

REGULAMENTO

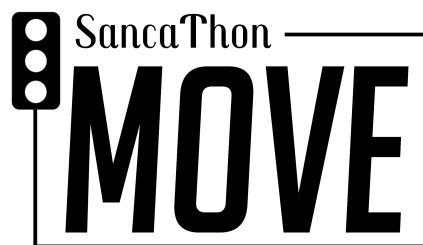
SUMÁRIO

- [1. Guia Rápido](#)
- [2. Sobre o Sancathon](#)
- [3. Contextualização](#)
- [4. Sobre a Propriedade Intelectual](#)
- [5. Cronograma](#)
- [6. Inscrições](#)
- [7. Agenda detalhada do Evento](#)
- [8. Canais de comunicação e informação](#)
- [9. Quanto ao escopo do SancaThon](#)
- [10. Critérios de avaliação e premiação](#)
- [11. Conduta](#)
- [12. Procedimentos para relato de violação de conduta](#)
- [13. Resultados para relatos de violação de conduta](#)
- [14. Considerações gerais](#)
- [15. Realizadores, patrocinadores e parceiros](#)
- [16. Apoiadores](#)

Agosto de 2021

Realização:





1. Guia Rápido

O que é o SancaThon?

R: O SancaThon é um desafio / maratona de desenvolvimento com foco na criação de soluções para problemas reais através da união de desenvolvedores capazes de produzir aplicações para hardware e software, designers, e pessoas preparadas para montar um plano de negócios viável, de modo a focar também no empreendedorismo.

Qual é o desafio

R: “Como podemos ajudar a desenvolver o transporte coletivo em pequenas e médias cidades, criando novas realidades para a mobilidade urbana a fim de ajudar a sociedade?”

Onde acontecerá?

R: O evento será totalmente on-line. Será utilizada a plataforma da Shawee para a gestão da maratona e o Discord para formação de equipes e mentoria, onde você poderá se aprofundar no tema mobilidade urbana e nas áreas de *business*, *design*/UI/UX e programação.

Qual é o cronograma?

R: Inscrições → Formação de equipes → Imersão → Desenvolvimento e mentoria → Apresentação e Validação → Banca. Para detalhes de datas, horários e duração veja a tabela 1 da seção 5.

Qual é a premiação?

R: As três melhores equipes serão premiadas:

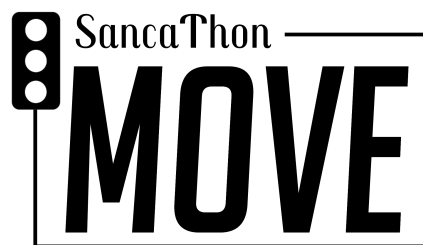
1. Primeiro Lugar: R\$ 2.500,00
2. Segundo Lugar: R\$ 1.000,00
3. Terceiro Lugar: R\$ 500,00

Poderão ser acrescentadas mais premiações no futuro, além de exposição no mercado e indicações a banco de talentos dos parceiros.

Do que preciso para me inscrever?

R: Possuir conhecimento em pelo menos uma das seguintes áreas: negócios, mobilidade urbana, desenvolvimento (tecnologia) ou design/UI/UX. Para a maratona, será preciso um time que tenha entre 3 e 6 pessoas, sendo recomendado pelo menos um participante de negócios, um de desenvolvimento (tecnologia) e um de design/UI/UX. Se você não tem um time pré-formado, poderá encontrar outros participantes no nosso [servidor do Discord](#).

Realização:



Como posso me inscrever?

R: Pelo nosso site: <https://www.sancathon.com.br/>

Quais serão os nossos canais de comunicação e informação?

R: Inscrições e informações gerais: [Site do SancaThon](#)

Divulgação e esclarecimento de dúvidas: [Facebook](#) e [Instagram](#)

Formação de equipes e mentoria: [Discord](#)

2. Sobre o Sancathon

O SancaThon é um desafio/maratona da USP São Carlos, no formato de *software hardware hackathon*. Ele é voltado ao empreendedorismo, que tem como premissa o trabalho em grupo, visando melhorar um determinado setor por meio da tecnologia. O SancaThon está empenhado em fornecer um espaço seguro e acolhedor, sem levar em conta afiliação política, aparência física, condições físicas ou mentais, estado civil, etnia, expressão de gênero, idade, identidade de gênero, nacionalidade, neuro(a) tipicidade, nível de conhecimento, nível de experiência, raça, sexo, orientação sexual, religião, status socioeconômico ou histórico, status parental, e/ou qualquer outro atributo. Os mentores e jurados do SancaThon compartilham a responsabilidade de aplicar essas políticas conforme necessário, de forma a manter um ambiente aberto e acolhedor.

