



IX WTTCC

Workshop Técnico-Científico de Computação do RN

Hackathon

Como promover a
acessibilidade
utilizando soluções de
hardware e/ou software
baseadas em
inteligência artificial?

PATROCÍNIO



REALIZAÇÃO

DC

Departamento de
Computação



CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO

APOIO

CCEN

Centro de
Ciências Exatas e
Naturais

PROEC

PRÓ-REITORIA DE
EXTENSÃO E CULTURA

UNIVERSIDADE FEDERAL
UFERSA
RURAL DO SEMI-ÁRIDO

PROGRAD

PRÓ-REITORIA DE
GRADUAÇÃO



Computação
Curso de Licenciatura



Hackathon

1. DO OBJETIVO DO REGULAMENTO

1.1. Este Regulamento tem por objetivo estabelecer as regras aplicáveis ao **HACKATHON WTCC**

UFERSA MOSSORÓ 2024

("HACKATHON") realizado pelo

CURSO DE BACHARELADO EM

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO da

UFERSA - CAMPUS MOSSORÓ,

com sede na Av. Francisco Mota, n.º

572, Bairro Costa e Silva, no

município de Mossoró, Estado do

Rio Grande do Norte, CEP 59.625-

900, instituição pública inscrita no

CNPJ/MF sob n.º

24.529.265/0001-40

("Organizadora").



Hackathon

1.2 O HACKATHON traz como temática a Inteligência Artificial como um mecanismo para promover acessibilidade (atitudinal, arquitetônica, metodológica, instrumental, programática, comunicacional, natural).

DESAFIO PROPOSTO AOS PARTICIPANTES:

“Como promover a acessibilidade utilizando soluções de hardware e/ou software baseadas em inteligência artificial?”



Hackathon

1.3 Este Regulamento tem caráter exclusivamente recreativo, cultural e gratuito, tendo como único e exclusivo objetivo selecionar os participantes que apresentarem o melhor desempenho, a exclusivo critério da Banca Avaliadora, conforme definida neste Regulamento, não estando sujeito, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte.

1.4 A participação dos participantes no HACKATHON:

- (i) é voluntária, intransferível, gratuita e não onerosa, ou seja, em hipótese alguma, está condicionada a qualquer pagamento de preço, compra de produtos ou prestação de serviços;
- (ii) não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura dos (iii) participantes com os realizadores; e sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento.

Dessa forma, o participante, no ato de seu cadastro, adere a todas as presentes disposições, declarando que LEU, COMPREENDEU, CONCORDA E TEM TOTAL CIÊNCIA de todo o teor deste Regulamento e seus anexos.



Hackathon

2. DO CÓDIGO DE CONDUTA

2.1. Ao participar do HACKATHON todos os participantes cumprirão, durante todo o HACKATHON, as boas práticas internacionais presentes [Hack Code of Conduct](#).

2.2 Os participantes são livres para relatar quaisquer incidentes ou preocupações à Comissão Organizadora do HACKATHON ou através do email cienciadacomputacao@ufersa.edu.br, sendo que os organizadores do HACKATHON tratarão o relato com total confidencialidade e discrição.

2.3 Caso os organizadores do HACKATHON concluam que o participante descumpriu os Códigos de Conduta, ou ainda, realizou algum ato contrário a lei vigente ou a este Regulamento, o participante será excluído do HACKATHON.



Hackathon

3. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

3.1 Todos os materiais, soluções e/ou tecnologias de qualquer natureza criados e/ou apresentados pelo participante e/ou suas respectivas equipes em razão da participação neste HACKATHON e todos os direitos de propriedade intelectual a eles relativos pertencerão com exclusividade ao participante e/ou equipe responsável por sua criação. Sem prejuízo do acima, caso assim solicitado pelos realizadores, o(s) participante(s) expressamente concorda(m) em assinar um termo de licenciamento específico sobre os direitos de propriedade, inclusive autorais e intelectuais, sobre referidas soluções e/ou tecnologias, cujos termos e condições serão oportunamente discutidos entre os realizadores e o(s) participante(s).



Hackathon

3.2 Os participantes declaram e garantem que:

- (i) os projetos submetidos no HACKATHON não infringem direitos de propriedade intelectual e autoral de terceiros e que foram inteiramente desenvolvidos por eles, sob pena de responderem pelas perdas e danos a que derem causa;
- (ii) não publicarão falsidades ou declarações falsas que possam causar prejuízos ao HACKATHON, seus patrocinadores ou terceiros;
- (iii) não enviarão conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas;
- (iv) o conteúdo produzido não contém qualquer tipo de vírus e/ou outros dispositivos desativadores, malware ou código nocivo;



Hackathon

(v) estão proibidas a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software.

3.3 Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.



