

The logo for the AGRO HACKATHON 2023 is centered on a dark green background. It features the words "AGRO", "HACK", and "ATHON" stacked vertically in a bold, sans-serif font. The letter "A" in "AGRO" is light blue, and the letter "R" is light green. The letter "H" in "HACK" is white with a black circuit board pattern. The letter "O" in "ATHON" is red with a white line graph showing an upward trend. Below the main text, the year "2023" is written in a bold, white, sans-serif font. A thin white vertical line is positioned to the left of the text.

**AGRO  
HACK  
ATHON**  
**2023**

## AGROHACKATHON 2023

### Regulamento da Maratona

Neste regulamento estarão contidas as informações necessárias para a sua preparação para o **Agrohackathon 2023**. O objetivo deste evento é a união de esforços da academia com o setor produtivo para desenvolver soluções tecnológicas inovadoras para o agronegócio, na área de **monitoramento da propriedade rural**.

#### Locais do Evento

O evento ocorre de forma simultânea em 04 diferentes localidades buscando abranger as regiões Norte, Sul, Oeste e a região da Capital do estado.

- Região de Curitiba, capital: o ponto de encontro será no prédio didático do Setor de Ciências Agrárias – UFPR, Rua dos Funcionários, 1540 – Cabral.
- Região Oeste do Paraná: em Assis Chateaubriand, o evento ocorre no CTA SENAR localizado na Av. Sesquicentenário, 118 - Jardim América.
- Região Norte: O evento ocorrerá em Ibiporã, cidade vizinha a Londrina. O ponto de encontro situa-se no CTA SENAR, Estrada da Água Bonita s/n - (estrada velha para Jataizinho), Caixa Postal 1280, Ibiporã - PR.
- Região Sul: O local do evento será na UTFPR, Via do Conhecimento, s/n - KM 01 - Fraron, Pato Branco – PR.



- 1.1. Os participantes do município de Assis Chateaubriand e Ibiporã têm a opção de ficarem hospedados no próprio local do evento, no CTA do Sistema FAEP/SENAR-PR.
- 1.2. Para os participantes de Curitiba e Pato Branco haverá estacionamento gratuito dentro do campus das universidades para os participantes.
- 1.3. Os participantes de Curitiba e Pato Branco não terão transporte para chegada ou saída do local do evento, exceto os estudantes das Escolas Agrícolas participantes.
- 1.4. Todos os participantes de Assis Chateaubriand e Ibiporã terão transporte para retornar para Palotina após o término do evento.

## 2. Vagas e Inscrição

- 2.1. Serão disponibilizadas para o evento 60 vagas aos competidores em cada localidade, sendo 50 para estudantes universitários de graduação, pós-graduação, estudantes de escola técnicas e profissionais e 10 vagas selecionadas às escolas agrícolas participantes, como disposto abaixo:

Sedes do Evento	Cidade	Instituição	Vagas
Curitiba	Pinhais	Centro Estadual de Educação Profissional Newton Freire Maia	5
	Lapa	Centro Estadual de Educação Profissional Agrícola da Lapa	5
Palotina	Palotina	Colégio Agrícola Adroaldo Augusto Colombo	10
Pato Branco	Clevelândia	Centro Estadual de Educação Profissional Assis Brasil	10
Ibiporã	Santa Mariana	Centro Estadual De Educação Profissional Agrícola Fernando Costa	10

- 2.2. No total, o evento contará com 240 vagas. As equipes poderão admitir também um profissional de mercado.
- 2.3. Está prevista a formação de 10 equipes competidoras em cada local de realização, totalizando 40 equipes.
- 2.4. Caso o número de candidatos que atendam aos requisitos deste regulamento seja menor que o número de vagas do que propõe o item 2.1, a comissão organizadora poderá determinar a realização do evento com um número menor de participantes.
- 2.5. O processo de inscrição e o início das atividades pré-evento será composto por três etapas:
  - Etapa 1: Eventos online através de pílulas de informação que serão disponibilizadas em plataforma virtual para preparação do competidor em sua jornada.
  - Etapa 2 - preenchimento da ficha de inscrição, disponível no portal

(<https://agrohackathon.com.br>) a partir das 12h00 do dia 12/07 até 23h59 do 20/08. Após o preenchimento, o participante receberá um e-mail automático com os dados da inscrição.

