

REGULAMENTO - HACKATHON CEST

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **Hackathon CEST**. Colocamos à disposição dos participantes, para entendimento e direcionamento de toda realização do evento.

1. OBJETIVO DO EVENTO

O Hackathon CEST tem como desafio **“OPORTUNIZAR SOLUÇÕES PROTOTIPADAS PARA PROCESSOS INTERNOS DA FACULDADE SANTA TEREZINHA-CEST”**.

Seguem algumas orientações para que você e sua equipe consigam desenvolver as soluções:

Descrição do Desafio:

O Hackathon Cest nasceu com a finalidade de gerar um evento voltado para estimular soluções criativas e uma atmosfera produtiva, onde os participantes da instituição venham a proporcionar ideias sobre como tratar as dificuldades da mesma.

O objetivo principal do desafio é oportunizar soluções direcionadas para problemas internos da instituição. Tais problemas serão informados pelas coordenações dos cursos no sentido de orientar trabalhos voltados para problemas reais da organização.

2. DA DATA E DO FORMATO

O Hackathon CEST, acontecerá entre os dias **09 a 17 de Maio de 2022**, de forma presencial e remota. Presencialmente ocorrerão encontros na Faculdade Santa Terezinha- CEST e de forma remota utilizando plataformas com Google Meet, Teams e/ou Zoom, e incluirá atividades síncronas como palestras, mentorias e dinâmicas de interação entre os participantes.

A apresentação do Projeto Final será feita no auditório da instituição no dia 17/05.

3. DA PARTICIPAÇÃO

O evento é **aberto aos alunos do Curso de Sistemas de Informação** da Faculdade Santa Terezinha- Cest.

O público-alvo preferencial deste evento são pessoas com conhecimentos nas áreas de ciência de dados, programação e desenvolvimento, direito, negócios, nutrição, economia, administração.

Os participantes serão convidados a manifestar suas áreas de conhecimento durante o processo de inscrição, com o objetivo de contribuir para a formação adequada de equipes.

Os interessados em participar do Hackathon CEST serão organizados em equipes de 4 a 7 pessoas. As equipes serão formadas por sorteio e divulgadas próximo ao período de início do evento.

O valor de inscrição na maratona é de R\$60,00 e contempla a participação do aluno na maratona e acesso às palestras.

A inscrição será feita via IV Jornada de Sistemas de Informação.

O período de inscrição do Hackathon será entre os dias 02 e 06/05.

No que se refere à **configuração das equipes**:

- 3.1.2. A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes;
- 3.1.3. Cada equipe será composta, *preferencialmente* (não obrigatório), por pessoas das áreas de:
 - 3.1.3.0. Negócio/Gestão; ou
 - 3.1.3.1. Metodologias Ágeis; ou
 - 3.1.3.2. UX/Designer; ou
 - 3.1.3.3. Desenvolvedor.
- 3.1.4. Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento, como transporte, conectividade, alimentação e etc.
- 3.1.5. **Mentores e Jurados (item 5)** não poderão se inscrever como

participantes do Hackathon CEST, sendo seu cadastro automaticamente excluído da base de participantes.

4. DADOS UTILIZADOS

A **abertura do Hackathon CEST**, acontecerá no dia **09 de maio, às 19h**, nas dependências da Faculdade Santa Terezinha-Cest.

5. COMISSÃO JULGADORA

Os trabalhos apresentados serão examinados por uma Comissão Julgadora, composta por até 4 (quatro) membros a serem escolhidos pela equipe Organizadora, provenientes ou não de diversos segmentos relacionados à temática do evento.

Estão impedidos de participar do Concurso, os membros da Comissão Julgadora.

6. DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

A submissão de projetos do Hackathon Cest deverá ser entregue para o e-mail da Comissão Organizadora (hackathon@cest.edu.br) **até as 14hs do dia 17/05**.

A submissão do Projeto Final consiste na entrega de:

- a) **Video Pitch:** Link do vídeo no YouTube de até 3 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 3 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe.

- b) **Apresentação:** No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e *roadmap* futuro da solução desenvolvida. (Obrigatório utilizar formato.pdf e é recomendado o formato de 10 slides).
- c) **Link da solução:** Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula.

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados no dia **17/05/2022**. A equipe de avaliadores fará a análise/avaliação para validar as soluções tecnológicas que foram desenvolvidas pelas equipes para definição dos times vencedores de cada desafio. A divulgação dos vencedores será realizada na IV Jornada de Sistemas de Informação, dia **19/05/2022** durante a última palestra do evento.

7.1.1. Ressalta-se que os avaliadores são profissionais especializados e capacitados especialmente selecionados para atuar de forma isenta na avaliação dos participantes.

