



Feira de
NEGÓCIOS
E INOVAÇÃO

21 e 22
NOVEMBRO
2019

HACKATHON

DAF e PCTEC/UnB

REGULAMENTO



REGULAMENTO

Hackathon DAF e PCTec/UnB.

Data: 21 e 22 de novembro

Local: Edifício do CDT/UnB

Horário: 21/11 (das 08h00 às 21h00) e 22/11 (das 08h00 às 17h00)



DO OBJETIVO

O tema do “Hackathon DAF e PCTec/UnB” será “UnB na palma da sua mão”, cuja ideia é pensar a inovação de forma a gerar benefícios diretos para a Universidade de Brasília, por meio da construção de um APP através do qual os estudantes, professores, servidores e a comunidade acadêmica em geral possam monitorar os serviços prestados pelas empresas responsáveis pelos diversos contratos vigentes com a universidade.

Vejamos um exemplo: Através da construção desse aplicativo, qualquer pessoa pode relatar um problema (seja de infraestrutura, segurança, meio ambiente, dentre outros), fazendo uma fotografia pelo aplicativo, relatando o problema e enviando diretamente para a empresa responsável pelo contrato e para o Decanato de Administração da Universidade de Brasília.

Outro exemplo: Na sala XX, localizada no ICC, existe uma infiltração que está inviabilizando a realização de aulas. O aluno, através desse aplicativo, irá fazer uma fotografia, descrever o problema e enviar para os setores responsáveis.

Durante o Hackathon DAF/PCTec, as equipes de desenvolvimento deverão buscar novas abordagens para a solução de problemas do dia a dia da universidade, mais flexíveis e que permitam o estabelecimento de novas oportunidades de negócios.

As soluções desenvolvidas pelas equipes devem obrigatoriamente conter um aplicativo mobile e uma plataforma de gestão para o sistema. Vale ressaltar que os códigos fontes e o manual de configuração/instalação devem ser entregues pelas equipes premiadas para receberem o prêmio.





DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Só poderão se inscrever e participar do Hackathon maiores de 16 (dezesseis) anos, inscritos através de link específico, após o preenchimento de formulário próprio e mediante aceite online do Regulamento.

Importante destacar que o número de vagas para o Hackathon é limitado a 80 (oitenta) participantes, divididos em até 20 (vinte) equipes, cada equipe composta por no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) indivíduos, cabendo aos participantes dividirem-se em equipes e se inscreverem.

Interessados que, porventura, não possam participar do evento, poderão ficar em nossa base de dados para participação em eventos futuros. Fica consignado, contudo, que a organização do hackaton não faz qualquer declaração, nem se obriga, de qualquer maneira, perante os inscritos no cadastro, à reserva de vaga em relação a qualquer evento, fato ou ato futuro.

Se o número de equipes for superior a 20 (vinte), só serão aceitas as inscrições das primeiras 20 equipes, ficando as demais em fila de espera, aguardando eventual desistência.

Ainda sobre as equipes, é recomendável que em cada uma delas conste pelo menos um participante da área de tecnologia da informação (TI), outro de gestão (Administração, Negócios, etc.) e outro da área de programação.

Na eventualidade de inscrição individual, a validação dessa inscrição ficará condicionada à alocação do indivíduo em equipe mista.

Para todos os efeitos, o Hackathon DAF/PCTec não se limita à participação de alunos e empresários do setor de TI (Tecnologia da Informação), estando aberto para que a sociedade e qualquer indivíduo que se sinta preparado possam participar e apresentar soluções, juntamente com seu grupo.

O interessado fica ciente de que a sua inscrição para participação no Hackathon será feita somente através do site www.pctec.unb.br.

A idealização do Hackathon é uma parceria entre o Decanato de Administração e Finanças (DAF/UnB) e o Parque Científico e Tecnológico da Universidade de Brasília (PCTec/UnB).

Vale ressaltar que as inscrições estarão limitadas aos primeiros 80 participantes, lembrando que no máximo serão 4 participantes por equipe, dando um total de 20 equipes ao todo.



PROGRAMAÇÃO PREVISTA

O Hackathon DAF/PCTec será realizado como uma atividade da Feira de Negócios e Inovação/ 2019, entre os dias 21 e 22 de novembro, no Edifício CDT/UnB, e terá duração de 22h (vinte e duas horas), ocorrendo no dia 21/11, das 08h às 21h00h, com encerramento no dia 22/11, das 08h00 às 17h00.

Os grupos de projetos deverão ser inscritos com no mínimo 3 (três) pessoas integrando as equipes, sendo recomendável que cada grupo tenha membros



com habilidade em Tecnologia, Programação, Gestão e Administração. Contudo, não se faz necessária formação superior para participação; o importante é que cada responsável por equipe tenha conhecimento e experiência em sua área.

Os participantes só poderão sair das dependências do Edifício CDT/UnB após as 21h, do dia 21 de novembro, sendo encerradas as atividades nas mesas às 17h00, para preparação do local para encerramento no dia 22 de novembro.

Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do evento. Caso seja identificado um projeto fora das especificações, os participantes serão desclassificados.