- Etapa 3 – os inscritos serão classificados e selecionados pela comissão organizadora conforme as informações do formulário de inscrição. Os inscritos receberão até o dia 22 de agosto por e-mail a confirmação de sua seleção no Agrohackathon.

2.6. As equipes serão montadas no primeiro dia do evento com até 6 integrantes, sendo 1 de colégio agrícola e os demais universitários e profissionais de mercado.

2.7. As equipes serão credenciadas durante o evento com base nas competências individuais e problemáticas específicas de interesse. Os participantes de equipes pré-estabelecidas deverão inscrever-se individualmente.

2.8. Todos os grupos devem ser constituídos por participantes de duas ou mais instituições de ensino e somar o máximo de habilidades requeridas. Por princípio, quanto mais habilidades o grupo agregar, maior a possibilidade de construção de uma solução viável ao problema.

2.9. Cada um dos participantes do grupo deverá elencar pelo menos uma competência principal, em área que tenha maior conhecimento ou outras que pode contribuir.

### 3. Cronograma e descrição do evento

## LINHA DO TEMPO




### **Sábado (02/09):**

- Abertura do evento
- Formação das equipes
- Desenvolvimento das ideias
- Pitch 1: Apresentação do tema inicial e proposta de valor
- Mentorias

### **Domingo (03/09):**

- Desenvolvimento das ideias e mentorias
- Exposição dos canvas para os mentores e visitantes Horário: das 08h00 às 22h00
- Pitch 2: Apresentação do plano de negócios/protótipo  
Premiação e encerramento Serão premiadas duas equipes vencedoras por local Horário: das 08h00 às 18h00

### **Sexta-Feira (22/09):**

Pitch final: Apresentação presencial em Curitiba-PR dos “protótipos de baixa fidelidade”, que contemplam visualizações práticas dos produtos e serviços propostos.

As duas equipes classificadas em cada região competirão entre si pela primeira colocação local. Os vencedores locais serão classificados a nível estadual conforme pontuação final.

## **4. Etapas do desenvolvimento**

- 4.1. **Equipes:** As equipes serão montadas no primeiro dia do evento com base nas competências individuais e problemáticas específicas de interesse.
- 4.2. Todos os grupos devem ser constituídos por participantes de duas ou mais instituições e somar o máximo de habilidades elencadas (**Front-End, Programação e Ciência de Dados, Geoprocessamento, Produção Rural, Economia e Negócios e Gestão de Projetos**).
- 4.3. O Agrohackathon 2023 contará com a rede social com dinâmicas virtuais próprias para facilitar a interação entre os participantes e a formação de equipes antes da data do evento presencial.
- 4.4. **Pitch 1:** Com as equipes montadas, inicia-se o processo de desenvolvimento do projeto. A equipe organizadora disponibilizará um

modelo de apresentação com os principais itens a serem incluídos na apresentação do primeiro Pitch do projeto. Uma equipe de mentores deverá dar sugestões e orientar sobre a continuidade, ou não, da proposta. Caso a proposta não seja aprovada, a equipe será encaminhada para a elaboração de nova proposta.

- 4.5. **Apresentação CANVAS:** Com a ideia aprovada as equipes iniciam o processo de desenvolvimento da solução. A validação dessa ideia ocorrerá por processo de mentoria e apresentação (exposição) de Canvas na localidade do evento.
- 4.6. **Pitch 2:** A partir deste Pitch serão selecionados **dois (2)** finalistas de cada localidade, que passarão para a próxima etapa. O nível de prototipação da solução estará condicionado à características da proposta e às sugestões de mentorias.
- 4.7. Os mentores do Agrohackathon estarão disponíveis no espaço do evento em horários estipulados para atender as equipes conforme necessidade.
- 4.8. **Pitch final:** As equipes finalistas apresentarão de forma presencial no dia 22 de setembro e o protótipo de baixa fidelidade para as suas ideias. Para isso contarão com um período específico de mentorias entre o primeiro evento presencial e a grande final. Logo após as apresentações será publicado o resultado final com as 04 equipes vencedoras por local, bem com ranqueamento de 08 equipes selecionadas a nível estadual.

