

EDITAL DE SELEÇÃO 01/2024 HACKATUR

O **SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS - SEBRAE**, em parceria com a SECRETARIA DE CULTURA DO ESTADO DE RORAIMA - SECULT e DEPARTAMENTO DE TURISMO DE RORAIMA - DETUR, torna público o presente edital para realização do **1º HACKATUR** de Roraima, com o tema “**Destinos turísticos inteligentes: tecnologias e conectividade para o viajante 4.0**” que acontecerá no período de 26 a 28 de abril de 2024. A ação integra a programação do **SALÃO INTERNACIONAL DE TURISMO – RORAIMA 2024**, que será realizada no Roraima Garden Shopping, localizado na Av. Ville Roy, 1544 - Caçari, Boa Vista - RR. A metodologia para seleção das equipes, desenvolvimento e a escolha da equipe vencedora do Hackatur 2024 será regido por este edital.

1. DA PROPOSTA E OBJETIVO

- 1.1 O Hackatur é uma maratona de inovação, onde equipes competem entre si, e reúne pessoas multidisciplinares com diversidades de habilidades e competências, capazes de pensar e propor soluções para os desafios do turismo.
- 1.2 A proposta do Hackatur de Roraima, é desafiar times formados por **programadores, desenvolvedores, turismólogos, empreendedores e entusiastas da tecnologia e da inovação**, a somarem esforços utilizando suas competências para criarem soluções inovadoras para a temática definida neste edital, proporcionado um ambiente que estimule a troca de conhecimentos, o trabalho em equipe, por meio da colaboração e integração entre eles, com o auxílio e orientação de mentores experientes.
- 1.3 O Hackatur de Roraima tem o objetivo de fomentar a inovação e o desenvolvimento tecnológico no setor de turismo de Roraima, utilizando a metodologia da maratona de programação (Hackatur) para estimular os participantes selecionados por este edital a propor soluções tecnológicas em nível de protótipo, que possam contribuir para o crescimento e modernização desse setor crucial da economia roraimense.

2. DO DESAFIO

- 2.1 As soluções devem ser desenvolvidas para pelo menos um dos três desafios propostos no item 2.5.
- 2.2 As soluções podem ser propostas em diversos modelos de negócios, como: plataformas, apps, integrações, modelos B2B, B2C, B2G e B2B2C.
- 2.3 As soluções apresentadas pelas equipes deverão focar nos seguintes públicos: **Meios de hospedagem, serviços de alimentação, agenciamento de viagens, transporte turístico, atrativos turísticos e segmentos: Etnoturismo, Turismo de experiência, Ecoturismo, Turismo de aventura** podendo englobar um ou mais públicos e segmentos.
- 2.4 As soluções propostas devem utilizar a tecnologia OpenLayers.

2.5 Desafios propostos:

- a) **Desenvolvimento de soluções para o turismo digital:** O objetivo deste desafio é desenvolver soluções baseadas em novos comportamentos dos clientes 4.0 que permitam personalização em tempo real de experiências turísticas, integrando tecnologias emergentes como inteligência artificial e realidade aumentada para oferecer uma jornada única e envolvente, adaptada às preferências e interesses individuais de cada viajante e/ou da empresa promotora do serviço. As soluções podem incluir o uso de tecnologias como sensores, sistemas de monitoramento e outras tecnologias para auxiliar na gestão das empresas, como a montagem e comercialização dos pacotes turísticos, divulgação de produtos e/ou ainda para uso dos clientes.
- b) **Desenvolvimento de soluções para promover e comercializar os produtos turísticos da Amazônia Legal, Pan-Amazônia e do Caribe:** O objetivo deste desafio é desenvolver soluções que permitam a criação de plataformas digitais integradas, estratégias de marketing inovadoras e parcerias colaborativas entre os setores público e privado, visando aumentar a visibilidade, acessibilidade e atratividade dos destinos turísticos da Amazônia Legal, Pan-Amazônia e do Caribe. As soluções podem incluir o uso de tecnologias como realidade virtual, storytelling imersivo e análise de big data para oferecer experiências autênticas e memoráveis aos visitantes, ao mesmo tempo em que se promove a sustentabilidade ambiental e cultural da região.
- c) **Desenvolvimento de soluções para a promover a integração dos empresários e atores do Turismo de forma a fortalecer a Governança do setor:** O objetivo deste desafio é desenvolver soluções que permitam a gestão eficiente e colaborativa dos recursos e ativos do setor turístico, através da implementação de plataformas digitais de compartilhamento de informações, capacitação em gestão estratégica e estabelecimento de redes de cooperação entre os diferentes atores do mercado. Isso inclui a adoção de práticas de governança participativas, facilitando a comunicação e a tomada de decisões coletivas para impulsionar o desenvolvimento sustentável e a competitividade do turismo em nível local, regional e global. As soluções também devem levar em consideração a promoção do turismo sustentável e inclusivo buscando sempre desenvolvimento econômico do Estado de RR e das comunidades locais.