Hackathon

4. DO USO DE NOME, IMAGEM E VOZ

4.1 O participante ao efetivar a sua inscrição declara estar ciente e de acordo com a captura de sua imagem e sons de voz por meio de fotografias, áudios e vídeos, conforme o caso, concordando expressamente que os realizadores do HACKATHON poderão, a seu exclusivo critério, utilizar referidas imagens, áudios e vídeos para veiculações desta e futuras edições do HACKATHON ("Veiculações"). Portanto, os participantes estão cientes que os realizadores poderão usar referidas Veiculações a qualquer tempo, no território nacional ou internacional, sem restrição de qualquer natureza, inclusive para fins promocionais e de marketing, não cabendo qualquer remuneração aos participantes pelo uso de tais Veiculações.



Hackathon

5. DAS DATAS E DO LOCAL

5.1 O HACKATHON acontecerá entre os dias **05/06/2024 até 07/06/2024**, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

5.2 O HACKATHON será realizado de forma presencial, sendo, portanto, desclassificadas as equipes inscritas que, por ventura, intencionem participar de forma remota (on line).

5.2.1 O Hackathon acontecerá na Sala de Multimídia do LCC - Campus Leste - localizado na Av. Francisco Mota, nº 572, Bairro Costa e Silva, Mossoró - RN.



Hackathon

5.3 Os realizadores do HACKATHON não se responsabilizam por quaisquer impedimentos dos participantes se deslocarem até o local do evento, ou ainda por inscrições que não forem realizadas por problemas na transmissão de dados no servidor, em provedores de acessos dos usuários ou ainda por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior que sejam alheias ao controle dos realizadores do HACKATHON.



Hackathon

6. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES

6.1 Podem efetuar a pré-inscrição para o HACKATHON equipes formadas por discentes do curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFERSA, Campus Mossoró, sendo permitida somente 01 (uma) inscrição por equipe.

6.2 As pré-inscrições se darão no dia **05/06/2024** das 09:00 às 18:00, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição, disponível no seguinte endereço eletrônico:
<https://forms.gle/nXh1TUgbcfr4YEPN6>



Hackathon

6.3 O preenchimento e envio do formulário eletrônico não garante a participação da equipe inscrita no HACKATHON, salvo se atender todos os critérios de inscrição apresentados neste regulamento.

6.4 É permitida a participação de discentes de qualquer período do curso, desde que respeitadas as regras para a composição das equipes estabelecidas no item 8 deste regulamento.

6.5 Não está permitida a participação de discentes que façam parte da Comissão Organizadora.



Hackathon

7. DA SELEÇÃO DAS EQUIPES CANDIDATAS

7.1 Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 6.2, serão analisadas e aprovadas pela Comissão Organizadora do HACKATHON. As decisões do processo seletivo serão feitas conforme exclusivo critério da Comissão Organizadora, não cabendo contra as decisões desta quaisquer impugnações ou recursos.



Hackathon

8. DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

8.1 As equipes participantes deverão ser formadas de 2 (dois) a 4 (quatro) discentes.

8.2 Cada equipe será composta, obrigatoriamente, por discentes do curso de computação.

8.3 É de responsabilidade integral dos membros das equipes participantes ter todas as ferramentas necessárias para participar do HACKATHON, tais como, mas não se limitando a computador, softwares específicos, programas gráficos, internet, etc.



Hackathon

9. DA PROGRAMAÇÃO

9.1 A programação do HACKATHON compreende a apresentação da temática aos potenciais discentes participantes e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do HACKATHON e estará disponível no site do WTCC (wtcc.com.br) e no fórum do Curso de Computação, no SIGAA.

9.2 A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do HACKATHON, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada exclusivamente via e-mail a cada membro das equipes participantes, bem como notificado no Discord, que é a plataforma oficial de comunicação do HACKATHON (ver item 15 deste Regulamento).



Hackathon

10. DA APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

10.1 A apresentação dos projetos será realizada, presencialmente, na Sala de Multimídia do LCC, Campus Leste da UFERSA Mossoró das **08:00 às 11:00 no dia 07/06/2024** da seguinte forma:

(a) Video Pitch: Link do vídeo no YouTube de até 5 (cinco) minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 5 (cinco) minutos não serão aceitos e **desclassifica automaticamente a equipe**. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado em formulário próprio disponibilizado pela organização do HACKATHON. O vídeo deve ser postado como '**Público**' ou '**Não listado**'.



Hackathon

(b) Vídeo Demo: Link do vídeo no YouTube de até 60 (sessenta) segundos gravando o fluxo de navegação a partir do protótipo de telas da solução proposta. Os vídeos com mais de 60 (sessenta) segundos não serão aceitos e **desclassifica automaticamente a equipe**. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado em formulário próprio disponibilizado pela organização do HACKATHON. O vídeo deve ser postado como '**Público**' ou '**Não listado**'

(c) Apresentação: No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, podendo se utilizar desse material para trazer informações de mercado e *roadmap* futuro da solução prototipada. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).



