



## Regulamento do III Hackathon Unicesumar

A competição **III HACKATHON UNICESUMAR** é promovida pelos cursos de Tecnologia da Informação do Unicesumar (Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Engenharia de Software, Redes de Computadores e Sistemas para Internet da modalidade presencial do campus de Maringá) e tem por objetivo incentivar os novos talentos criativos e empreendedores da cultura digital, estimulando o desenvolvimento de soluções digitais para questões dos mais diversos segmentos, através do desenvolvimento de software e/ou hardware. **Será realizada nos dias 10, 11 e 13 de novembro de 2017**, nas dependências do Unicesumar, sendo a etapa de desenvolvimento das 19h10 de sexta-feira (10/11) às 12h00 do sábado (11/11), com rodada de negócios classificatória (pitch) no sábado (11/11) das 14h00 às 16h00 e rodada final de negócios (pitch) no dia 13/11/17 às 19h10. A organização do **III HACKATHON UNICESUMAR** poderá alterar e atualizar os Termos de Uso e Serviço ou o Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do usuário, verificar a versão mais recente.

É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o Evento. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do Evento.

### 1. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO:

1.1 A participação está aberta aos estudantes dos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Engenharia de Software, Redes de Computadores, Sistemas de Informação e Sistemas para Internet, além de estudantes Unicesumar de outras áreas do conhecimento, maiores de 18 (dezoito) anos, ou menores de no mínimo 16 (dezesesseis) anos, mediante apresentação de termo de autorização assinado pelos pais ou responsável legal. Os inscritos deverão ter conhecimentos em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico,

engenharias, gestão de negócios e/ou equipes, além de outras áreas do conhecimento, não havendo a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas.

1.2 Não poderão participar do **III Hackathon Unicesumar** alunos que não estejam devidamente matriculados.

1.3 Cada equipe poderá contar com 1 (um) participante da comunidade.

## **2. DAS INSCRIÇÕES:**

**2.1 As inscrições são gratuitas e estarão abertas no período de 30/10/17 a 08/11/17.**

2.2 A inscrição deve ser feita única e exclusivamente através de formulário online de inscrição no site [www.unicesumar.edu.br/hackathon/](http://www.unicesumar.edu.br/hackathon/) e somente será considerada completa após o preenchimento de todos os campos solicitados.

2.3 Os interessados **OBRIGATORIAMENTE** deverão trabalhar em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 6 (quatro) integrantes.

2.3.1 Da composição da equipe: considerando uma equipe com 6 participantes, esta poderá ser composta por 6 alunos Unicesumar, independente da área e modalidade de ensino (presencial ou EAD), regulamente matriculados, ou um máximo de 5 alunos mais 1 participante externo.

2.3.2 Fica definido que cada equipe poderá ter, no máximo, 1 participante externo.

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

2.5 Cada participante só poderá fazer parte de um grupo.

2.6 Durante o evento será aberto link para cadastramento das equipes, onde deverão indicar os membros, categoria (Protótipo ou MVP) e tema escolhido.

## **3. DA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO HACKATHON UNICESUMAR:**

3.1 Os participantes competirão em grupos formados por no mínimo 3 (três) membros, e no máximo 6 (seis) membros, conforme item 2 deste regulamento.

3.2 Os projetos devem ser elaborados em 2 diferentes modalidades, a saber: Protótipo e MVP (Mínimo Produto Viável).

3.3 As modalidades a serem avaliadas serão: Melhor MVP e Melhor Protótipo.

3.4 Os grupos poderão dispor de computadores pessoais e poderão levar seus próprios equipamentos e materiais de apoio caso julguem necessário. A organização da **HACKATHON UNICESUMAR** não se responsabiliza por eventuais danos aos equipamentos pessoais.

3.5 Os grupos participantes poderão utilizar os laboratórios de informática e salas de aula disponíveis para o evento.

3.6 Cada grupo deverá realizar apenas 1 (um) projeto ao final do **HACKATHON UNICESUMAR**.

3.7 Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Hackathon, respeitando o horário limite de 12h00 do dia 11 de novembro de 2017.

3.8 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

3.9 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

3.10 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git), correspondente ao **HACKATHON UNICESUMAR**.

3.11 Caso a comissão julgadora tome conhecimento por meio de fonte fidedigna, de que o projeto vencedor não observou os itens 3.8 a 3.10, o grupo será desclassificado.

3.12 O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em grupo.

3.13 Desistências de participantes deverão ser informadas a organização da **HACKATHON UNICESUMAR** imediatamente para que a situação seja avaliada pela comissão organizadora.

3.14 É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

3.15 Qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros do comitê organizador do evento.

## **4. DO TEMA DOS PROJETOS PARTICIPANTES:**

4.1 O tema central da edição do **III HACKATHON UNICESUMAR** será “Health Tech”, a ser dividido em eixos temáticos. Os eixos temáticos serão divulgados no dia 10 de novembro de 2017 na reunião de início dos trabalhos às 19:10 no Auditório Joaquim Lauer.

