



HACKATUR
HACKATHON DE TURISMO



O SEBRAE Tocantins por meio do Projeto de *Investe Turismo Palmas – Serras e Lago*, torna público o Hackatur Palmas 2019, que acontecerá entre nos dias 03 a 05 de outubro em Palmas/TO.

CONSELHO DELIBERATIVO

Rogério Ramos de Souza

Presidente do Conselho Deliberativo Estadual – CDE

DIRETORIA

Moisés Pinto Gomes

Diretor Superintendente

Eliana Castro de Oliveira

Diretora Técnica

Jarbas Luis Meurer

Diretor de Administração e Finanças

EQUIPE TÉCNICA

Wolney Nóbrega

Gerente - Unidade de
Atendimento e
Competitividade

Alex Veras Dias

Coordenador de Turismo

Gabriela Tomasi

Gerente – Unidade de
Atendimento e
Relacionamento

Jeferson Moraes da Costa

Curador do evento
Hackatur

Antônio Louça Curcino

Gerente – Regional
Metropolitana

***Viviane Fernandes de
Albuquerque Teixeira***

Gestora do Projeto
Investe Turismo – Serras e
Lago



Sumário

1. Do objetivo e das características:	4
2. Da habilitação à participação na competição:.....	5
3. Das inscrições:	5
4. Dos requisitos para participação.....	5
5. Do Tema dos Projetos:	6
6. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES.....	7
7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	7
8. DOS PRÊMIOS	8
9. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO.....	8
10. PENALIDADES.....	8
11. DAS DÚVIDAS.....	9
12. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL	9
13. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME	9
14. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	9

O QUE É O HACKATHON?

O Hackathon é uma maratona que reúne hackers, técnicos, programadores, desenvolvedores e inventores para criar projetos que transformem informações de interesse público em soluções digitais, acessíveis a todos os cidadãos. A proposta do Hackatur é que os participantes apresentem soluções para as problemáticas levantadas com o público alvo do *Investe Turismo Palmas – Serras e Lago* com objetivo de solucionar dores reais do mercado de Turismo do Trade de Palmas.

1. Do objetivo e das características:

- 1.1. O objetivo desta maratona é fomentar a pesquisa e experiência tecnológica, a inovação e o entretenimento digital, por meio de experimentos ou projetos. Visa, ainda, compartilhar, apreender e ensinar conhecimento digital, tudo relacionado à informática, à comunicação digital e às novas tecnologias.
- 1.2. Objetivos específicos: desenvolver soluções criativas e tecnológicas para a Turismo de Palmas, havendo a possibilidade de serem aplicadas no segmento.
- 1.3. O Hackatur contará com tecnologias disponíveis para utilização durante o mesmo, visando o desenvolvimento técnico de novas funções e/ou tecnologias que poderão ser adotadas em toda cadeia produtiva do setor do turismo.
- 1.4. Sob a forma de Concurso Cultural, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei federal n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto n.º 70.951/72.
- 1.5. A participação no Hackathon da Turismo é voluntária através da adesão e entrega dos formulários devidamente preenchidos de inscrição atestados pelo professor responsável de cada equipe em nome da Instituição de Ensino Superior, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço.
- 1.6. É necessário que toda a equipe esteja presente na abertura da etapa presencial do Hackatur que se dará início às 14:00h, do dia 03 de outubro de 2019 na Arena do Conhecimento, no Centro de Convenções Arnaud Rodrigues, Palmas – Tocantins, caso não seja possível, ao menos 1 (um) membro deverá estar presente, evitando a desclassificação da equipe.
- 1.7. O Hackatur terá um limite de 10 (dez) equipes, sendo compostas de 3 a 5 membros ou 50 participantes.
- 1.8. As equipes deverão ter obrigatoriamente entre seus membros 1 professor da Instituição de Ensino.
- 1.9. Todos os participantes deverão estar devidamente matriculados na Instituição de Ensino ao qual a equipe estará representando.
- 1.10. A maratona contará com mentorias, apresentações, brainstorming, mini palestras e discussões com convidados da comissão organizadora.

2. Da habilitação à participação na competição:

2.1. Estudantes de qualquer profissão com habilidades, desde que saibam utilizar tecnologias para transformar informações de interesse público no setor de Turismo, sejam empreendedores, designers, programadores, técnicos entre outros. Todos os inscritos deverão ser brasileiros e, no momento da inscrição, ter idade igual ou superior a 18 anos. Os menores de 18 anos somente participarão mediante autorização dos pais ou responsável legal, por escrito.

3. Das inscrições:

3.1. As inscrições serão realizadas por equipe até o dia 25 de setembro de 2019 (quarta-feira) por meio de confirmação no e-mail jeferson.morais@to.sebrae.com.br.