Como organizadores do Sancathon, acreditamos que os princípios descritos neste documento são essenciais para manter esse ambiente. A organização também busca e estimula a diversidade de formações dos(as) participantes, pois, para nós, as melhores ideias surgem de ambientes mais diversos.

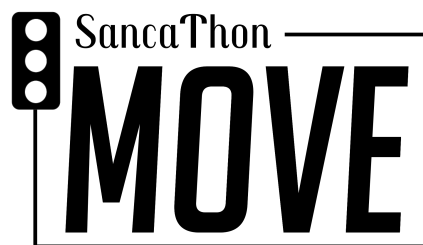
A quarta edição do SancaThon tem como objetivo o desenvolvimento de tecnologias voltadas às empresas do setor de *mobilidade urbana*. Embora amplo, tal assunto possui escopos mais restritos, de forma que os trabalhos possam apresentar maior nível de detalhamento ao final do desafio. Ademais, os projetos são de responsabilidade de seus idealizadores e desenvolvedores e o evento não contará com taxas de adesão, de forma que questões financeiras não impliquem restrições à participação de potenciais interessados(as).

3. Contextualização

O conceito de mobilidade urbana define a facilidade de diferentes meios de transporte se deslocarem dentro do perímetro urbano. Carros, motos, metrô e ônibus fazem parte das soluções para facilitar a locomoção que encontramos nas cidades.

Com o constante aumento da circulação de veículos individuais, problemas no transporte público e falta de ciclovias acarretam muitas vezes em problemas que dificultam o deslocamento de maneira sustentável e eficiente. Além disso, fatores socioeconômicos

Realização:



também podem estar relacionados aos problemas de mobilidade, já que o consumo de bens e serviço também influencia no deslocamento das pessoas.

Poucas pessoas residem próximo às estações de transporte de alta capacidade na maioria das cidades. E grande parte dos usuários do transporte público fazem uso de dois ou mais modos de transporte para se deslocarem até o trabalho e muitas vezes esses estão superlotados.

Com essas questões levantadas, soluções que explorem as novas oportunidades, visando fortalecer o setor, são fortemente incentivadas, bem como a criação de novos modelos de negócios que se adequem aos hábitos e expectativas recém incorporadas pelo consumidor.

4. Sobre a Propriedade Intelectual

As ideias, projetos ou soluções desenvolvidas pelos participantes são propriedades deles mesmos. Este é um evento colaborativo e uma oportunidade para desenvolver novas ideias em grupo. Ou seja, a propriedade da ideia dos participantes do SancaThon será da própria equipe idealizadora.

Todas as responsabilidades legais das soluções desenvolvidas durante o evento são dos participantes ou equipes, bem como todos os direitos e deveres da propriedade intelectual, inclusive o eventual registro para a proteção dos seus direitos em órgãos competentes para tal, como no caso de patentes. Fica a critério da equipe aceitar, ou não, possíveis propostas ao final do desafio.

Os participantes concordam que as soluções desenvolvidas no evento não violaram direitos de terceiros, principalmente propriedade intelectual. Os participantes concordam também em não produzir algo ilícito ou ilegal.

5. Cronograma

As datas e locais estão sumarizadas na Tabela 1 deste documento. Estão incluídos locais, horários e responsáveis por cada treinamento, desafio, workshop ou evento de qualquer outra natureza que seja parte do SancaThon.