4.2 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 UNICESUMAR, de membros da organização ou de outros participantes do evento.

## **5. DAS ATIVIDADES:**

5.1 As atividades principais da Hackathon são divididas em 3 (três) momentos: instruções, desenvolvimento e apresentações e deverão ser realizadas nos auditórios, nas salas e nos laboratórios de informática reservados para o evento.

5.2 As atividades do **HACKATHON UNICESUMAR** serão realizadas no período abaixo:

**10/11**

19:10 – Instruções

LOCAL: AUDITORIO JOAQUIM LAUER (Bloco 6)

**10/11 a 11/11**

21:00 - Desenvolvimento (até às 12:00 do dia 11/11)

LOCAL: LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA E SALAS RESERVADAS

**11/11**

14:00 – Rodada classificatória de pitch

**13/11**

19:10 – Rodada de pitch

LOCAL: AUDITORIO JOAQUIM LAUER (Bloco 6)

**13/11**

Premiação – após apuração dos resultados

LOCAL: AUDITORIO JOAQUIM LAUER (Bloco 6)

## 6. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO:

6.1 Os projetos concluídos serão avaliados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, originalidade, escalabilidade, impacto social e implementabilidade.

6.2 Somente serão premiados os 3 (três) primeiros grupos melhores colocados das modalidades MVP e Protótipo.

6.3 Será definido um comitê avaliador de triagem (etapa classificatória) que escolherá 5 trabalhos em cada categoria (MVP e Protótipo), esses trabalhos concorrerão à premiação principal participando da rodada de pitch no auditório.

6.3. No dia 13/11/17, a partir das 19h10, será realizada uma sessão de pitch dos projetos. Todos os grupos terão 5 (cinco) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão Julgadora. Durante o pitch, o grupo deverá descrever:

- O que é a proposta e como funciona;
- Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
- Resultados esperados;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;

## 7. DO JULGAMENTO:

7.1 A organização do **HACKATHON UNICESUMAR** nomeará uma Comissão Julgadora, todos notáveis do ramo. A organização poderá, a seu exclusivo critério, definir o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.

7.2 A Comissão Julgadora, ao fim, irá entregar a organização do evento as fichas com as avaliações realizadas.

7.3 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

7.4 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do **HACKATHON UNICESUMAR**.

## 8. DA PREMIAÇÃO:

8.1 O objetivo da premiação é proporcionar o aprimoramento técnico e empreendedor dos ganhadores para transformar seus protótipos em produtos que possam alcançar um maior número de usuários finais e que se transformem em empreendimentos comerciais ou sociais.

8.2 O resultado final será divulgado ao final do evento.

8.3 Todos os grupos participantes receberão como prêmio de participação certificado de atividades complementares.

8.4 Os grupos participantes vencedores receberão, como premiação (1 para cada membro da equipe):

- **MVP:**
  - 1º. Lugar:
    - Kit com speaker e headphone
    - Kit Hackathon Unicesumar: mochila, pen-drive e bateria portátil
  - 2º. e 3º. Lugares:
    - Kit Hackathon Unicesumar: mochila, pen-drive e bateria portátil
  
- **Protótipo:**
  - 1º. Lugar:
    - Kit com speaker e headphone
    - Kit Hackathon Unicesumar: mochila, pen-drive e bateria portátil
  - 2º. e 3º. Lugares:
    - Kit Hackathon Unicesumar: mochila, pen-drive e bateria portátil

8.5 Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

8.6 Para fins de recebimento do prêmio, cada grupo poderá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito, e com a assinatura de todos os componentes do grupo, um responsável-líder à comissão organizadora do **HACKATHON UNICESUMAR** para o recebimento dos prêmios.

8.7 O UNICESUMAR não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo.

## 9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 As equipes participantes autorizam à organização do **HACKATHON UNICESUMAR** e à Comissão Julgadora acesso a todo código-fonte elaborado durante a competição para fins de avaliação, devendo permanecer em repositório GitHub até o final do evento. A organização do evento se compromete, por sua vez, a não distribuir tal código a fim de garantir o sigilo e propriedade intelectual das equipes.

9.2 Todos os participantes autorizam expressamente o **HACKATHON UNICESUMAR** 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.

9.3 Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.

9.4 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento e autoriza o UNICESUMAR, sem qualquer ônus, a divulgar através de som, imagem, vídeo e texto, todos os projetos participantes.

9.5 Casos excepcionais serão resolvidos pela organização do **HACKATHON UNICESUMAR**.

9.10 Dúvidas poderão ser enviadas para o e-mail [marcello.bonfim@unicesumar.edu.br](mailto:marcello.bonfim@unicesumar.edu.br).

Comissão Organizadora – HACKATHON UNICESUMAR