3. CRONOGRAMA DO EDITAL

Descrição das atividades	Data	Local
Publicação do edital	09 de abril de 2024	https://sebraerr.i10solucoes.com.br/
Inscrição das equipes	09 a 16 de abril de 2024	https://sebraerr.i10solucoes.com.br/
Avaliação das equipes e ideias apresentadas	17 a 18 de abril de 2024	SEBRAE RR
Divulgação do resultado preliminar das equipes selecionadas	19 de abril de 2024	https://sebraerr.i10solucoes.com.br/
Entrega do Recurso contra resultado preliminar	22 de abril de 2024	Envio por e-mail



		ugims@rr.sebrae.com.br
Divulgação do Recurso contra resultado preliminar	24 de abril de 2024	https://sebraerr.i10solucoes.com.br/
Divulgação do Resultado Final	24 abril de 2024	https://sebraerr.i10solucoes.com.br/

4. DAS INSCRIÇÕES

- 4.1 As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas por equipe no período de **09 a 16 de abril de 2024**, até as 23h59 (horário local). As inscrições serão realizadas mediante o preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no site <https://sebraerr.i10solucoes.com.br/>.
- 4.2 Só serão aceitas inscrições on-line e no período determinado no cronograma deste edital.
- 4.3 A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente edital.
- 4.4 O preenchimento do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação da equipe no Hackatur.
- 4.5 As inscrições serão realizadas **por equipe** e cabe à equipe efetuar o preenchimento do formulário, para então, garantir a participação da equipe no processo de seleção do Hackatur.
- 4.6 Não será aceito inscrição individual.
- 4.7 Apenas um membro por equipe deverá ser o responsável (definido pela própria equipe) por realizar o preenchimento do formulário eletrônico de inscrição, contendo as seguintes informações:
- a) Nome da equipe;
 - b) Nomes e contatos (e-mail e telefone) dos membros da equipe;
 - c) Breve descrição das habilidades, competências e experiências relevantes dos membros da equipe;
 - d) Resumo da ideia inicial do projeto a ser desenvolvido durante o Hackatur;
 - e) Será opcional o envio de um vídeo de até 3 minutos apresentando a equipe e a ideia proposta para entendimento mais claro da ideia.
- 4.8 O responsável da equipe receberá um e-mail automático com a confirmação da inscrição.
- 4.9 Serão ofertadas **30 vagas** aos competidores, sendo **6 equipes** com o **mínimo de 3 pessoas e no máximo 5**.

5. COMPOSIÇÃO E PERFIL DAS EQUIPES

- 5.1 Pessoas a partir de 18 anos completos na data de publicação deste edital.