3.2. Deverão ser entregues os seguintes documentos em anexo ao e-mail de confirmação:

3.2.1. Ficha de Inscrição de cada participante assinada (scaneada), inclusive do professor membro da equipe (Anexo I);

3.2.2. Comprovante de matrícula de cada aluno;

3.2.3. Comprovante de vínculo do professor com a Instituição de Ensino;

3.2.4. Os originais deverão ser entregues na abertura do evento à comissão organizadora;

3.3. As inscrições não terão o custo a nenhuma equipe.

3.4. As inscrições das equipes serão confirmadas por ordem em que forem feitos os envios por e-mail, limitando-se a 10 equipes ou 50 pessoas no evento.

3.5. Não será aceito inscrição individual.

3.6. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

3.7. A inscrição dá o direito dos participantes ingressarem na Arena do Conhecimento durante a realização do Hackatur, observando as regras de acesso.

3.8. A equipe da lista de espera que por ventura for convidada para ocupar uma vaga receberá o aviso no e-mail informado no momento da inscrição junto com as orientações para pagamento e efetivação da mesma.

4. Dos requisitos para participação

4.1. Podem participar do Hackatur todas as pessoas físicas habilitadas à prática de todos os atos da vida civil, nos termos do artigo 5º do Código Civil Brasileiro, a partir de 18 anos ou menores com no mínimo 16 anos autorizados pelos pais, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

4.1.1. Ter efetuada a inscrição por meio do e-mail oficial do evento e aceito as condições estabelecidas neste regulamento.

4.2. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.

- 4.2.1. As soluções apresentadas ao final do Hackatur deverão ter sido desenvolvidas durante a maratona e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.
- 4.3. Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet, smartphone e outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede wi-fi e energia nos 3 (três) dias da etapa presencial do evento pela organização.
- 4.4. Será disponibilizada estrutura de acesso à internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento dos projetos.
- 4.5. Os participantes deverão usar o crachá e a camiseta fornecidos no ato do credenciamento durante todo o período e, em todos os espaços em que serão realizados o concurso.
- 4.6. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, alimentação, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.
- 4.7. Pode-se usar bibliotecas/repositórios online.
- 4.8. Cada grupo deverá realizar apenas 1 (um) projeto ao final do Hackatur.
- 4.9. Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Hackatur, a partir de 03 de outubro, respeitando o horário limite de 14h30 do dia 05 de outubro de 2019.
- 4.10. Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.
- 4.11. Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.
- 4.12. Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git), correspondente ao Hackatur.
- 4.13. Desistências de participantes deverão ser informadas a organização do Hackatur imediatamente para que a situação seja avaliada pela comissão organizadora.
- 4.14. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.
- 4.15. Qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer um dos membros da comissão organizadora do evento.
- 4.16. É vedada a circulação no evento, bem como não será permitido a entrada e saída do Parque de Exposições durante a realização da maratona.

5. Do Tema dos Projetos:

- 5.1. Os projetos deverão ser desenvolvidos com foco nos temas propostos no item 5.3 deste edital, visando suprir a real demanda do trade de turismo de Palmas. Podendo ser algo

para 1 único pilar ou uma solução que engloba todos eles. Os Pilares temáticos para este Edital são:

- 5.2. O tema do Hackathon é focado em desafios do Turismo Inteligente proporcionando a criação e melhoria da atuação no segmento em Palmas com soluções para o turismo inteligente aplicáveis na região de Palmas e Taquaruçu, cuja ideia é melhorar a experiência e interatividade entre o turista e os agentes do turismo local, pensar na inovação na forma de produzir e consumir conteúdo através do desenvolvimento de protótipos, web/mobile, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.
- 5.3. De forma focada orienta-se que no desenvolvimento dos projetos seja levada em consideração os seguintes temas: Sustentabilidade, Gestão, Logística, Captura de dados, Agenda comum e Geração de inteligência.
- 5.4. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, da SRA, de membros da organização ou de outros participantes do evento.

6. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

- 6.1. Os participantes poderão sair a qualquer momento para se alimentar, não havendo responsabilidades por restrições alimentares ou necessidades especiais individuais dos participantes.
- 6.2. Pelo menos 2 componentes de cada grupo deverão permanecer na arena hackathon no horário compreendido entre 14h às 22h. Podendo passar o restante do tempo no local caso ache necessário.
- 6.3. Por questões contratuais, é vedado entrar na Arena do Conhecimento com bebidas alcoólicas ou demais itens que transijam a legislação interna do evento.
- 6.4. As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas até às 14h do dia 05 de outubro de 2019.
- 6.5. A avaliação dos projetos será realizada no dia 05 de outubro de 2019 a partir das 15h.
- 6.6. Equipe terá o tempo total de 5 minutos para apresentar o projeto/protótipo final da solução e a banca avaliadora terá até 3 minutos para tirar suas dúvidas.
- 6.7. A premiação ocorrerá na Arena do Conhecimento, no dia 05 de outubro de 2019, a partir das 15h.
- 6.8. Será proibido a substituição de membros da equipe após início do Hackatur.

