



REGULAMENTO DO DESAFIO “SOUTH TECH SUMMIT” 2017

1. APRESENTAÇÃO DO DESAFIO

O Desafio “**SOUTH TECH SUMMIT**” (**STS**) é organizado e realizado pelo NBT (Núcleo de Base Tecnológica da Associação Comercial e Industrial de Criciúma), NTI (Núcleo de Profissionais e Gestores de TI Associação Comercial e Industrial de Criciúma), Criciúma DEV, sendo estes apoiados pela empresa OSTEC como apresentadora do evento. O Desafio do STS tem por objetivo incentivar os novos talentos criativos, inovadores, idealistas e empreendedores de todos os atores envolvidos no segmento temático de “CIDADES INTELIGENTES”, estimulando o desenvolvimento de ideias para problemas e desafios que permitam a colaboração para a geração de soluções com potencial de se transformar em novos negócios.

A atividade presencial da competição do STS será realizada entre os dias 01 e 02 de setembro 2017, nas dependências da Associação Comercial e Industrial de Criciúma, na cidade de Criciúma, Santa Catarina.

A organização do “SOUTH TECH SUMMIT - STS” poderá alterar e atualizar o Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do competidor/equipe atentar a quaisquer modificações divulgadas.



2. CONTEXTO DO DESAFIO

Propor soluções inovadoras no contexto de Cidades Inteligentes, com potencial de implementação na cidade de Criciúma e/ou região sul de Santa Catarina.

2.1 PROVOCAÇÕES INICIAIS

- Como reter talentos da área de tecnologia na região Sul de Santa Catarina?
- Como desenvolver soluções no segmento de segurança digital para empresas?
- Como atender a discrepância do avanço das linguagens de programação e o uso intensivo de devices, versus a escassez de capital humano tecnológico para atender as necessidades da sociedade?
- Como lidar com a mobilidade tendo em vista a crescente urbanização das cidades?
- Como lidar com o envelhecimento populacional e a contrapartida do poder público no que diz respeito a otimização e eficiência dos ativos relacionados à Saúde Pública?

2.2 TECNOLOGIAS

Os times deverão apresentar soluções que contenham pelo menos umas destas tecnologias

- **IoT (Internet of things)** - A Internet das Coisas (IoT) é um termo criado por Kevin Ashton, a um pioneiro tecnológico britânico que concebeu um sistema de sensores onipresentes conectando o mundo físico à Internet, enquanto trabalhava em identificação por rádio frequência (RFID). Embora as coisas, a Internet e a conectividade sejam os três componentes principais da Internet, o valor está no fechamento das lacunas entre os mundos físico e digital em sistemas com recursos de reforço e aprimoramento automáticos.
- **People Analytics** - Processo de coleta, organização e análise de dados sobre o comportamento dos colaboradores, com o intuito de contribuir para a tomada de decisão em uma empresa – antecipando tendências e aprimorando a estratégia.
- **Fog Computing** - Esta abordagem, é apresentada por alguns autores, e.g. CISCO, como uma alternativa à solução de cloud computing. O grau de liberdade apresentado por este novo ramo incide principalmente sobre o panorama da internet das coisas, onde o principal foco da neblina consiste em permitir que a tomada de decisões e gestão dos dados seja feita in loco. É visto como uma alternativa à abordagem tradicional da cloud pois este paradigma reduz a quantidade de dados transmitidos na rede e também a complexidade computacional necessária na nuvem.
- **Machine e deep learning** - machine learning consiste no aprendizado das máquinas, e existe um vasto número de algoritmos e metodologias. É a prática que permite aos softwares fazer previsões mais apuradas: as máquinas usam os algoritmos para analisar dados e aprender com eles,

podendo então fazer previsões ou determinações acerca de alguma situação ou cenário dos mais variados assuntos e setores do mercado. O deep learning é uma técnica muito específica de machine learning, e conseqüentemente de inteligência artificial. É uma maneira de implementar a técnica específica, que usa as chamadas redes neurais, correspondentes a uma classe de algoritmos de machine learning.

2.3 TEMÁTICAS DO DESAFIO

| Temáticas | Desafios |
|--|---|
| <p>Temática 1: Saúde Pública</p> | <ul style="list-style-type: none"> a) Programas preventivos e de promoção à saúde. b) Redução do tempo médio de espera em pronto socorro. c) Gestão da rotina dos ativos da Saúde (Hospitais, Clínicas, Leitos). d) Estratégias de atração, retenção e/ou otimização de profissionais da área da saúde no município. e) Programas de tratamento e acompanhamento de doenças crônicas. f) Modelo de captação de recursos para saúde e/ou desoneração de custos na prestação de serviços. g) Integração de programas de Saúde Familiar. h) Cobertura de ciclos de acompanhamento de gravidez (pré-natal e neonatal). |
| <p>Temática 2: Segurança Pública</p> | <ul style="list-style-type: none"> a) Atendimento de ocorrências no município (assassinatos, acidentes com vítimas). b) Formas de acompanhamento e conservação do Patrimônio Público. c) Segurança cidadã – (Roubos, furtos e assaltos). d) Ocorrências de agressão física e /ou psicológica a mulheres e crianças. e) Formas de inserção de ex- detentos e/ou em liberdade semi e condicional (Formas de atividades remuneradas ou não para detentos). f) Formas de interação e comunidades de vizinhos em prol da segurança de bairros. g) Redução de riscos de ocorrências em eventos de grande aglomeração no município. |