- 5.2 Menores de 18 anos com autorização do responsável legal, conforme anexo I do edital.
- 5.3 Interessados em tecnologia e turismo.
- 5.4 Será **obrigatório** que pelo menos um membro da equipe possua conhecimento em programação ou desenvolvimento de software.
- 5.5 Sugere-se que pelo menos um membro da equipe possua conhecimento na área de negócio e designer.
- 5.6 O perfil dos membros não é uma obrigação imposta pela organização, é apenas uma sugestão de formato de equipes multidisciplinares, de forma a organizar uma equipe capaz de realizar o projeto proposto, **exceto o item 5.4.**

6. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DAS EQUIPES

- 6.1 As equipes inscritas serão avaliadas por uma comissão avaliadora composta por mentores de áreas técnicas e de negócios.
- 6.2 A avaliação se dará com base nas informações apresentadas no formulário de inscrição e seguirá os seguintes critérios de avaliação:
- a) Relevância da ideia proposta para o Turismo (30 pontos):** Será avaliado a relevância da ideia proposta para o setor do turismo, devendo as equipes apresentarem uma compreensão clara dos desafios enfrentados pelo turismo e demonstrar como a solução pode abordar esses desafios de maneira eficaz e inovadora.
- b) Diversidade de habilidades e competências da equipe (25 pontos):** Será avaliado a variedade de habilidades e competências dos integrantes das equipes. Isso inclui, mas não se limita a, programação, design, turismo, engenharias, ciência de dados, e outros conhecimentos relevantes para o desenvolvimento da solução proposta. A diversidade de habilidades enriquece as equipes e aumenta a probabilidade de abordagens multidisciplinares.
- c) Experiências dos membros da equipe (20 pontos):** Será avaliado as experiências das equipes em projetos anteriores, em que os membros estiveram envolvidos, especialmente aqueles relacionados ao Turismo ou à inovação tecnológica. Projetos bem-sucedidos e experiências práticas são valorizados e demonstram o comprometimento e a capacidade de entrega da equipe.
- d) Originalidade e criatividade da proposta (15 pontos):** Espera-se que as equipes apresentem propostas originais e criativas. A originalidade é essencial para se destacar na competição e para fornecer soluções inovadoras. As equipes devem demonstrar a capacidade de pensar e propor ideias que se diferenciam do que já existe.

e) Potencial de melhoria da solução proposta durante o evento (10 pontos):

Durante o Hackatur, as equipes terão um período limitado para desenvolver suas soluções, diante disso, será avaliado o potencial de aprimoramento das propostas durante o evento, onde as equipes devem demonstrar a capacidade de criar soluções que possam ser desenvolvidas de forma significativa em um curto espaço de tempo, aproveitando ao máximo os recursos disponíveis.

6.3 Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do evento.

6.4 O responsável da equipe receberá por e-mail o resultado das equipes selecionadas para participarem do Hackatur 2024.

6.5 As equipes não selecionadas entrarão em uma lista de espera e poderão ser chamadas se houver desistência e/ou desclassificação por parte de equipes selecionadas.

6.6 A equipe da lista de espera que porventura for convidada para ocupar uma vaga receberá uma ligação e/ou aviso no e-mail e contatos informados no momento da inscrição.

6.7 Caso o número de membros seja menor que o número de vagas do que propõe o item 4.10, a comissão organizadora poderá convidar integrantes da lista de espera para compor a equipe.

6.8 Caso o número de membros seja menor que o número de vagas proposto no item 4.10, a comissão organizadora poderá determinar a realização do evento com um número menor de participantes.

7. DO RECURSO

7.1 Os recursos contra o resultado preliminar das equipes selecionadas, serão permitidos a partir do prazo estabelecido no cronograma deste edital, não havendo recebimento e respostas fora do prazo.

7.2 O modelo de requerimento para solicitação de recursos está disponível neste edital (Anexo II).

8. DAS ORIENTAÇÕES PARA AS EQUIPES SELECIONADAS

8.1 Cada participante ou equipe deverá levar seus próprios equipamentos e ferramentas de trabalho (tablet, smartphone, notebook, laptop, mouse, software e etc.) para desenvolver as soluções para a maratona.

8.2 Será permitida a utilização de dados externos, obtidos a partir da internet ou em redes sociais, desde que estes sejam legais ou não violem o direito de terceiros.

