

Regulamento

1º IDEAMaker IFG

Este regulamento contém as informações básicas e regras aplicáveis ao **1º IDEAMaker IFG** e colocamos à disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

1 - QUAL É O TEMA?

Inovação e Sustentabilidade - uso eficiente de recursos no Instituto Federal de Goiás - IFG para promover um ambiente de ensino, inovação e sustentabilidade.

2 - O QUE É UM IDEATHON?

Um IDEATHON é a fase de criação de uma ideia, com o direcionamento para uma solução que pode resultar em projeto e planos de ação para as empresas ou instituições. O importante é a discussão e o ambiente para que as ideias possam ser externadas, compartilhadas e complementadas, chegando a um resultado viável para prosseguir para outras etapas de desenvolvimento.

3 - O QUE É RECURSO?

Recurso refere-se a todos os materiais disponíveis em nosso ambiente que são tecnologicamente acessíveis, economicamente viáveis e culturalmente sustentáveis e nos ajudam a satisfazer nossas necessidades e desejos.

O **uso eficiente de recursos** é uma prática que tem como finalidade a utilização consciente dos recursos naturais, como minerais, água, solo, biodiversidade, combustíveis, entre outros.

O objetivo desta exploração consciente é evitar a falta, isto é, a escassez destes recursos para as gerações futuras. Como se sabe, o uso intensivo não é uma prática sustentável e pode comprometer as capacidades futuras.

Exemplos de Uso Eficiente de Recursos

Existem diversas práticas que podem ser adotadas para o **uso eficiente de recursos**, mesmo as aparentemente pequenas e simples, mas que podem impactar positivamente a sustentabilidade do planeta. Algumas das ações para alcançar estes objetivos são:

- Captar a água da chuva para a irrigação de plantas e para a limpeza da Instituição;
- Adquirir equipamentos que possuem maior eficiência energética;
- Utilizar válvulas de descarga sensorizada e torneira do lavatório com fechamento automático;
- Reutilizar e reciclar determinados materiais que poluem a natureza durante milhares de anos, como as garrafas e copos de plástico;
- Reduzir o uso de papel, sacos de plástico, entre outros materiais.

4 - DESAFIO:

Você e sua equipe deverão criar soluções que atendam ao seguinte Desafio:

O **1º IDEAMaker IFG** objetiva colaborar para o uso eficiente de recursos no IFG, isto é, apresentar ideias inovadoras de como a prática de utilizar/consumir conscientemente os recursos podem garantir que os mesmos não se tornem escassos.

5 - DATA E LOCAL:

Data: 18 e 19 de outubro/2023, na 1ª Feira Integrada de Ciências do IFG (FeCin - <http://eventos.ifg.edu.br/fecin/>) e no 16º Seminário de Iniciação Científica, Tecnológica e Inovação (SICT - <http://eventos.ifg.edu.br/sict/>).

Local: HUB Goiás – Centro de Excelência em Empreendedorismo Inovador
R. 261, 384 – Setor Leste Universitário, Goiânia.

6 - QUEM PODE PARTICIPAR?

Podem efetuar a inscrição para o **1º IDEAMaker IFG** pessoas físicas de todas as idades, porém, para os menores de 18 (dezoito) anos, é necessário o preenchimento da autorização dos responsáveis legais (Modelo de Declaração disponível no site <http://eventos.ifg.edu.br/fecin/> ou <http://eventos.ifg.edu.br/sict/>).

7 - DO CÓDIGO DE CONDUTA

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

Os organizadores aplicarão este código durante o evento, portanto, todos os participantes do *ideathon* são obrigados a concordar com o mesmo uma vez que decidam participar do **1º IDEAMaker IFG**.

Esperamos que a cooperação dos participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

~~Esperamos~~ Nossa expectativa para o evento é de que todos os participantes, parceiros e voluntários 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 em nossos eventos. Nosso *ideathon* é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos.

Desde já agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato por meio do e-mail: edf.citelab@ifg.edu.br.

8 - INSCRIÇÃO:

As inscrições se darão no período de 11 de outubro até 17 de outubro de 2023 às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado nos links <http://eventos.ifg.edu.br/fecin/> ou <http://eventos.ifg.edu.br/sict/> na aba IDEAMaker IFG.

Link do Formulário: <https://forms.gle/CdZ4DSmNzZgmgCXo7>

- O preenchimento correto e **envio do formulário eletrônico** de inscrição é de total responsabilidade do participante do **1º IDEAMaker IFG**;
- No dia 18 de outubro todas as equipes inscritas deverão obrigatoriamente realizar o **credenciamento** na FeCin/SICT para confirmar a participação;
- As atividades do **1º IDEAMaker IFG** deverão iniciar no dia 18 de outubro às 10h00 com uma **palestra de boas-vindas** onde serão dadas as orientações sobre a dinâmica do desafio;

- Os participantes deverão contactar ~~preencher~~ os mentores que estarão no evento na área *maker*.

A inscrição no **1º IDEAMaker IFG** é voluntária, nominativa, intransferível e gratuita. A participação não está condicionada a sorteio ou compra de produtos ou serviços de nenhuma espécie, sendo exclusivamente de caráter cultural e recreativo.

9 - FORMANDO SUA EQUIPE

As equipes devem ser formadas por **4 (quatro) integrantes**. A ideia terá maiores chances de sucesso com **equipes multidisciplinares**, ou seja, integrantes que tenham conhecimento nos diferentes âmbitos tecnológicos e de negócios relacionados com o projeto.

Podem participar do **1º IDEAMaker IFG** todos os interessados que confirmarem presencialmente, por meio do credenciamento, a sua inscrição.

No que se refere à formação das equipes:

1. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física);
2. As equipes poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes;
3. A comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes na palestra de boas-vindas;
4. Caberá ao participante utilizar o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o desafio;
5. As equipes participantes terão acesso a mentoria com especialistas que estarão no evento para ajudar, dar suporte e passar conhecimentos para os participantes.
6. No entanto, os participantes jamais devem ficar esperando instruções dos mentores o tempo todo, eles apenas oferecem dicas durante o processo, mas a validação e a construção da solução ficam por conta dos participantes com suas equipes.

10 - DA APRESENTAÇÃO DE PROPOSTAS

A apresentação das propostas do **1º IDEAMaker IFG** deverá ser entregue através do **Formulário enviado para o e-mail do líder da equipe**. Os arquivos não registrados no prazo não serão levados em consideração e, conseqüentemente, não serão avaliados e pontuados.

Os envios devem ser realizados até as **23h59 do dia 18 de outubro de 2023** em formato .pdf e da seguinte forma:

1. Arquivo 01: **Validação do problema e da solução:** Descrever a argumentação sobre o problema e a solução com no máximo 01 (uma) página;
2. Arquivo 02: **Apresentação:** No formato de slides (no máximo 10 páginas), com estrutura de *Pitch* contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas. A apresentação poderá trazer informações de mercado e *roadmap* futuro da solução desenvolvida;
3. Os classificados serão comunicados por meio do e-mail utilizado para o envio das ideias propostas;
4. A organização não se responsabiliza por propostas enviadas fora do prazo ou falhas na comunicação e/ou conexão.

ATENÇÃO: O *Pitch Show* será realizado no dia 19 de outubro a partir das 11h00 apenas com os classificados. A equipe que não comparecer para o *Pitch* será desclassificada. A duração do *Pitch* terá duração de 03 minutos e será apresentada para uma banca avaliadora.

O QUE É UM PITCH?

Pitch é uma apresentação curta e concisa que tem como objetivo comunicar de forma clara e persuasiva uma ideia, projeto, produto, serviço ou conceito a um público-alvo específico, geralmente em um curto espaço de tempo, como alguns minutos. Um bom *pitch* deve ser claro, persuasivo e envolvente, destacando os pontos-chave e a singularidade do que está sendo apresentado.

11 - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As propostas enviadas para o **1º IDEAMaker IFG**, serão avaliadas por uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

A equipe que não cumprir as etapas propostas pela organização será automaticamente desclassificada.

A equipe que não enviar os arquivos da etapa que se encontra será automaticamente desclassificada.

Para referida avaliação e considerando o contexto inovador proposto em um *ideathon*, serão considerados os seguintes critérios:

- A. **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

- B. **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto;
- C. **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas.

Todos os critérios descritos possuem peso igualitário no processo de avaliação. Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 (zero) e 5 (cinco), onde 0 (zero) representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 5 (cinco) representa total ou máxima aderência ao critério.

A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

12. ANÚNCIO DOS VENCEDORES E PREMIAÇÃO

No dia **19 de outubro**, será realizada a cerimônia de anúncio das equipes vencedoras e premiação, durante a cerimônia de premiação da FeCin e do SICT.

No mínimo 01 (um) participante de cada equipe finalista deverá estar presente na cerimônia. As 03 (três) equipes melhor avaliadas de acordo com os critérios estabelecidos serão premiadas.

PRIMEIRO LUGAR:

- 04 (quatro) ingressos COM CAMPING para uma Edição da Campus Party em 2024 (a definir);
- 04 (quatro) Echo Dot 5ª Geração;
- Mentoria sobre Propriedade Intelectual no Centro de Inovação Tecnológica/NIT do IFG.

SEGUNDO LUGAR:

- 04 (quatro) ingressos SEM CAMPING para uma Edição da Campus Party em 2024 (a definir);
- 04 (quatro) Kits Casa Conectada Lite Positivo Casa Inteligente (1x Smart Controle Universal e 1x Smart Lâmpada Wi Fi);
- Mentoria sobre Propriedade Intelectual no Centro de Inovação Tecnológica/NIT do IFG.

TERCEIRO LUGAR

- 04 (quatro) ingressos SEM CAMPING para uma Edição da Campus Party em 2024 (a definir);
- 04 (quatro) Fones de Ouvido Philips Sem Fio TWS Bluetooth com Microfone (Modelo TAT1235BK/97);

- Mentoria sobre Propriedade Intelectual no Centro de Inovação Tecnológica/NIT do IFG.

Os prêmios oferecidos às equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis e serão entregues diretamente ao líder da equipe.

13 - CRONOGRAMA:

Inscrição	11/10 a 17/10/2023	Nesta etapa os interessados devem realizar a inscrição da sua equipe, contendo entre 2 e 4 pessoas.
Credenciamento e confirmação da inscrição	18/10/2023	A partir das 08h00
Palestra de orientações	18/10/2023 às 10h00	Apresentação da dinâmica e agenda do evento
Mentorias	18/10/2023	De 14h00 às 18h00
Submissão de Ideias	18/10/2023	Até 23h59 em Formulário Indicado
Classificação	19/10/2023	Às 10h00 - Anúncio das equipes finalistas por e-mail indicado na submissão das ideias.
		11h00 -12h00 Pitch das ideias classificadas
Premiação	19/10/2023	A partir das 16h30

14 - COMUNICAÇÃO

Em todas as etapas do **1º IDEAMaker IFG**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, como por exemplo o e-mail.

Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações.

A comissão organizadora sugere a desabilitação de *anti-spams* que possam barrar as comunicações sobre o **1º IDEAMaker IFG**.

15 - DISPOSIÇÕES GERAIS

As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio dos endereços <http://eventos.ifg.edu.br/fecin/> e <http://eventos.ifg.edu.br/sict/>.

O **1º IDEAMaker IFG** será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

Ao se inscreverem no **1º IDEAMaker IFG**, os participantes concordam com o inteiro teor deste regulamento.

Os participantes, ao concordarem com o Regulamento, autorizam o **IFG** a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, 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.

Ao **IFG** reservam-se o direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o desafio pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico.

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 o **IFG**, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A seleção das equipes vencedoras não está sujeita a qualquer tipo de *álea* ou sorte e nem à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal nº 5.768/71.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços onde irá ocorrer este desafio, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

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.

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.

Este regulamento está disponível nos endereços <http://eventos.ifg.edu.br/fecin/> e <http://eventos.ifg.edu.br/sict/>.

O desafio 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 participantes do desafio e/ou aos eventuais terceiros.

A participação neste desafio sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, 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.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Comissão Organizadora

Coordenadores dos Laboratórios Maker do IFG