| | |
|--|---|
| <p>Temática 3: Mobilidade Urbana</p> | <p>a) Uso compartilhado de veículos (Ex: caronas corporativas)</p> <p>b) Estímulo à utilização de bicicletas, bem como, a bicicleta como modal integrado e alternativo à rede de transporte.</p> <p>c) Monitoramento em tempo real, condições de tráfego e pavimentação das ruas e avenidas.</p> <p>d) Digitalização de rotinas ligadas ao transporte público municipal (Horário, Rotas, Pagamentos).</p> <p>e) Programas de educação e conscientização para um trânsito seguro (Escolas, Universidades e Comunidades).</p> |
|--|---|

3. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO NO EVENTO:

3.1 A participação no DESAFIO STS está aberta a todos os profissionais de Tecnologia da Informação, Empreendedores Individuais, pessoas com perfil colaborativo-empresendedor.

3.2 Cada grupo deverá conter de 3 (três) a 5 (cinco) componentes.

3.3 Cada equipe poderá, se possível, conter os seguintes perfis:

3.3.1 Pelo menos um Desenvolvedor de Software (Perfil Obrigatório).

3.3.2 Um Arquiteto de Informação (Perfil Desejável);

3.3.3 Um Administrador de Banco de Dados (Perfil Desejável);

3.3.4 Um Designer de UX/Front End (Perfil Desejável)

3.3.5 Um *Business* (Área de Negócios/Social Aplicada – administração, economia, contabilidade, marketing, publicidade e propaganda, etc).

3.3.6 Os integrantes deverão ter 18 anos de idade completos, ou seja, nascidos a partir de 31/08/1999.



4. DISPONIBILIDADE DAS EQUIPES

4.1 Os participantes das equipes deverão ter disponibilidade para participar de todo o ciclo presencial do evento, entre os dias 01 a 02 de setembro de 2017.

4.2 Casos omissos e/ou exceções serão tratados pela Comissão Organizadora do Desafio STS 2017, durante o processo e no dia do desafio.

5. DAS INSCRIÇÕES:

5.1 A adesão ao Desafio não ocorre em custo adicional aos participantes já inscritos ao evento Desafio STS, caso prefiram se dedicar a essa atividade. Para tanto precisam encaminhar e-mail no contato@stsummit.com.br e solicitar a mudança dos eventos previamente contratados para o STS, relacionando ainda os demais membros da equipe. Aos que se dedicarem somente ao Desafio STS será cobrada a taxa de inscrição referente ao STS vinculado no site do evento. O Desafio STS está inserido na Programação do South Tech Summit, não sendo possível ser realizado em combinação à programação geral do Desafio STS'17.

5.2 As inscrições serão realizadas em área específica no <https://www.stsummit.com.br/desafiosts>.

5.2 O formulário contempla a necessidade de preencher os dados dos integrantes e as temáticas do desafio atendido (ver item 2.3).

5.3 O formulário de pré-inscrição não garante a participação no "SOUTH TECH SUMMIT". Caso haja inscritos não selecionados, estes poderão optar por realizarem outras atividades dentro da programação do SOUTH TECH SUMMIT 2017, reservadas às situações de vagas remanescentes nos workshops e simpósios ainda abertos. Do contrário, o inscrito poderá solicitar o reembolso do valor pago no STS.



5.5 Haverá uma pré-seleção classificando-se até 40 inscritos para participarem do desafio presencial. O STS divulgará até 28/08/2017 a lista dos times formados para o Desafio.

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

5.7 No dia 01/09/2017, os participantes deverão trazer os seguintes documentos em mãos:

5.7.1 Termo de adesão ao regulamento e voucher de inscrição;

5.7.2 Documento de identificação pessoal com foto: RG, CNH (ou Passaporte para estrangeiros).

6. DA PARTICIPAÇÃO NO EVENTO “SOUTH TECH SUMMIT”:

6.1 Os participantes competirão em equipes formadas pela organização do evento com no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes como descritos no item 3.

6.2 Os grupos deverão trazer seus próprios equipamentos e materiais de apoio, caso julguem necessário. A organização do “SOUTH TECH SUMMIT” não se responsabiliza por eventuais danos aos equipamentos pessoais ou materiais.