- 8.3 Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do evento. Caso seja identificado um projeto nessas condições, os participantes serão desclassificados.
- 8.4 Os mentores do Hackatur estarão disponíveis no espaço do evento em horários estipulados para atender as equipes conforme necessidade.
- 8.5 Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.
- 8.6 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.
- 8.7 As despesas dos participantes referentes a transporte, combustível, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.
- 8.8 Será disponibilizada estrutura de acesso à internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento das soluções.
- 8.9 Os participantes deverão usar o crachá de identificação recebido no ato do credenciamento durante todo o período e, em todos os espaços em que serão realizadas as atividades.
- 8.10 Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto no Hackatur.
- 8.11 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal, escrito anteriormente ao início da competição.
- 8.12 Os participantes poderão pesquisar previamente, informações acerca da temática.
- 8.13 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.
- 8.14 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.
- 8.15 Desistências de participantes deverão ser informadas à organização do Hackatur imediatamente para que a situação seja avaliada pela comissão organizadora.
- 8.16 Qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer um dos membros da comissão organizadora do evento.
- 8.17 A participação da equipe no Hackatur é **integral e ininterrupta**. A equipe deve comparecer em **todas as etapas do evento**, desde a abertura até as apresentações dos projetos.



- 8.18 A organização poderá completar os times que não tiverem o número mínimo de 3 integrantes, usando os membros que estiverem no cadastro de reserva conforme item 6.6.
- 8.19 Caso o protótipo seja composto apenas por telas, é necessário entregar as telas em si, bem como fornecer os links para os repositórios via GitHub que comprovem a usabilidade e funcionalidade do protótipo.

9. ALIMENTAÇÃO E ACOMODAÇÃO

- 9.1 Durante o horário do evento serão disponibilizados aos participantes algumas refeições e bebidas (não alcoólicas) em horários estipulados. Caso o participante opte por consumir algo externo ao local do evento, desde que a ausência não atrapalhe as atividades previstas.
- 9.2 A alimentação fornecida pela organização do evento, inclui café da manhã, almoço e jantar durante os dias e horário de atividades do Hackatur.
- 9.3 Os participantes são livres para levarem seus próprios lanches, caso julguem necessário.
- 9.4 É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

10. DA UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO E MATERIAIS

- 10.1 O espaço disponibilizado para as equipes será no estande Espaço Hackatur.
- 10.2 Será disponibilizada pelos organizadores, incluindo rede wireless, flipcharts, projetores, material de escritório, mesas e cadeiras.
- 10.3 Todo o local contém acesso a tomadas e conexão à internet em rede Wi-fi, os dados de acesso serão disponibilizados no dia do evento.
- 10.4 Como medida de precaução, os participantes poderão utilizar seus acessos pessoais de dados caso achem necessário.
- 10.5 Os participantes deverão zelar pelo bom uso do espaço e equipamentos do local, com especial atenção para limpeza, conservação e avarias.
- 10.6 Os parceiros do evento poderão disponibilizar alguns materiais de escritório para utilização das equipes (canetas, blocos de rascunho e post-its).
- 10.7 Para desenvolver as atividades, os grupos devem dispor de seus próprios equipamentos tais como: **laptops**, tablets, aparelho celular e periféricos, bem como extensões elétricas, adaptadores, "T's". Os participantes são responsáveis pela integridade e segurança de seus equipamentos. A organização reservará espaço fechado para eventual pernoite de protótipos.

10.8 Os participantes se comprometem a utilizar apenas softwares livres ou devidamente registrados.

11. AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

11.1 As equipes serão avaliadas por uma banca avaliadora composta entre empresários, investidores e parceiros do evento.

11.2 Cada equipe terá 3 minutos para realizar o pitch do seu projeto e a banca avaliadora terá até 3 minutos para tirar suas dúvidas.