Realização:





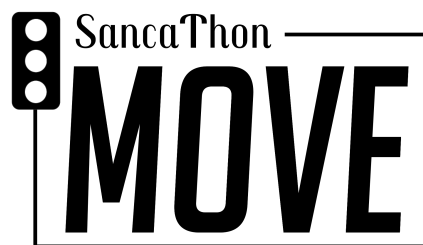
Tabela 1: Agenda resumida do evento

nº	Data	Horário	Atividade	Responsável	Local*
1	25 de agosto de 2021	12h00	Início das inscrições	Equipe organizadora	Via Google Form
2	9 de setembro de 2021	18h00	Término das Inscrições	Equipe organizadora	Via Google Form
3	25 de agosto a 5 de setembro de 2021	Até 12h00 do dia 5 de setembro	E-mail de confirmação para participação no evento	Equipe organizadora	Via e-mail cadastrado
4	6 de setembro a 9 de setembro de 2021	Até às 18h00 do dia 9 de setembro	Formação das equipes	Participantes	Discord e Shawee
5	6 a 8 de setembro de 2021	Até às 22h00 do dia 8 de setembro	<i>Warm-up</i> e imersão	Organizadores	Youtube
6	9 de setembro de 2021	19h00	Abertura do evento	Organizadores	Youtube
7	10 de setembro a 12 de setembro de 2021	00h00 do dia 10 de setembro até 19h00 de 12 de setembro	Maratona de desenvolvimento	Participantes	Shawee e Discord
8	12 de setembro de 2021	19h00	Entrega da solução desenvolvida e pitch (5 minutos de <i>pitch</i> previamente gravado)	Participantes	Shawee
9	24 de setembro de 2021	19h00 de 24 de setembro de 2021	Divulgação dos vencedores	Organização	Redes Sociais

* Todos os links para as ferramentas utilizadas estão disponíveis no site do evento <https://www.sancathon.com.br/>

Realização:





Cada uma das atividades listadas acima está detalhada na seção 7 deste documento (seção detalhada).

6. Inscrições

Poderão se inscrever maiores de 18 anos, conforme as normas estabelecidas neste regulamento:

- a) Realizar as inscrições pelo site: <https://www.sancathon.com.br/>;
- b) Data limite para inscrição: 3 de setembro às 18h00;
- c) Os interessados deverão efetuar inscrição individualmente;
- d) Todos os inscritos, incluindo aqueles que já possuem uma equipe em mente no ato da inscrição, terão do dia 6 de setembro a 9 de setembro para formarem suas equipes. Caso um participante queira encontrar outros integrantes, o canal disponível será o nosso [servidor no Discord](#), na categoria formação de equipe. Após a confirmação dos membros da equipe, deverão inscrevê-la na plataforma da Shawee.
- e) Os grupos poderão ter de 3 a 6 pessoas, sendo que é recomendado pelo menos um atuando em cada uma das seguintes áreas: desenvolvimento, *design/UI/UX* e *business*. Sugerimos a seguinte estrutura por grupo: 5 pessoas, compostos por: 2 desenvolvedores, 1 *designer/UI/UX*, 1 *business* e 1 de qualquer modalidade citada anteriormente.

É importante ressaltar que há a possibilidade de organizar um grupo antes do término das inscrições, mas isso não é uma regra, ou seja, não há necessidade das equipes estarem formadas antes do evento. É possível que o(a) interessado(a) se inscreva sozinho(a) e forme a equipe durante os dias indicados na tabela 1 da seção 5. Cada equipe deve ser formada por pelo menos 1 desenvolvedor, 1 designer, 1 business e outro(s) integrante(s) de qualquer uma das modalidades citadas, totalizando até 6 pessoas no máximo. Ter uma pessoa especialista da área de *mobilidade urbana* é um diferencial, porém não é necessário, pois haverá mentores da área para assessorar as equipes durante o evento.

7. Agenda detalhada do Evento

No dia 9 de setembro às 19h00, será feita uma apresentação geral sobre o tema sugerido, bem como uma orientação sobre o evento como um todo. A partir do dia 6 de setembro até o dia 9 de setembro, poderão ser formadas as equipes participantes por meio da plataforma da Shawee, de forma que fique tudo preparado para que os grupos iniciem suas atividades no dia 10 de setembro. Recomenda-se que os grupos dediquem um bom

Realização:

tempo na concepção da solução proposta e só então iniciem o desenvolvimento. Na Tabela 2 constam os nomes das atividades, responsáveis e uma descrição detalhada acerca de cada uma delas.

