e 23h e 59 min do dia **09/11/2023**, observando o horário oficial de Salvador/BA, por meio do formulário específico disponibilizado para as inscrições;

c) Ter noções ou conhecimento na plataforma Maker No-Code será um diferencial;

2.3.1 - Será disponibilizado um notebook com acesso à internet, por equipe, que possua os seguintes requisitos mínimos (Windows 10, 4Gb de RAM ou mais, Processador I3 ou superior). Caso os membros desejem levar o seu notebook pessoal será permitido.

2.4 - Havendo mais de uma inscrição pelo(a) mesmo(a) candidato(a), prevalecerá a de data/hora de Requerimento mais recente.

2.5 - Não serão aceitos, após o envio da documentação, acréscimos ou alterações nas informações prestadas.

2.6 – Após concluir o cadastro para inscrição, o(a) candidato(a) receberá uma comunicação confirmando a sua candidatura.

3 – DAS ETAPAS

3.1 Abertura

3.1.1 O **CarnaHack 2023** em resposta aos desafios propostos no evento de lançamento, as soluções apresentadas devem ajudar a resolver, obrigatoriamente, a pelo menos, 1 (um) problema relacionado pela organização participante.

3.1.2 Os desafios serão disponibilizados no dia **20 de novembro de 2023**.

3.1.3 Será disponibilizada uma licença do Maker 5 No-Code por equipe cuja chave de acesso será disponibilizada apenas durante a Maratona para desenvolvimento da aplicação com a tecnologia Maker No-Code.

3.2 Maratona

3.2.1 - As soluções devem ser desenvolvidas e apresentadas em observância:

a) Às datas previstas neste Edital;

b) Cumprindo os pré-requisitos no evento de lançamento;

c) À participação nos eventos em todas as etapas.

3.2.2 – As aplicações devem ser orientadas para utilização pelas organizações participantes, por meio de uma interface que possibilite uma adequada experiência para o usuário final da solução;

3.2.3 – As aplicações devem ser baseadas na tecnologia Maker No-Code disponibilizada;

3.2.4 – As aplicações devem possuir caráter inédito, entendendo-se por inéditas as soluções ainda não lançadas, comercializadas e/ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição;

3.2.5 - As aplicações devem ser classificadas como soluções tecnológicas, entendendo-se por solução de tecnologia da informação o conjunto de bens e/ou serviços que apoiam processos de negócio, mediante a conjugação de recursos, processos e técnicas utilizados para obter, processar, armazenar, disseminar e fazer uso de informações;

3.2.6 - As aplicações devem ser funcionais, entendendo-se como funcional aquela solução que permita a sua execução de forma completa.

3.2.7 – O desafio será composto pelas seguintes fases:

a) Fase 1: Inscrição no Maker Academy Program (MAP): **27 de outubro a 9 de novembro de 2023**

b) Fase 2: Realização da Capacitação: **13 de novembro a 20 de novembro de 2023**

c) Fase 3: Inscrição no Hackathon: **27 de outubro a 23 de novembro de 2023**

d) Fase 4: Desenvolvimento da solução na Maratona (presencial): **24 e 25 de novembro de 2023**

e) Fase 5: Entrega do projeto: **25 de novembro de 2023**

f) Fase 6: Julgamento e premiação das soluções: **25 de novembro de 2023**

3.2.7.1 – Premiação:

a) As equipes vencedoras irão receber prêmios que serão divulgados nas redes sociais.

b) Os prêmios incluem contratações nas empresas que usam No-Code, entre outros.

3.2.8 – Serão formadas as equipes de modo multidisciplinar as quais deverão atentar-se às regras informadas pela organização do evento e pautar suas ações de acordo com as informações constantes deste Edital, mantendo um comportamento ético, sem causar danos patrimoniais ou morais, seja a outros(as) participantes ou a terceiros. Os(As) interessados(as) deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 4 (quatro) e, no máximo, 6 (seis) integrantes. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo presencial, no período definido no cronograma disponibilizado no item 3.2.7.

3.3 Seleção

3.3.1 - É vedado o uso dos dados disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste Edital, acarretando a imediata desclassificação da equipe proponente que descumprir essa regra. A organização participante não garante aos(as) candidatos(as) que ocorra a preservação de segredos de negócios, segredos industriais ou know-how que venham a ser expostos durante o evento.

3.3.2 - Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor (Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD).

3.3.3 - Os participantes autorizam a organização, seus parceiros e patrocinadores, a utilizarem endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados pelos participantes na inscrição, com o propósito de formação e atualização de cadastro, reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio, nos limites da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), sem nenhum ônus para a organização participante.