Por interferência do instrutor, excepcionalmente poderá ser autorizada a saída das equipes do recinto do evento, para trabalhos externos indispensáveis ao desenvolvimento do projeto. Contudo, cabe ressaltar que, durante as 22 horas de evento, sempre deverá haver na mesa de trabalho pelo menos 1 (um) representante da equipe. A inobservância desta regra implica a desclassificação da equipe.

Os grupos participantes deverão, ao final do Hackathon, preparar uma apresentação de até 5 (cinco) minutos para a banca avaliadora, que será composta por oito integrantes, a serem informados oportunamente sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer formato que seja viável para uma avaliação efetiva e objetiva.

Em relação à metodologia utilizada para condução do Hackathon, será abordado todo o contexto da criação de um novo sistema, partindo-se da premissa de monitorar e solucionar, em tempo ágil, os problemas existentes na Universidade de Brasília. O conteúdo do hackathon deverá abordar a Validação de Problema, Modelagem de Negócio, Proposta de Valor, Prototipagem, etc.



SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida em decorrência da participação no evento. Da mesma forma, a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total sobre todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da organização, que poderá utilizá-lo, sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe aprouver. O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição, para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do Hackathon DAF/PCTec.



EQUIPAMENTOS

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo um notebook) para realização das atividades do Hackathon. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento, fica por conta de cada participante.

A equipe organizadora do Evento determinará oportunamente a melhor forma de individualizar cada equipamento correspondente ao respectivo participante. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão

ser rigorosamente seguidas pelos participantes. A internet disponibilizada no evento será via “cabo de rede” e acesso via Wi-Fi.



REGRAS DE CONDUTA

A equipe do Hackathon DAF/PCTec quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um aja com o máximo de respeito e civilidade. Por isso, é importante que o participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe antes e durante o desenrolar do evento, sempre de forma imediata. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, seja antes, seja durante o evento, sem possibilidade de nova inscrição. É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, por razões óbvias, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

Deve ser ressaltado que, durante o evento, qualquer atividade que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da equipe do evento e/ou ao pessoal designado para a segurança.

Eventuais incidentes ocorridos durante o evento, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela organização serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe do Hackathon DAF/PCTec, exceto naquilo que ultrapasse a sua competência legal.



POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA

Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o evento, bem como a recursos de rede. A equipe organizadora do Hackathon DAF/PCTec disponibilizará, oportunamente, instruções para o acesso à rede. Note-se que a rede será continuamente monitorada durante a realização do evento, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades específicas do Hackathon. Utilização diversa do previsto deverá ser previamente autorizada pela equipe organizadora, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à equipe organizadora o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DOS) e interferência internacional.



DIREITOS SOBRE O PRODUTO DESENVOLVIDO

Os participantes do evento cedem e transferem totalmente toda a propriedade intelectual decorrente das soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação no evento, tanto referente ao aplicativo mobile desenvolvido, quanto em relação a plataforma de gestão para o sistema, incluindo, os códigos fontes e o manual de configuração/instalação entregues pelas equipes premiadas para receberem o prêmio.



A Universidade de Brasília poderá, a seu critério, realizar a proteção, em nome próprio, dos direitos de propriedade intelectual referentes às soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação do evento, resguardados os direitos morais relativos aos respectivos participantes, que serão incluídos na proteção como autores/inventores/criados/melhoristas.

DIREITOS DE TERCEIROS

Os participantes, durante o evento, deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca a organização, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros.

A organização se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiros aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que venha a sofrer por descumprimento deste item por parte dos participantes.



RESPONSABILIDADE LIMITADA

A responsabilidade da organização é limitada à organização e execução do evento, na forma definida neste informativo.

A organização não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes, que não tenham sido provocados direta e culposamente pela mesma. Por esta razão, a organização recomenda, por razões de segurança, que os participantes não deixem a área destinada ao Evento.

A equipe organizadora não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo. O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, desde que devidamente motivado.

Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito ou expectativa de direito ao participante, com referência a qualquer objeto.



DA PREMIAÇÃO

O Hackathon DAF/PCTec premiará os 03 (três) melhores projetos desenvolvidos durante o evento e julgará conforme os critérios estabelecidos, quais sejam, aplicabilidade, criatividade, inovação e/ou usabilidade do projeto elaborado.

O julgamento dos projetos será feito em uma única etapa, sendo concedida uma Premiação Principal para o projeto vencedor, que será conhecido no último dia do evento, conforme programação a ser oportunamente divulgada.

1º Lugar – prêmio de R\$ 6.000,00 (seis mil reais) para a equipe.

2º Lugar – prêmio de R\$ 3.000,00 (três mil reais) para a equipe.

3º Lugar – prêmio de R\$ 1.000,00 (um mil reais) para a equipe.

Os participantes vencedores não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços.



DISPOSIÇÕES GERAIS

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas, de forma soberana e irrecorrível, pela organização do evento.

A participação no Hackathon DAF/PCTec, através da efetivação da inscrição, conforme definido neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam o conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

A aceitação online dos termos deste Regulamento, pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Hackathon DAF/PCTec, também implicará a expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, à organização, a qualquer das empresas apoiadoras do evento, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes, que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora;

2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução do produto desenvolvido.

Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento, não ofendem ou venham a transgredir quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual, e que não são ofensivos, injuriosos, difamadores, nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