Tabela 2: Agenda detalhada do evento

nº	Atividade	Responsável	Descrição
1	Início das inscrições	Equipe organizadora	As inscrições serão feitas via Google Form.
2	Término das Inscrições	Equipe organizadora	Ocorrerá com o término do prazo.
3	E-mail de confirmação para participação no evento	Equipe organizadora	Ocorrerá até a data e horário indicado na Tabela 1 - Agenda resumida do evento.
4	Formação das equipes	Participantes	Se o inscrito não tiver um time pré-formado, o participante deve buscar perfis de seu interesse a fim de formar sua equipe em nosso servidor do Discord. As equipes precisarão ser cadastradas na plataforma da Shawee.
5	<i>Warm-up</i> ou imersão	Organizadores	Os participantes receberão mais detalhes sobre o desafio e a programação do evento.
6	Disponibilização de material abordando temas relevantes ao evento	Organizadores	Os participantes terão acesso a materiais que abordam diversos assuntos do tema mobilidade urbana para entenderem mais sobre o mercado e se prepararem para a concepção de ideias para o desafio. Além disso, terão acesso à materiais técnicos de <i>Business, Design/UI/UX</i> , mobilidade urbana e desenvolvimento.
7	Desafio	Organizadores	O desafio ocorrerá nos dias e horários indicados na Tabela 1 - Agenda resumida do evento. As equipes terão acesso a mentorias durante a realização do evento nas áreas de desenvolvimento, <i>business, mobilidade urbana e marketing/UI/UX</i> . Ao término do desafio, as ideias e soluções desenvolvidas precisarão ser submetidas à avaliação de uma banca de jurados.
8	Resultado da banca	Banca de Especialistas	Os projetos serão avaliados e as três melhores equipes receberão as premiações correspondentes.

Realização:



8. Canais de comunicação e informação

O evento utilizará alguns canais de comunicação, sendo cada um deles explicado na tabela 3.

Tabela 3: Canais de comunicação e informação

Canal	Descritivo	Link
Site do evento	Inscrições, links e informações sobre o evento.	https://www.sancathon.com.br/
Página do Facebook e Instagram	Informações resumidas sobre o evento.	https://www.facebook.com/sancathon https://www.instagram.com/sancathon
Evento no Facebook	Informações resumidas sobre o evento.	https://www.facebook.com/sancathon
Discord	Listagem de vídeos, cursos e tutoriais para auxiliar os participantes a entender melhor o setor de <i>mobilidade urbana</i> e aprimorar conhecimento técnico de programação, <i>design</i> e negócios.	https://discord.gg/A8T9RUJspX
Discord	Os participantes poderão se inscrever no Discord do evento para: formar equipes; tirar eventuais dúvidas com organizadores sobre o evento; falar com mentores para que eles auxiliem no desenvolvimento do projeto; discutir ideias com demais participantes; compartilhar informações úteis relacionadas ao evento.	https://discord.gg/A8T9RUJspX
Plataforma Shawee	Gestão da maratona.	https://shawee.io/

9. Quanto ao escopo do SancaThon

Um dos maiores diferenciais do SancaThon é o foco em soluções baseadas em aplicabilidade no mercado e neste ano contaremos com diversos mentores para incentivar soluções ainda mais relevantes para o setor de *transporte coletivo*.

Os participantes terão acesso a uma grande quantidade de mentores das diversas áreas do setor de *mobilidade urbana*, negócios e programação, que poderão apoiar na

Realização:

solução de dúvidas que possam agilizar o processo de desenvolvimento tecnológico e do negócio proposto.

Como o tema *mobilidade urbana* é bastante amplo, o foco desta edição é encontrar soluções que ajudem a criar novas realidades e soluções para o transporte coletivo, buscando novas soluções e considerando os novos comportamentos do consumidor nos últimos anos.

10. Critérios de avaliação e premiação

As equipes serão avaliadas com base em uma série de critérios, que estão listados nesta seção na Tabela 4.

Tabela 4: Lista de critérios de avaliação das propostas de solução apresentadas.

Critério	Descrição
Apresentação	Avaliação do profissionalismo e assertividade da apresentação, considerando o material e o conteúdo.
Diferencial tecnológico e criatividade	Avaliação de geração de conhecimento novo ou combinação de maneira criativa do conhecimento sobre a tecnologia, sendo de hardware e/ou software.
Aplicabilidade	Avaliação do quão bem a equipe conseguiu evidenciar o problema principal e o valor do produto/serviço utilizando protótipos ou qualquer outra validação (entrevista, etc.).
Negócio	Avaliação da geração de valor/benefícios para os clientes, validação do modelo de receitas e viabilidade econômica.
Continuidade	Avaliação da demonstração de consciência dos próximos passos para desenvolvimento do serviço ou produto e do que o projeto precisa para prosseguir.