6.3 Cada grupo deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do “SOUTH TECH SUMMIT”, segundo programação a ser entregue no início do Desafio e deverá ser composto por:

6.3.1 um breve descritivo da ideia, com descrição da tecnologia, modelo de negócios e de monetização;

6.3.2 realizar a apresentação em formato de pitch, com tempo máximo de 3 (três) minutos



-
- 6.4 Os projetos deverão ser aprimorados ao longo da duração do “SOUTH TECH SUMMIT”, respeitando o horário limite de 16 horas do dia 02/09/2017, para que haja posterior avaliação dos projetos.
- 6.5 O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe de 3 (três) a 5 (cinco) pessoas e perfil descrito no item 3.
- 6.6 O participante inscrito que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do “SOUTH TECH SUMMIT” será desclassificado e, posteriormente, desqualificar a equipe se a mesma não atender ao critério descrito no item 05.
- 6.7 A organização não disponibilizará qualquer quantia para que os participantes adquiram itens ou insumos além dos especificados neste regulamento.
- 6.8 Desistências de participantes deverão ser informadas à organização do “SOUTH TECH SUMMIT” imediatamente, para que outras equipes possam ser chamadas e ou outros membros possam ser acionados para reforçar as equipes.
- 6.9 Ao final do “SOUTH TECH SUMMIT” caso uma equipe se apresente com menos de 03 representantes será desclassificada. “Caso haja desistências no decorrer das atividades do evento, a equipe que não tiver pelo menos 3 representantes para o seu pitch será desclassificada”.
- 6.10 A comissão organizadora do “SOUTH TECH SUMMIT” indicará e selecionará mentores para acompanhar as equipes durante os dias do evento.



7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- 7.1 Os projetos terão como premissa ter aplicabilidade no contexto da temática do evento “Cidades Inteligentes”.
- 7.2 Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, perfil da equipe, mínima viabilidade técnica e financeira, originalidade, utilidade prática e possibilidade de implementação.
- 7.3 Ao final do Desafio serão realizadas as bancas dos projetos, seguindo as orientações deste regulamento. Todos os grupos terão o tempo máximo de 3 (três) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão Julgadora. Durante o Pitch, o grupo deverá descrever, conforme material a ser disponibilizado para as equipes:
- Qual é a ideia e como funciona?;
 - Tecnologia(s) utilizada(s);
 - Inovação ao atender demandas do mercado;
 - Resultados esperados;
 - Limitações e potenciais implementações de melhoria;
 - Formas de monetização e potencial econômico;
 - Próximos passos do time (visão clara de futuro)
- 7.4 Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.
- 7.5 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, do STS, bem como, de membros da organização, de outros participantes do evento ou de empresas parceiras na realização do evento.



8. DO JULGAMENTO:

- 8.1 A comissão organizadora do “SOUTH TECH SUMMIT” indicará avaliadores para integrar a banca de julgamento das aplicações tecnológicas.
- 8.2 A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- 8.3 As seis equipes finalistas (2 de cada grupo do Desafio) apresentarão seus Pitches finais na plenária de encerramento do STS 2017. A Banca definirá os três melhores projetos que receberão uma premiação a ser divulgada até o final da plenária de encerramento e que será compatível com a sua colocação.
- 8.4 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.
- 8.5 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do Desafio STS.

9. DA PREMIAÇÃO:

- 9.1 As 3(três) melhores equipes, receberão:

Participar de um programa de pré-aceleração na ACIC - Associação Empresarial de Criciúma, junto ao TRIPLE C (45 dias de mentoria e possibilidade de investimento no negócio).



9.1 As 3 melhores equipes, independente do grupo, receberão:

Para o 1º lugar:

- Troféu STS + Certificado
- Valor em espécie de R\$ 1.500,00;
- Crédito AWS de 500,00 em todos os serviços.

Para o 2o. lugar:

- Troféu STS + Certificado
- Valor em espécie de R\$ 1000,00;
- Crédito AWS de 500,00 em todos os serviços.

Para o 3o lugar:

- Troféu STS + Certificado
- Valor em espécie de R\$ 500,00;
- Crédito AWS de 500,00 em todos os serviços.

OBS: Demais premiações estão sendo previstas e a Comissão comunicará os participantes ao longo do evento.

10. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1 As equipes participantes autorizam à organização do “SOUTH TECH SUMMIT” e à Comissão Julgadora acesso a todo o projeto elaborado durante o evento para fins de avaliação, devendo permanecer em posse dos criadores, mas entregue quando solicitado.

10.2 Todos os participantes autorizam expressamente STS, OSTEC e aos demais parceiros do evento a utilização do uso sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.



-
- 10.3 Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- 10.4 Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora no que se referir à qualidade técnica e potencial inovador e, pela organização do “SOUTH TECH SUMMIT”, quanto a questões administrativas.
- 10.5 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento;
- 10.6 Esta ação 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 5.768/71.

11. DA DESCLASSIFICAÇÃO

11.1 Será desclassificada a equipe que:

- a – Ferir os princípios de *fair play*.
- b – Causar tumulto ou confusão durante o evento.
- c – Copiar soluções já existentes.
- d – Ausentar-se durante a competição (a equipe deverá manter no mínimo 2 competidores no local do evento).
- e – Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.

12. CONTATOS, DÚVIDAS E COMUNICAÇÃO

E-mail: contato@stsummit.com.br

Página oficial do evento: www.stsummit.com.br