11.3 A avaliação se dará com base na apresentação dos projetos das equipes e que serão avaliadas nos seguintes critérios:

a) **Relevância para o Turismo (30 pontos):** Uma ideia proposta deve ser relevante e apresentar impacto potencial positivo no setor do Turismo;

b) **Originalidade e Inovação (25 pontos):** A solução deve apresentar um alto nível de originalidade e inovação, diferenciando-se das soluções existentes;

c) **Viabilidade Técnica (20 pontos):** A proposta deve demonstrar soluções técnicas, considerando os recursos e o tempo disponível durante o evento;

d) **Qualidade da Apresentação (15 pontos):** As equipes serão avaliadas com base na qualidade da apresentação da ideia, incluindo claramente, capacidade de comunicação, persuasão e apresentação da equipe;

e) **Potencial de Mercado (10 pontos):** Será avaliado o potencial de mercado da proposta de solução, considerando aspectos como escalabilidade e demanda.

11.4 Serão premiadas em dinheiro, custeado com recursos próprios do Sebrae Roraima, as 03 equipes vencedoras na grande final, com maior pontuação obtida pela banca avaliadora.

11.5 As **equipes vencedoras** serão anunciadas no dia **28 de abril de 2024** no evento de encerramento do Hackatur, conforme o item 13.

11.6 Equipe vencedora em **1º Lugar** - Receberá a premiação em dinheiro no valor de **R\$ 2.500,00** (Dois Mil e Quinhentos Reais).

11.7 Equipe vencedora em **2º Lugar** - Receberá a premiação em dinheiro no valor de **R\$ 1.500,00** (Um Mil e Quinhentos Reais).

11.8 Equipe vencedora em **3º Lugar** - Receberá a premiação em dinheiro no valor de **1 mil reais** (Um Mil Reais).

11.9 O SEBRAE será responsável pela entrega dos prêmios diretamente às equipes vencedoras.

12. CERTIFICAÇÃO

12.1 Os participantes que permanecerem até o final do evento e entregarem seus projetos terão direito ao certificado de participação no Hackatur, com carga horária total de 32 horas.

13. PROGRAMAÇÃO DO HACKATUR 2024

Data	Atividade	Horário
26/04/2024 (sexta-feira)	Credenciamento e Welcome coffee	18:00
	Palestra Geral de abertura - " Google, Marketing e Inteligência Artificial: Oportunidades para o Turismo "	19:00
	Warm UP	20:00
	Palestra - MVP	20:30
	Hacking	21:00
	Mentoria	21:30
	Hacking	22:00
	Jantar	23:00
27/04/2024 (Sábado)	Hacking	00:00
	Palestra - Licenciamento de software	05:30
	Café da Manhã	06:00
	Hacking	06:30
	Palestra - Documentação	11:00
	Mentoria	11:30
	Almoço	12:00
	Hacking	13:00
	Coffee Break	18:00
	Hacking	18:30
	Jantar	21:30
	Mentoria	22:00
Hacking	23:00	
28/04/2024 (domingo)	Preparação para Apresentação e Finalização	10:30
	Pitch de Feedback	11:00
	Pitch Final	14:30
	Evento de premiação e encerramento	15:30
	Coffee Break	16:00

14. DA DESCLASSIFICAÇÃO

14.1 Haverá desclassificação nas seguintes situações:

- Apresentação de projetos prontos ou que já tenham sido iniciados antes do início oficial do evento;
- Contribuição de projeto de forma remota ou externa;
- Não comparecimento em uma das etapas que envolvam 'Hacking';
- Uso de programas piratas;
- Consumo de drogas ilícitas ou bebidas alcoólicas dentro das dependências do Hackatur;
- Conduta inadequada, desrespeitosa e agressiva com qualquer participante ou equipe de apoio;
- Depredação de patrimônio;