As equipes serão avaliadas em uma banca de jurados de acordo com a lista de critérios da Tabela 4.

A solução deverá ser submetida pelas equipes nas datas estabelecidas pela comissão organizadora. A documentação com todas as informações e modelo de entrega será enviada via Discord e e-mail.

Serão vencedores do desafio SancaThon 2021 as três melhores equipes, avaliadas e selecionadas pela banca. A premiação para os vencedores está relacionada na Tabela 5.

Realização:



Tabela 5: Prêmios para os vencedores

Lista de prêmios para os vencedores		
Primeiro lugar:	Segundo Lugar:	Terceiro Lugar:
R\$2.500,00	R\$1.000,00	R\$ 500,00

11. Conduta

Este código de conduta serve para garantir que toda e qualquer pessoa que deseje participar seja capaz de fazê-lo. Ele se aplica a todos os eventos do SancaThon, desde o hackathon, o evento warm up e até horários de descanso. Além disso, aplica-se às atividades online relacionadas ao SancaThon, como postagens em quaisquer plataformas utilizadas pelo evento. A Tabela 6 sumariza os princípios a serem seguidos obrigatoriamente durante o evento.

Realização:

Tabela 6: Lista de princípios mandatórios para o evento

Princípios	
Não assedie	<p>Assédio é qualquer comportamento indesejado ou hostil em relação a outra pessoa por qualquer motivo. Isso inclui, mas não se limita a, comentários verbais ofensivos relacionados a características ou escolhas pessoais, imagens ou comentários sexuais, intimidação, perseguição, fotografia ou gravação de assédio, interrupção constante de discussões ou eventos, publicação não consensual de comentários privados, contato físico inadequado ou atenção sexual indesejada. Além disso, a conduta não precisa ser intencional para ser assédio.</p> <p>O SancaThon não tolerará esse comportamento. Essa atitude é passível de desclassificação do participante.</p>
Respeite as opiniões e habilidades dos outros	<p>O SancaThon foi concebido como um evento para pessoas com diferentes níveis de habilidade e abordagens para se encontrarem e trabalharem juntas em direção a objetivos comuns. Como resultado, não é esperado que todos compartilhem da mesma opinião. No entanto, é esperado que o desacordo seja feito respeitosamente. Além disso, também é esperado que os membros comuniquem-se respeitosamente. Para isso, não julgue o nível de conhecimento ou experiência de outros participantes. Não deprecie a falta de informação ou insista em precisão desnecessária. É um ambiente de aprendizado para todos os envolvidos. Portanto, tenha recursos para que os outros - assim como você - cresçam.</p>
Mantenha sua equipe aberta	<p>Exceto em casos em que isso impediria significativamente a produtividade, há sempre espaço em um projeto SancaThon para mais uma pessoa. A menos que isso afete muito negativamente os objetivos do projeto, qualquer pessoa que esteja interessada em um projeto pode se juntar a ele.</p>
Aspirações	<p>Embora este documento exista principalmente para evitar certos comportamentos ruins, também acreditamos que os membros da nossa comunidade devem trabalhar em prol de um padrão mais elevado. Para esse fim, encorajamos fortemente a seguinte conduta, embora sejam consideradas mais ambiciosas do que necessárias.</p> <ol style="list-style-type: none"> Trabalhe para garantir que o público-alvo da solução esteja bem representado em todos os estágios de desenvolvimento: Procure aqueles que estão sub-representados e remova as barreiras ao acesso. Ouça tanto - ou mais - do que você fala, e considere todas as ideias, mesmo que elas pareçam improváveis no começo; Capacitar, experimentar e encontrar um caminho para todos contribuírem: Quando mais pessoas compartilham seus conhecimentos e habilidades, elas dão ao projeto uma chance maior de sucesso. Busque incluir todas pessoas da equipe, mesmo as com

Realização:

	habilidades incomuns. Experimente novas abordagens e não tenha medo de experimentar algo que possa não funcionar.
--	---

12. Procedimentos para relato de violação de conduta

Se você não conseguir resolver o problema ou se sentir desconfortável ao fazer isso, entre em contato com um dos organizadores. Os organizadores concordam em manter as informações compartilhadas em associação com uma violação do Código de Conduta privadas e pode revelá-las somente com a aprovação da(s) pessoa(s) afetada(s).