Hackathon

10.2 O total de links disponibilizados não pode ser superior a 3 (três), sendo:

- (i) 1 (um) vídeo pitch;
- (ii) 1 (um) vídeo demo; e
- (iii) 1 (um) .pdf de apresentação.

10.3 Também, os links não podem ser diferentes dos descritos no item deste Regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

10.4 O envio do material produzido pela equipe para a proposta de projeto em resposta ao desafio do Hackathon deve ser realizado até às **8:00 do dia 07/06/2024** por meio do seguinte endereço eletrônico:

<https://forms.gle/2snQ3vQudrmy19Y96>

A equipe que descumprir esse prazo poderá ser eliminada, cabendo a avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.



Hackathon

11. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

11.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um hackathon, serão considerados os seguintes critérios:

(i) 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;

(ii) Aplicabilidade: O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

(iii) Qualidade do protótipo: O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;



Hackathon

(iv) Tecnologia: O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e

(v) Elemento Futuro: O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas.

11.2 Todos os critérios descritos no item 11.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

11.3 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 4 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 4 representa total ou máxima aderência ao critério.

11.4 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 11.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os avaliadores.

11.5 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.



Hackathon

12. DA ETAPA DE AVALIAÇÃO

12.1 O HACKATHON terá uma Banca Avaliadora composta por no mínimo 3 e no máximo 5 avaliadores a serem convidados pela Comissão Organizadora do evento e informado no dia do HACKATHON.

12.2 A avaliação dos projetos ocorrerá dia **07/06/2024 das 11:00 às 11:30**.

12.3 Os finalistas serão os 3 (três) projetos que obterem a maior pontuação pela Banca Avaliadora.

12.4 A comunicação da equipe vencedora acontecerá imediatamente após a avaliação dos projetos conforme calendário disponibilizado no site oficial do HACKATHON e poderá acontecer por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do HACKATHON e e-mail) e/ou programação durante o WTCC 2024.



Hackathon

13. DA PREMIAÇÃO

13.1 No dia **07 de Junho de 2024**, no encerramento do HACKATHON será realizada a cerimônia de premiação.

(i) Para a equipe que atingir o 1º lugar

R\$ 300,00 (trezentos reais em dinheiro)

(ii) Para a equipe que atingir o 2º lugar

Uma cesta da Apreciatte

(iii) Para a equipe que chegar em 3º lugar

A definir



Hackathon

14. DA BANCA AVALIADORA

14.1 Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte da Banca Avaliadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

14.2 As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos participantes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

14.3 Durante o processo de avaliação, os avaliadores poderão dar ou não *feedbacks* a respeito da solução desenvolvida. A Comissão Organizadora não se responsabiliza caso o avaliador não realize o referido *feedback*.



Hackathon

15. DA COMUNICAÇÃO

15.1 Em todas as etapas do HACKATHON a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do HACKATHON e e-mail).

Canal no Discord

(#wtcc24_ufersa):

<https://discord.gg/nGyC2sba>

E-mail:

cienciadacomputacao@ufersa.edu.br

15.2 Os membros das equipes participantes inscritas são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do HACKATHON.



Hackathon

16. DA PRIVACIDADE DOS DADOS

16.1 Os participantes autorizam expressamente a utilização e o compartilhamento dos dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela Coordenação de Curso aos patrocinadores..

17. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

17.1 As datas do período de pré-inscrições e de divulgação das equipes participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site ou no canal oficial de comunicação dentro da plataforma Discord.



Hackathon

17.2 O HACKATHON será coordenado por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas avaliadoras que farão parte da Banca Julgadora.

17.3 A Coordenação de Curso, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor mediante prévia comunicação no site do HACKATHON.

17.4 O HACKATHON poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de caso fortuito ou força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do evento e/ou aos eventuais terceiros. A Comissão Organizadora, juntamente com a Organizadora, fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao HACKATHON tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.



Hackathon

17.5 Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora e divulgados aos participantes nos e-mails oficiais definidos neste Regulamento.

17.6 Os membros das equipes participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste Regulamento.

17.7 Em caso de divergência entre os termos deste Regulamento e os demais documentos do evento, prevalecerá sempre o quanto disposto neste Regulamento.



Hackathon

18. DA JURISDIÇÃO E DA LEI APLICÁVEL

18.1 Este Regulamento será regido pelas leis brasileiras. Fica eleito o Foro Central da Comarca de Mossoró, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja para dirimir ou interpretar todas as questões envolvendo o presente Evento, Regulamento e seus anexos.

18.2 Mantendo a relação de transparência do HACKATHON, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do Regulamento disponibilizado no dia **05 de Junho de 2024**.