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 7.1. A etapa de avaliação, a ser realizada pela Comissão de Avaliação e Julgamento, tem por objetivo verificar o atendimento aos requisitos estipulados para a participação, o preenchimento correto e completo da Inscrição, a demonstração da solução, bem

como a aderência do Projeto aos objetivos do Regulamento, sob pena de desclassificação automática.

- 7.2. Ainda avaliará a criatividade, originalidade, escalabilidade, impacto social e econômico e implementabilidade.
- 7.3. No dia 05 de outubro de 2019, as 15h, haverá a final, em que os jurados convidados pela comissão organizadora irão avaliar as soluções desenvolvidas pelas equipes.
- 7.4. Serão avaliados: Solução desenvolvida – Apresentação/ Protótipo – Adequação da solução ao desafio proposto.

8. DOS PRÊMIOS

8.1. As 3 equipes primeiras colocadas receberão:

- 1º Lugar – Pacote com passagens aéreas, hospedagem e credenciais para Visita Técnica ao Porto Digital em Recife/PE, para todos os membros da equipe;
- 2º Lugar – Pacote com passagens aéreas, hospedagem e credenciais para Visita Técnica ao evento FESTURIS em Gramado/RS, para todos os membros da equipe;
- 3º Lugar – Pacote com passagens terrestre e hospedagem para Visita Técnica ao Jalapão em Mateiros e São Felix/TO, para todos os membros da equipe;

8.2. O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.

9. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

- 9.1. A Comissão de Avaliação do Hackatur será composta por convidados da comissão organizadora a serem divulgados no dia do Evento, com qualificações e conhecimento para tal.
- 9.2. Todas as decisões da Comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.
- 9.3. Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do Hackatur.

10. PENALIDADES

- 10.1. Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste Regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.
- 10.2. Igualmente, serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem

qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

- 10.3. A comissão organizadora reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdo dos quais não são proprietários.

11. DAS DÚVIDAS

- 11.1. Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de e-mail dirigido ao endereço: jeferson.morais@to.sebrae.com.br.

12. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 12.1. Os direitos autorais, bem como a propriedade intelectual de tudo o que for desenvolvido pelos participantes durante a edição do Hackatur (software, tecnologias, conteúdos, dentre outros), à título universal e irretroatável, pertencem, exclusivamente à Serviço Brasileiro de Apoio as Micros e Pequenas Empresas do Tocantins, SEBRAE-TO, consoante os dispositivos legais expressos nas Leis nº 9.609/98 e 9.610/98.
- 12.2. É dever de toda equipe ao final da edição do Hackatur entregar à comissão organizadora todos os códigos fontes, sua documentação completa e outros dados técnicos necessários à absorção da tecnologia.
- 12.3. É vedado aos participantes usar, reproduzir, desenvolver, executar e exibir publicamente por meio de qualquer tecnologia de transmissão digital, formatar, disponibilizar para terceiros, o conteúdo e a tecnologia desenvolvida durante a edição do Hackatur, sem a autorização expressa do SEBRAE-TO.

13. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

- 13.1. Todos os participantes autorizam expressamente a comissão organizadora a utilização do uso de imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais.
- 13.2. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante e após a competição, em território nacional ou internacional, sem restrição de qualquer natureza, não cabendo qualquer remuneração aos participantes pelo uso de tais imagens, áudios e vídeos.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 14.1. O presente Regulamento e este Concurso Cultural poderão ser alterados, suspensos ou cancelados, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do

- Concurso ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.
- 14.2. A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.
 - 14.3. A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.
 - 14.4. A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Concurso, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).
 - 14.5. Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do Concurso, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.
 - 14.6. Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Concurso e/ou Evento.
 - 14.7. Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, assim como, a inscrição deste no Concurso e sua participação no Evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.
 - 14.8. A inscrição neste Concurso implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento.
 - 14.9. Os participantes expressam de forma irrevogável e irretratável a ciência e anuência com as condições estabelecidas neste instrumento, renunciando qualquer direito de propriedade dos softwares, tecnologias e conteúdo que forem desenvolvidos durante a edição do Hackatur 2019.
 - 14.10. Fica eleito o Foro de Palmas, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.

Palmas, setembro de 2019

Comissão Organizadora