## 5. Utilização do espaço e materiais

- 5.1. O espaço disponibilizado para as equipes serão as salas do Prédio Didático na Universidade Federal do Paraná Campus Agrárias em Curitiba, campus da UTFPR em Pato Branco e salas do CTA do Sistema FAEP/SENAR-PR em Assis Chateaubriand e Iporã. Todas contêm acesso a tomadas e conexão à internet em rede *Wi-fi*, os dados de acesso serão disponibilizados no dia do evento. Como medida de precaução, os participantes poderão utilizar seus acessos pessoais de dados.
- 5.2. Os participantes deverão zelar pelo bom uso do espaço e equipamentos do local, com especial atenção para limpeza, conservação e avarias.
- 5.3. Os parceiros do evento poderão disponibilizar alguns materiais de escritório para utilização das equipes (canetas, blocos de rascunho e post-its).
- 5.4. 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.
- 5.5. Os participantes se comprometem a utilizar apenas softwares livres ou devidamente registrados.
- 5.6. O acesso a espaços restritos e não destinados ao evento está sujeita à anuência explícita de profissional responsável da UFPR.

## 6. Alimentação e acomodação

- 6.1. 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.
- 6.2. Os participantes são livres para levarem seus próprios lanches, caso julguem necessário.
- 6.3. Os participantes das localidades de Assis Chateaubriand e Ibiporã terão acomodações no local do evento para pernoitar (de sábado para domingo). Os participantes podem levar colchonetes, travesseiros e o que mais acharem necessário para eventuais descansos durante a maratona. As equipes de Curitiba Pato Branco, no entanto, não poderão permanecer no local para pernoitar. O prédio será aberto às 7h30 e fechado às 22h.

## 7. Desclassificação

Haverá desclassificação nas seguintes situações:

- a) Apresentação de projetos prontos ou que já tenham sido iniciados antes do início oficial do evento;
- b) Não comparecimento em um dos dias de evento, 02, 03 e 22 de setembro de 2023;
- c) Uso de programas piratas;
- d) Abandono do espaço de trabalho por todos os integrantes exceto em horário previsto para as refeições (pelo menos 1 membro da equipe deve estar sempre presente);
- e) Consumo de drogas ilícitas ou bebidas alcoólicas;
- f) Conduta inadequada, desrespeitosa ou agressiva com qualquer participante ou equipe de apoio;
- g) Depredação de patrimônio;
- h) Utilização de espaços não permitidos durante o evento;
- i) Não cumprimento do estipulado no regulamento.
- j) Durante a maratona, é obrigatória a presença de, no mínimo, um membro junto à mesa de desenvolvimento. Equipes devem responder prontamente aos chamados da organização; a falta de presença acarretará em desclassificação, salvo momentos em que a liberação for concedida pela organização.

## 8. Escolha dos vencedores e dos prêmios

8.1. Os projetos serão avaliados por comissão julgadora selecionada entre os parceiros do evento com interesse particular em fomentar as ideias desenvolvidas.

Serão selecionadas 04 equipes vencedoras na Grande Final, anunciadas no dia 22 de setembro até o término do horário conforme cronograma do Agrohackathon.

8.2. Promotores do evento viabilizarão a entrega dos seguintes prêmios diretamente às equipes vencedoras.

**1º Lugar (Curitiba-PR) – 01 (um) Notebook para cada integrante da equipe;**

**1º Lugar – 01 (Assis Chateaubriand-PR) Notebook para cada integrante da equipe;**

**1º Lugar – 01 (Pato Branco - PR) Notebook para cada integrante da equipe;**

**1º Lugar – 01 (Ibiporã-PR) Notebook para cada integrante da equipe;**

## 9. Disposições gerais

9.1. Fica a critério da equipe indicar um integrante para interlocução com a organização do Agrohackathon.

9.2. As ideias desenvolvidas durante o evento são de livre direito de propriedade, sendo que disposições diferentes desta poderão ser acordadas entre os participantes e os possíveis apoiadores da ideia após o evento.

9.3. A posteriori, fica a critério da equipe detentora do projeto e das partes envolvidas (incluindo o patrocinador e instituição incubadora), 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.

9.4. Cada participante assinará no momento do credenciamento um termo de compromisso entregue pela comissão organizadora do Agrohackathon, concordando com os pontos tratados neste regulamento e a cessão de direito de imagem.

9.5. 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.



- 9.6. Todos os participantes menores de 18 anos matriculados em escolas técnicas, agrícolas e universitários estão sujeitos à exigência de apresentação de uma ficha específica de autorização dos pais ou responsáveis legais, conforme modelo disponibilizado pela organização do evento.
- 9.7. Ao utilizar as fotografias ou imagens capturadas durante o Agrohackathon, 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.

### **Comissão Organizadora Agrohackathon 2023**