3.3.4 – A entrega e demonstração das soluções criadas será anexada ao formulário de inscrição on-line. A criação de vídeo com a aplicação funcionando e o Arquivo FRZ do projeto são obrigatórios para validar a entrega.

3.3.5 – Ao inscrever-se, o participante autoriza o direito do uso da imagem por parte da Softwell Solutions, Assespro-BA e SEMDEC (Secretaria Municipal de Desenvolvimento, Emprego e Renda). É concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque, das seguintes formas: (I) home page; (II) cartazes; (III) Redes Sociais (IV); divulgação em geral. Por esta ser a expressão acima descrita sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ou a qualquer outro.

3.4 - Encerramento

3.4.1 – A Seleção dos projetos será realizada por uma banca multidisciplinar composta por integrantes da organização participante, a Softwell Solutions, e de representantes da ASSESPRO-BA.

3.4.2 – Uma demonstração final dos melhores projetos será feita de forma presencial em um evento de encerramento, visando a premiação da equipe proponente.

3.4.3 - As soluções serão avaliadas, conforme critérios indicados no dia do evento de lançamento.

3.4.4 – O evento de encerramento será realizado de modo presencial no dia **24 e 25 de novembro de 2023** no Centro de Convenções Salvador - Avenida Octávio Mangabeira, 5.490 - Boca do Rio, Salvador - BA, 41706-690.

4 - DOS REQUISITOS E DAS CONDIÇÕES PARA PREMIAÇÃO

4.1 - Ter sido aprovado(a) em todas as etapas.

4.2 - Ter nacionalidade brasileira ou portuguesa e, em caso de nacionalidade portuguesa, estar amparado(a) pelo estatuto de igualdade entre brasileiros e portugueses com reconhecimento de direitos e obrigações civis e de gozo de direitos políticos nos termos do parágrafo 1º, artigo 12, da Constituição Federal e do Tratado de Amizade, Cooperação e Consulta, promulgado no Brasil por meio do Decreto nº 3.927, de 19 de setembro de 2001.

4.3 – Ter, na data da premiação, idade mínima de 18 (dezoito) anos completos.

4.4 – Ter sido aprovado(a) nas atividades e desafios propostos durante o evento, obtendo o aproveitamento mínimo.

4.5 - Possuir aptidão física e mental para o exercício dos desafios propostos.

4.6 – Aderir e se comprometer a cumprir o Código de Ética e Normas de Conduta da ASSESPRO-BA, dos parceiros da ASSESPRO-BA e os demais regulamentos.

4.7 - Cumprir as determinações deste Edital.

4.8 - A premiação total do evento será divulgada durante o evento de lançamento.

4.8.1 - Os prêmios de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

4.8.2 - Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time.

5 - DOS PROCEDIMENTOS SOB RESPONSABILIDADE DA ASSESPRO-BA

5.1 – Ao final das Etapas conduzidas pela ASSESPRO-BA, a organização participante responsabilizar-se-á pela avaliação técnica a ser realizada nos(as) candidatos(as) junto a banca multidisciplinar.

5.2 Os(As) candidatos(as) considerados(as) aprovados(as), serão conduzidos(as) pela ASSESPRO-BA a receberem premiações.

5.3 - O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos(as) participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros.

5.4 - Informações adicionais sobre o evento ou esclarecimentos sobre este Edital podem ser obtidos pelo e-mail talentos@softwell.com.br.

6 - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

6.1 - A inscrição do(a) candidato(a) implicará na aceitação das normas das presentes instruções e na aceitação das condições desta Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial, tais como se acham estabelecidas neste Edital.

6.2 - É de inteira responsabilidade do(a) candidato(a) acompanhar a divulgação de todos os Atos, Editais e Comunicados referentes à esta Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial que forem encaminhados via e-mail.

6.3 - O resultado desta Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial será enviado para todos os(as) candidatos(as) que forem aprovados(as) nas etapas do Programa.

6.4 - A qualquer tempo, poder-se-ão anular a inscrição e/ou tornar sem efeito a seleção do(a) candidato(a), em todos os atos relacionados à Competição Colaborativa de Inovação Aberta Empresarial, quando constatada a omissão, declaração falsa ou adversa da que deveria ser informada com a finalidade de alterar direito ou criar obrigação.

6.5 - Será automaticamente eliminado o(a) Proponente e/ou a equipe que:

- a) Entregar a solução de forma incompleta;
- b) Entregar a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada;
- c) Não entregar a solução.