7.1.2. Para referida análise, serão avaliados os seguintes pontos:

- a) **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
- b) **Uso de técnicas:** Será avaliada a correta aplicação das técnicas de análise e modelagem empregadas na solução do problema, de modo que o olhar para os dados deve possuir validade estatística, eventuais modelos devem possuir avaliação e testes consistentes, e todo e qualquer resultado produzido pelo time deve ser capaz de ser reproduzido novamente e explicado pelo time no dia da apresentação.
- c) **Aplicabilidade e viabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto; É

importante que o trabalho seja acompanhado de um estudo que demonstre sua viabilidade e impacto na sociedade para confirmar sua real aplicabilidade nos desafios do tema e no momento que estamos vivendo.

d) **Qualidade de protótipo:** O protótipo apresentado deve ser funcional e consistente, sendo possível rodar as soluções na frente dos jurados.

e) **Inovação:** O projeto precisa responder positivamente às perguntas: A solução é inovadora, seja em termos de tecnologia ou modelo de projeto? O projeto aborda o problema de uma maneira diferente?

7.1.2.1. No caso de empate, o critério que definirá quem será o ganhador será o critério da alínea c. Caso persista o empate, será aplicado um segundo critério: a qualidade e o nível de desenvolvimento do protótipo funcional. Se, ainda assim persistir o empate, como próximo critério, será considerado: o foco no usuário.

8. DA PREMIAÇÃO

A organização do evento fornecerá premiação financeira para os vencedores levando em consideração a performance dos projetos.

8.1.2. 1º Lugar: R\$ 1200,00

8.1.3. 2º Lugar: R\$ 800,00

8.1.4. 3º Lugar: R\$ 500,00

Durante o evento poderá haver a distribuição de brindes ou cupons de desconto durante a programação.

A organização do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre os integrantes da equipe, caso necessário.

A premiação dos vencedores será realizada na IV Jornada de Sistemas de Informação, dia **19/05/2022** durante a última palestra do evento.

9. COMUNICAÇÃO

Em todas as etapas do Evento, a comunicação será feita com os participantes inscritos e selecionados por meios eletrônicos, via e-mail dos participantes inscritos na maratona.

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

Solicitamos o número do contato telefônico no intuito de contatar as equipes vencedoras, apenas.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as próprias equipes que desenvolveram as soluções tecnológicas), cabendo apenas a eles próprios eventuais registros para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

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 os organizadores, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este Hackathon CEST, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pelos organizadores, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante, decisão essa irrecorrível.

Não serão aceitas soluções 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 do respectivo participante.

Ao participar do hackathon, o participante concede aos seus organizadores e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao evento ("Conteúdo de Marketing"), bem como distribuir e usar esse

Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de publicidade. O participante entende e concorda que não receberá qualquer tipo de pagamento, retribuição ou favorecimento financeiro, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem.

As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que os organizadores venham a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

Este Regulamento será encaminhado para todos os participantes do evento, onde a Comissão Organizadora solicitará assinatura eletrônica, validando assim o recebimento do mesmo.

O Hackathon CEST, tem finalidade *exclusiva* de promover, reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas pela comunidade que tenham potencial inovador, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços de sua equipe organizadora ou dos parceiros.

Os Organizadores, a seu exclusivo critério, poderão, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento mediante comunicação antecipada aos participantes do evento.

O Hackathon CEST poderá ser interrompido, alterado 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 e/ou aos eventuais terceiros. Os organizadores envidarão, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon CEST, e tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

A participação neste Evento 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, possuem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento, dele recebendo uma cópia.

Os organizadores não se responsabilizarão por eventuais prejuízos que os participantes possam ter, oriundos da participação no Desafio, do resgate do prêmio, ou ainda, de situações que estejam fora do controle dos organizadores, contanto que não fique demonstrada a responsabilidade da empresa. Em caráter meramente exemplificativo, citam-se as seguintes situações:

- 10.1.2. Por qualquer impedimento do participante em se conectar à internet, não garantindo o acesso ininterrupto ou livre de erros à internet e ao site do desafio;
- 10.1.3.
- 10.1.4. Oscilações, interrupções, falhas de transmissão dos serviços de internet;
- 10.1.5.
- 10.1.6. Por danos de qualquer espécie causados em virtude de acesso ao site ou por impossibilidade de acessá-lo;
- 10.1.7.
- 10.1.8. 10.14.4. Por perda de dados, falhas e informações relativas ao uso do sistema, por falhas ou interrupções na internet, e ainda, por fraudes ou prejuízos ocasionados pela quebra de sigilo por parte do participante.
 - 10.14.5. Por cadastros extraviados, atrasados, enviados erroneamente, incompletos, incorretos, inválidos ou imprecisos; ou,
 - 10.14.6. Por e-mails cadastrados errados, que possuam bloqueio de SPAM ou do servidor.
 - 10.14.7. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pelos Organizadores, e, se necessário, ouvida a Coordenação do Curso e a Diretoria Acadêmica.