- h) Utilização de espaços não permitidos durante o evento;
- i) Não cumprimento do estipulado no regulamento;
- j) Equipes devem responder prontamente aos chamados da organização, a falta de presença acarretará na desclassificação, salvo momentos em que a liberação for concedida pela organização obedecendo o cronograma aqui disposto.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 15.1 Fica a critério da equipe indicar um integrante para interlocução com a organização do Hackatur.
- 15.2 Os projetos desenvolvidos durante o evento serão licenciados sob a Collaborative Progress License – CPL V 0.4, uma licença de software livre e de código aberto que promove a colaboração e o progresso dos projetos. A CPL V 0.4 visa apoiar e estimular o desenvolvimento colaborativo de software, permitindo o uso do software licenciado com outros softwares sob licenças distintas, inclusive proprietárias. A CPL V 0.4 também obriga que as alterações e melhorias feitas no software sejam compartilhadas com a comunidade, contribuindo para o avanço do conhecimento e da tecnologia. As equipes selecionadas deverão assinar o Termo de Licença de Software Livre (incluso no ANEXO III) para concordar com os termos da CPL V 0.4. Para mais informações sobre a licença, acesse: <https://outboxidea.net/pt/collaborative-progress-license-cpl/>
- 15.3 A posteriori, fica a critério da equipe detentora do projeto e das partes envolvidas (incluindo o patrocinador), desde as etapas de incubação da ideia até o lançamento efetivo do projeto e sua disponibilidade no mercado, acordarem entre si, por meio de um contrato prévio, os direitos, deveres, responsabilidades, a fim de garantir uma definição adequada dos termos de propriedade intelectual e eventuais ganhos econômicos decorrentes do projeto.
- 15.4 As equipes selecionadas assinarão no momento da confirmação de seleção via e-mail um termo de compromisso entregue pela comissão organizadora do Hackatur, concordando com os pontos tratados neste regulamento. ANEXO III
- 15.5 É importante que o grupo participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe organizadora antes e durante o desenvolvimento das atividades previstas para o evento.
- 15.6 Todos os participantes menores de 18 anos estão sujeitos à exigência de apresentação de termo de autorização dos pais ou responsáveis legais, conforme modelo disponibilizado (ANEXO I).
- 15.7 Ao utilizar as fotografias, imagens, áudios e gravações capturadas durante o Hackatur, os participantes, parceiros e apoiadores concordam em conceder crédito à marca do evento em todas as mídias e contextos em que as fotografias ou imagens sejam divulgadas ou utilizadas, conforme Anexo IV.



- 15.8 Os casos omissos neste edital serão resolvidos pela organização do evento, que poderá alterar este edital a qualquer momento, mediante comunicação prévia aos participantes.
- 15.9 Quaisquer dúvidas, sugestões ou reclamações deverão ser encaminhadas para o e-mail ugims@rr.sebrae.com.br.

Boa Vista – RR, 09 de abril de 2024

(Assinado Eletronicamente)

Emerson Carlos Baú

Diretor Superintendente



SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS – **SEBRAE**
SECRETARIA DE CULTURA DO ESTADO DE RORAIMA - **SECULT**
DEPARTAMENTO DE TURISMO DE RORAIMA – **DETUR**

ANEXO I - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PAIS OU RESPONSÁVEIS (PARA MENORES DE DEZOITO ANOS)

Eu _____
, RG nº: _____, órgão emissor: _____ CPF nº:
_____, responsável legal, na qualidade de
_____ (pai, mãe ou tutor), do (a)
menor _____,
RG nº _____, órgão emissor: _____, nascido (a) em _____ de
_____ do ano de _____, **AUTORIZO** a participação no **1º Hackatur Roraima 2024**, a se realizar no período de _____, assumindo toda a responsabilidade pela presente autorização e participação do menor.

Boa Vista - RR, _____ de _____ de 2024

Assinatura do Responsável legal



ANEXO II - MODELO DE RECURSO

RECURSO

Nome do proponente, brasileiro ou estrangeiro, estado civil, RG, CPF, residente à rua (nome da rua), representante da equipe (nome da equipe), vem interpor o presente RECURSO em face da decisão de indeferimento de sua proposta no Processo Seletivo, decisão referente à fase (verificar no Edital a qual fase se refere), pelos motivos a seguir expostos.