Os organizadores poderão ser contatados a qualquer momento pelo servidor de Discord do evento ou pela página no Facebook listados na seção 7 e o interessado também poderá enviar uma mensagem anônima (ou não-anônima) através [deste formulário](#). Neste caso, a mensagem será vista por todos os organizadores do evento. Por favor, esteja ciente de que os relatórios eletrônicos poderão não ser vistos imediatamente.

13. Resultados para relatos de violação de conduta

Os organizadores do evento concordam em tratar todas as violações de forma imparcial e se esforçarão para aplicar este código de conduta de forma consistente. Em situações em que este procedimento não seja possível, devido a relacionamentos pessoais ou comerciais, tais ocorrências farão com que os relatos de violação sejam encaminhados para outro tomador de decisão mais apropriado, desde que haja concordância da(s) pessoa(s) afetada(s).

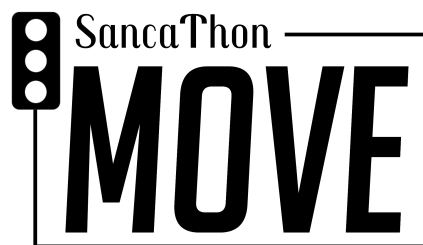
Os organizadores do evento podem tomar qualquer ação apropriada, incluindo expulsão e banimento de eventos futuros, para resolver uma violação deste código de conduta.

14. Considerações gerais

Todos os participantes autorizam, a partir do momento da inscrição, o uso de seu nome, imagens e sons a serem utilizados em qualquer mídia veiculada pelo SancaThon.

Os participantes são responsáveis pela originalidade dos projetos produzido por eles durante o evento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os organizadores do evento, 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.

Realização:



Soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas total ou parcialmente, de outras fontes, incluindo competições, não serão aceitas. E caso sejam identificadas, serão punidas com a desclassificação do participante.

15. Realizadores, patrocinadores e parceiros

Realizadores:

Centro Avançado EESC de Apoio à Inovação (EESCIn)
Núcleo de Empreendedorismo da USP São Carlos (NEU-SC)
Semana da Integração da Engenharia Elétrica (SIEEL)
Semana da Engenharia Ambiental (SEA)

Parceiros:

Departamento de Engenharia Elétrica e de Computação (SEL - EESC/USP)
Shawee

16. Apoiadores

Preencha [este formulário](#) se você apoia a ideia do SancaThon e se identifica como um possível apoiador, nos auxiliando com alguns destes seguintes itens:

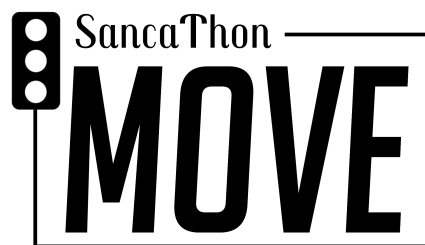
- Divulgação do evento;
- Avaliação de projetos como jurado;
- Receptor de validação;
- Premiação das melhores equipes.

São Carlos, agosto de 2021

Comissão Organizadora:

- José Carlos de Melo Vieira Júnior (EESCIn-USP)
- Rosane Aranda (Analista Administrativa - EESCIn-USP)
- Rafael Brant (Coordenação - SIEEL)
- Lucas Toschi (Coordenação - SIEEL)
- José Victor Dantas de Sousa Azevedo (Marketing - NEU)
- Gabriel Yoshioka (Relações Externas - NEU)
- Mariane Golfetto (Marketing - NEU)
- Isabella Variane Moreira (Infraestrutura - SEA)
- Gustavo Gonçalves Oliveira (Relações Externas)
- Érika Cardoso (Financeiro - NEU)
- Julia Céu (Relações Externas - SIEEL)
- Carlos Basali (Relações Externas - SIEEL)

Realização:



- Isabella Paulo (Infraestrutura - SIEEL)
- Maria Julia Germano (Marketing - SIEEL)
- Bruno Azevedo (NEU)
- Godfred Assan (Infraestrutura - NEU)
- José Guilherme Rocha (Infraestrutura)
- Vilson Bueno (Recursos Humanos - SIEEL)
- Otavio de Paiva Pinheiro Neto (Recursos Humanos - SIEEL)

Realização:

