

REGULAMENTO

A Associação Campograndense de Engenheiros Agrônomo (ACEA), inscrita no CNPJ nº.15.923.220/0001-64, com sede na Rua Corredor Público, 66, Vila Corumbá, Campo Grande-MS, torna pública a abertura das inscrições para a 1ª Edição do Hackathon Agro 4.0: A Evolução em Benefício do Receituário Agrônomo.

Este regulamento estabelece as regras e condições para participação, desenvolvimento e avaliação das soluções apresentadas no Hackathon. O evento reúne profissionais de diversas áreas interessados em inovar os processos do agronegócio, especialmente no que diz respeito à modernização e segurança na assinatura do receituário agrônomo.

1. Disposições gerais

1.1. Organização

1.1.1. A presente 1ª Edição do Hackathon Agro 4.0 é promovida pela Associação Campograndense de Engenheiros Agrônomo, doravante denominada simplesmente “ACEA” e operado pela Voa Consultoria Empresarial LTDA, inscrita no CNPJ sob o nº 51.196.852/0001-37, doravante denominada simplesmente “Voa Inovação”.

1.2. A ACEA e a Voa Inovação, através de seus representantes, compõem a Comissão Organizadora do evento (“Comissão Organizadora”) que será responsável por viabilizar a realização do evento, selecionar os participantes, indicar e recrutar os avaliadores, definir e informar sobre alterações necessárias, garantir o respeito de todos e a aplicação do Código de Conduta, bem como tomar as demais medidas necessárias para a realização do evento de forma que o mesmo atinja plenamente seu objetivo.

1.3. O Hackathon Agro 4.0 tem como objetivo:

1.3.1. Fomentar a inovação e a digitalização no setor agrícola.

1.3.2. Desenvolver soluções que modernizem o processo de assinatura do receituário agrônomo, garantindo segurança, rastreabilidade e conformidade legal.

REALIZAÇÃO



CONFEEA
Conselho Federal de Engenharia
e Agronomia

APOIO



CREA-MS
Conselho Regional de Engenharia
e Agronomia do Mato Grosso do Sul



MUTUA
Caja de Assistência dos Profissionais de Crea

1.3.3. Estimular parcerias e a troca de conhecimentos entre estudantes e profissionais de diversas áreas (agrônomos, produtores, desenvolvedores, juristas, etc.).

2. Código de conduta anti-assédio

2.1 Código de Conduta:

2.1.1. Contamos com o apoio e colaboração de todos os participantes, patrocinadores, fornecedores, parceiros, voluntários, mentores e funcionários que nos ajudem a tornar a 1ª Edição do Hackathon Agro 4.0 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.

2.1.2. Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

2.1.3. Solicitamos que todos os participantes, palestrantes, fornecedores, mentores e voluntários sigam esse Código de Conduta durante o Hackathon Agro 4.0, assim como os futuros Hackathons.

2.1.4. Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter a maratona acolhedora, respeitosa e amigável com todos os participantes.

2.2. Anti-Assédio:

2.2.1. A 1ª Edição do Hackathon Agro 4.0 é dedicada a fornecer uma experiência livre de assédio para todos.

2.2.2. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon Agro 4.0, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

2.2.3. Soluções e projetos criados no Hackathon Agro 4.0 estão igualmente sujeitos a este código de conduta anti-assédio.

2.2.4. Funcionários, patrocinadores, mentores, fornecedores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio.

2.2.5. Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

2.2.6. Os participantes do Hackathon Agro 4.0 que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos da maratona, a critério dos organizadores do hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do Hackathon Agro 4.0 podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar da maratona.

3. Datas e locais

3.1. As inscrições se encerrarão no dia 20 de maio de 2025 (23h59 BRST) ou enquanto houver vagas. Link para as inscrições: <https://www.sympla.com.br/evento/hackathon-agro-40-a-evolucao-em-beneficio-do-receituario-agronomico/2878663>

3.1.1. Serão disponibilizadas 50 vagas para participação no hackathon. Caso as vagas disponibilizadas para inscrição sejam preenchidas antes da data limite para o fim das inscrições, será aberta uma lista de espera para inscrição de novos participantes.

3.1.1.1. Os participantes inscritos na Lista de Espera receberão um e-mail para confirmação de sua participação no Hackathon Agro 4.0.

3.2. As datas e horários previstos para a execução do evento são:

Data	Horário	Atividade
23/05/2025 (sexta-feira)	18:00h às 22:00h	[Presencial] Abertura, palestras iniciais, workshop do desafio e sessão de ideação, formação das equipes e início do desenvolvimento.
24/05/2025 (sábado)	08:00h às 20:00h	[Presencial] Sessões de validação, mentoria, modelagem de negócios e prototipação. Workshop de pitch, sessões finais de mentoria, apresentação dos projetos, avaliação dos jurados e cerimônia de premiação.

3.2.1. O Hackathon ocorrerá no formato **PRESENCIAL** no **CREA-MS**, localizado na **Rua Sebastião Taveira, 268, Campo Grande, MS**, CEP: 79010-480.

3.2.2. Para os participantes que desejarem, poderão continuar no local do hackathon mesmo após os horários das programações, do primeiro para o segundo dia, previstas no item 3.2., podendo passar a noite no local (de sexta para sábado).

3.3. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o Hackathon, para efetiva participação e realização do desenvolvimento dos projetos a serem avaliados para premiação.

3.4. O anúncio dos ganhadores do Hackathon ocorrerá ao final da maratona no dia 24 de maio de 2025.

3.4.1. A parte final da maratona, momento de apresentação dos pitches e encerramento do hackathon, será aberta ao público, podendo os participantes convidar colegas e familiares.

4. Premiações

4.1. Os times que apresentarem as 02 (duas) melhores soluções, uma em cada desafio do Hackathon, serão premiados da seguinte forma:

→ **1º Lugar no Desafio: Troféu + R\$ 2.500,00.**

→ **2º Lugar no Desafio: Troféu + R\$ 1.500,00.**

→ **3º Lugar no Desafio: Troféu + R\$ 1.000,00.**

4.1.1. Observação: A premiação é para o grupo, e não por integrante.

4.1.2. A premiação poderá sofrer ajustes, sendo incrementada com outros prêmios, de caráter financeiro ou não, a depender dos organizadores e patrocinadores do evento, sendo formalmente anunciada na abertura do Hackathon no dia 23 de maio de 2025.

4.1.3. Os prêmios serão disponibilizados em até 30 (trinta) dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados, via transferência bancária ou Pix.

4.2. Todos os participantes das equipes que apresentarem o pitch no final do Hackathon e que tenham feito check-in na abertura do evento receberão o certificado de participação com 48h do Hackathon Agro 4.0.

4.3. Os vencedores serão anunciados na cerimônia de encerramento e a divulgação dos resultados será realizada pelos canais oficiais do evento.

5. Inscrições

5.1. As inscrições deverão ser realizadas até o dia 20 de maio, respeitando o limite de vagas para cada categoria.

5.2. As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, no hotsite do evento, disponível no link do evento a seguir: <https://www.sympla.com.br/evento/hackathon-agro-40-a-evolucao-em-beneficio-do-receituario-agronomico/2878663>

5.3. Poderão se inscrever e constituir equipes estudantes e profissionais da agronomia, produtores rurais e cidadãos em geral com perfil inovador/tecnológico.

5.4. São esperados participantes das seguintes categorias:

- Estudantes e profissionais da engenharia agrônoma, profissionais de ciências agrárias, produtores rurais e agricultores.
- Desenvolvedores, engenheiros de software e especialistas em tecnologia;
- Profissionais do setor jurídico e de compliance na área agrícola;
- Estudantes e pesquisadores interessados em inovação para o agronegócio.

5.5. É vedada a participação de:

5.5.1. Integrantes e parentes até o terceiro grau da comissão julgadora na formação das equipes que irão participar do desafio na qualidade de competidores.

5.5.2. Menores de 18 (dezoito) anos.

5.6. As inscrições podem ser realizadas de forma individual ou por equipes já formadas, via Sympla. Durante o evento, será oferecida dinâmica para complementar e formar grupos multidisciplinares.

5.6.1. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).

5.7. As equipes serão compostas por no mínimo 2 (dois) e no máximo 4 (quatro) integrantes, devendo ter pelo menos um(a) participante com conhecimento em agronomia.

5.7.2. A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

5.7.3. Caberá ao participante se responsabilizar por quaisquer necessidades e/ou recursos para participar do evento.

5.8. A participação no Hackathon Agro 4.0 implica:

5.8.1. Autorização do(s) autor(es) para utilização pelas empresas organizadoras e parceiras, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado à presente maratona;

5.8.2. Autorização do(s) autor(es) para utilização pela ACEA, a título universal, definitivo e gratuito das ideias e soluções tecnológicas apresentadas durante o hackathon, podendo repassar e/ou codesenvolver com empresas e instituições parceiras visando a implementação da solução para o bem comum do setor.

6. Desafio

6.1. Propõe-se a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem o seguinte tema central:

6.1.1. Agro 4.0: A evolução em benefício do Receituário Agrônomo

6.1.2. O desafio busca integrar inovação e digitalização para modernizar o processo de assinatura do receituário agrônomo.

6.2. O receituário agrônomo é um documento obrigatório para a comercialização de defensivos agrícolas que, atualmente, exige a assinatura presencial de ambos os envolvidos (produtor e responsável técnico), gerando burocracia e atraso.

6.3. É esperado que as equipes desenvolvam uma solução digital que:

6.3.1. Facilite e agilize o processo de assinatura do receituário;

6.3.2. Garanta a segurança e rastreabilidade dos dados;

6.3.3. Esteja em conformidade com as legislações vigentes (Lei Federal 14.785, Lei Estadual 12.059, Decreto 2.951, etc.).

6.4. Áreas de foco e tecnologias sugeridas:

6.4.1. Assinaturas digitais e eletrônicas com validade jurídica.

6.4.2. Integração a um sistema de registro e auditoria.

6.4.3. Implementação de biometria (facial, digital) para validação de identidade.

6.4.4. Aplicações móveis com interface intuitiva e notificações em tempo real.

6.5. As soluções para o desafio devem se materializar em artefatos que possam ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com APIs, aplicativos, chatbot, e outras tecnologias que viabilizem a aplicação da solução.

6.6. Será disponibilizado um Guia do Desafio para melhor entendimento da problemática e aprofundamento das dores que envolvem os desafios proposto.

7. Submissão de Projetos

7.1. A submissão da solução deverá ser realizada conforme orientação da organização durante o hackathon, atendendo obrigatoriamente as exigências previstas nas alíneas “a” e “b”, das seguintes formas:

a) **Apresentação em PDF (Pitch):** A apresentação deverá ser feita em slides com estrutura de pitch, salva como .pdf, com estrutura de pitch, contendo informações sobre o problema, a solução e as tecnologias utilizadas. Pode-se utilizar esse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. Atente-se aos critérios de avaliação presentes no item 9. Vale ressaltar que é obrigatório utilizar o formato .pdf.

b) **Descrição dos Projetos:** Será disponibilizado um modelo para descrição dos projetos criados durante o hackathon. Esse documento, diferente do pitch que é mais visual, esse é mais descritivo, podendo ter informações técnicas da solução e protótipo, métodos de implementação, detalhes com pesquisa de usuário, validações, etc. Salvar em formato .pdf para a submissão.

7.2. Os participantes poderão submeter materiais extras que julgarem relevantes para a avaliação, além dos obrigatórios presentes no item 7.1.

7.3. O horário limite para a submissão dos projetos será previamente definido e informado aos participantes na abertura e deverá ser rigorosamente respeitado.

7.4. Projetos entregues fora do prazo não serão considerados.

8. Critérios de avaliação do Hackathon

8.1. Cada equipe será avaliada pelos membros da comissão julgadora da fase eliminatória, que analisaram as propostas enviadas dando notas de 1 a 10 para os critérios abaixo, onde 1 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 representa total ou máxima aderência aos critérios:

8.1.1. **Conformidade Legal:** Assegurar que a solução proposta atende às exigências legais vigentes, especialmente no que tange à obrigatoriedade da assinatura presencial prevista pela legislação (inclusive as restrições do IAGRO) e outros dispositivos normativos relacionados. Assegurar que a solução seja implementada de forma legal e não gere conflitos com as regulamentações atuais.

8.1.2. **Segurança:** Avaliar o nível de proteção dos dados e a integridade do processo de assinatura, garantindo a autenticação dos envolvidos e evitando fraudes ou falsificações. Fornecer confiança aos usuários, assegurando que as assinaturas digitais possuem robustez contra ataques e manipulações.

8.1.3. **Praticidade e Usabilidade:** Analisar a facilidade de uso da solução, tanto do ponto de vista dos agrônomos quanto dos produtores, e a agilidade que a ferramenta proporciona no processo de assinatura. Tornar o processo mais acessível, intuitivo e eficiente, contribuindo para a adesão da solução no dia a dia dos usuários.

8.1.4. **Inovação:** Medir o grau de originalidade e criatividade da proposta, considerando a incorporação de novas tecnologias (como assinaturas eletrônicas, biometria, blockchain, certificação digital, etc.) e abordagens disruptivas para otimização do processo tradicional. Incentivar soluções que tragam avanços significativos para o setor, transformando desafios em oportunidades por meio da tecnologia.

8.1.5. **Impacto no setor:** Contribuição efetiva para a digitalização e modernização do processo de assinatura do receituário agrônomo, gerando benefícios aos profissionais e produtores.

8.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média simples e resultarão na nota final de cada avaliador.

8.3. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.

8.4. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será uma nova avaliação pela banca avaliadora, escolhendo a equipe de maior destaque geral.

9. Definição dos finalistas

9.1. A Comissão Julgadora será do tipo especial composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pela ACEA, podendo ser ou não profissionais com vínculo empregatício com a instituição, que tenham perfil inovador e/ou de gestão pública, podendo ser ou não servidores públicos.

9.1.1. Os integrantes da Comissão de Avaliação e Julgamento firmarão o termo de sigilo sobre as informações a que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, comprometer-se-ão a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação do projeto desenvolvido, assim que for identificado.

9.1.2. A Comissão Julgadora irá avaliar as equipes que submeterem projetos conforme os Critérios de Avaliação do item 8. do presente regulamento.

9.2. A avaliação das propostas será realizada no último dia do Hackathon, sábado, 24 de maio de 2025, pela Comissão Julgadora, com base nas apresentações dos pitches.

9.3. Serão selecionadas 3 (três) equipes finalistas do Hackathon, ficando elencadas em colocações de 1º (primeiro lugar), 2º (segundo lugar) e 3º (terceiro lugar) para título de premiação da etapa.

10. Disposições finais

10.1. Os organizadores do Hackathon podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização da maratona. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados na página oficial do Hackathon: <https://voainovacao.com.br/hackathonagro4-0/>

10.2. Dúvidas sobre o regulamento ou sobre o desafio podem ser enviadas para os organizadores no e-mail: hackathon@voainovacao.com.br

10.3. Qualquer projeto submetido à apreciação da Comissão Organizadora do Hackathon Agro 4.0 continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu, ficando o incentivo aos participantes a abrir seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade *open source* para fomentar e promover inovação nesse espaço.

10.4. Os direitos relativos ao uso da solução desenvolvida durante o Hackathon Agro 4.0, assim como a evolução dessa solução no pós-hackathon, incluindo design e código-fonte das equipes, serão de livre uso por todos os participantes, pela ACEA e parceiros. O objetivo do Hackathon é incentivar a inovação e a colaboração no setor, promovendo a disseminação de soluções que beneficiem a comunidade agrícola. Portanto, não haverá restrições quanto ao uso das soluções desenvolvidas, permitindo que qualquer interessado possa utilizá-las, adaptá-las e aprimorá-las. O desenvolvimento pela ACEA de novas funcionalidades, APIs, ideias ou insights, entre outras evoluções possíveis na solução desenvolvida, também será incentivado e poderá ser realizado livremente, visando o bem comum, desde que respeitadas as diretrizes estabelecidas no item 5 deste regulamento..

10.5. Passíveis de desclassificação:

10.5.1. Para efeitos de desclassificação, sem prejuízo de outras possibilidades que possam surgir no decorrer do Hackathon Agro 4.0 e, além das condições descritas neste regulamento, o participante poderá, ainda, ser desclassificado pelo (i) não cumprimento do prazo de inscrição; pela (ii) não entrega da solução exigida no desafio e/ou (iii) não atingir pontuação e/ou critérios mínimos para fazer jus à premiação, quando aplicável, (iv) não cumprimento ao código de conduta anti-assédio;

10.5.2. A Organização reserva-se o direito de desclassificar e excluir os participantes, e/ou suas respectivas equipes e projetos, cujas condutas demonstrem manipular dolosamente a operação do Hackathon Agro 4.0, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento e/ou nos Termos.

10.6. Os participantes desse Hackathon se comprometem a realizar todas as etapas de forma ética e íntegra, respeitando os prazos e as condições de participação do Hackathon Agro 4.0.

10.7. Os participantes do Hackathon Agro 4.0, neste ato, autorizam gratuitamente o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relacionados com qualquer fase do programa, realização e/ou divulgação de suas atividades, bem como para produções relacionadas aos projetos (como ícones, marcas, logos, entre outros), sem qualquer ônus para a Comissão Organizadora. Inclui-se a utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas redes sociais da ACEA e/ou de outras empresas e/ou instituições parceiras da Comissão Organizadora, além de toda mídia impressa, eletrônica ou digital, por prazo indeterminado a exclusivo critério da Comissão Organizadora.

10.8. Ao se inscrever para participar do Hackathon Agro 4.0, nos termos deste Regulamento, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para a ACEA e para a Comissão Organizadora, sem necessidade de qualquer cuidado/autorização adicional. Os participantes devem buscar as autorizações de terceiros eventualmente necessárias para atendimento das regras deste Regulamento.

10.9. Todo código fonte desenvolvido durante o período do Hackathon será de livre utilização. A ACEA poderá utilizar o código para fins de pesquisa, desenvolvimento e implementação de soluções para o setor agrícola. As equipes participantes e outros interessados também poderão utilizar, adaptar e aprimorar o código livremente, visando o avanço da inovação no agronegócio. A equipe ganhadora poderá evoluir com a implementação da solução em período posterior ao Hackathon, sem necessidade de negociação prévia com a ACEA, incentivando a continuidade do desenvolvimento e a disseminação da solução para o benefício de todo o setor.

10.10. O presente regulamento e o Hackathon Agro 4.0 poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério do ACEA e/ou Comissão Organizadora, mediante aviso aos participantes a ser enviado por quaisquer meios de comunicação internos, físicos, eletrônicos ou digitais.

10.11. Quaisquer ambivalências nas interpretações do presente regulamento serão dirimidas pelos membros da Comissão Organizadora.

10.12. O Hackathon Agro 4.0 visa reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema e formas de inovação aberta, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao

Hackathon

AGRO 4.0

A evolução em benefício
do Receituário Agrônomo

 23 E 24 DE MAIO
Local: Crea MS

final da maratona, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

10.13. Todos que preencherem o formulário de inscrição do Hackathon Agro 4.0 automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste regulamento.

10.14. A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, sem prejuízo aos participantes, mediante comunicação no endereço: <https://voainovacao.com.br/hackathonagro4-0/> em data prévia ao evento ou na abertura do hackathon.

Hackathon Agro 4.0: A Evolução em Benefício do Receituário Agrônomo

Equipe Organizadora

REALIZAÇÃO



CONFEA
Conselho Federal de Engenharia
e Agronomia

APOIO



CREA-MS
Conselho Regional de Engenharia
e Agronomia do Mato Grosso do Sul



mútua
Caja de Assistência dos Profissionais de Crea