I – DOS MOTIVOS:

(expor, neste campo, os motivos pelos quais há discordância em relação à decisão da comissão avaliadora).

II – DO PEDIDO:

REQUER-SE, portanto, que a comissão avaliadora aprecie os motivos da discordância em relação à decisão de indeferimento e emita nova decisão.

Boa Vista - RR, _____ de _____ de 2024

Assinatura do representante da equipe

**ANEXO III - TERMO DE COMPROMISSO**

Eu _____, RG nº: _____, órgão emissor: _____, CPF nº: _____, representante da equipe _____, participante do 1º Hackatur Roraima 2024, doravante denominado simplesmente "Participante", reconheço e concordo com todos os termos e condições estabelecidos no Regulamento do 1º Hackatur Roraima 2024, neste ato representando todos os membros da equipe.

Comprometo-me a cumprir fielmente as regras e diretrizes estabelecidas no referido regulamento, bem como a acatar as decisões da Comissão Organizadora do evento. Estou ciente de que qualquer violação ao regulamento pode resultar em desclassificação da equipe, nos termos previstos no edital.

Ademais, estou ciente de que os projetos desenvolvidos durante o evento serão licenciados sob a Collaborative Progress License – CPL V 0.4, conforme disposto no Regulamento.

Comprometo-me, ainda, a zelar pelo bom uso do espaço e equipamentos disponibilizados durante o evento, mantendo o ambiente limpo e preservado.

Declaro estar plenamente ciente das responsabilidades aqui assumidas e de que, ao participar do 1º Hackatur Roraima 2024, estou concordando com os termos deste Termo de Compromisso.

Boa Vista - RR, _____ de _____ de 2024

Assinatura do representante da equipe



ANEXO IV - TERMO DE AUTORIZAÇÃO USO DE IMAGEM, VOZ E APRESENTAÇÃO

Eu _____
_____, RG nº: _____, órgão emissor: _____ CPF nº:
_____, Autorizo, para todos os fins em direito admitidos, a
utilização da minha imagem e voz constantes em fotos, gravações e filmagens
decorrentes da minha participação no 1º Hackatur Roraima 2024, assim como autorizo
a divulgação da minha apresentação em slides, sob a responsabilidade das instituições
organizadoras, sendo que a referência ao meu nome, que constitui um direito moral,
deverá ser respeitada sempre.

As imagens, voz e apresentação poderão ser exibidas nos relatórios do referido evento,
em apresentações audiovisuais dele, em publicações e divulgações disponibilizadas em
acesso aberto, por meio do portal, dos perfis em redes sociais, e do Repositório
Institucional das instituições organizadoras, bem como de outros sistemas de
disseminação da informação e do conhecimento.

A autorização neste termo especificada é gratuita e por prazo indeterminado. Por ser
esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos à
minha imagem e voz.

Boa Vista - RR, _____ de _____ de 2024

Assinatura

PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

Edital_Hackatur

O documento acima foi proposto para assinatura digital através da plataforma de assinaturas do SEBRAE. Para verificar a autenticidade das assinaturas clique neste link

<https://assinaturadigital.sebrae.com.br/verificadorassinaturas/#!/search?codigo=7C-42-06-6A-89-1A-05-69-7B-6C-F2-40-D5-F7-56-F6-85-DD-87-1E> acesse o site

<https://assinaturadigital.sebrae.com.br/verificadorassinaturas/#!/search> e digite o código abaixo:

CÓDIGO: 7C-42-06-6A-89-1A-05-69-7B-6C-F2-40-D5-F7-56-F6-85-DD-87-1E

O(s) nome(s) indicado(s) para assinatura, bem como seu(s) status é(são):

✓ **Emerson Carlos Baú - 402.***.***-91** - 09/04/2024 17:03:24

Status: Assinado eletronicamente, mediante senha de rede, pessoal e intransferível

IP: 138.***.***.***7

