

EDITAL Nº 007/2022
FAESA CENTRO UNIVERSITÁRIO
MOV.IE

O presente Edital dispõe sobre os procedimentos relativos à realização do **HACK FAESA**.

O Mov.ie - Movimento de Inovação e Empreendedorismo da FAESA torna público a todos os interessados que estão abertas as inscrições para a participação do HACK FAESA.

Este Edital será regido pelo Mov.ie, que por meio de suas atribuições detém a competência para receber os documentos, analisá-los e realizar o deferimento ou indeferimento das inscrições.

O PROJETO

Art. 1º - O HACKFAESA é um hackathon universitário, que pretende reunir estudantes e profissionais de todas as áreas oportunizando a criação de soluções inovadoras.

§ 1º - Um hackathon é uma maratona de programação, onde durante a maratona os participantes irão desenvolver soluções para um dos desafios propostos pela comissão organizadora, alinhado com as necessidades da sociedade ou do mercado.

§ 2º - Nesta edição, o HACK FAESA será na modalidade **Híbrida**, onde o Bootcamp de Prototipação irá ocorrer **online** e os bootcamps de Ideação e Pitch, a Maratona e a apresentação das soluções, em formato Pitch, ocorrerá **presencialmente** na FAESA.

OBJETIVOS

Art. 2º - Fomentar a criatividade, a inovação e o empreendedorismo, desenvolvendo propostas de soluções práticas que beneficiem nossa sociedade ou o mercado.

Art. 3º - Gerar protótipos de produtos digitais como proposta de solução para os temas que são propostos como desafios.

INSCRIÇÃO PARA O HACKATHON

Art. 4º - Poderão se inscrever para o HACK FAESA estudantes ou profissionais de qualquer área de formação que se enquadrem em uma das categorias, “Estudante” ou “Formado”, conforme definições apresentadas nos parágrafos 1º e 2º do presente artigo.

§ 1º - Categoria Estudante: aluno de curso técnico, tecnólogo ou graduação, de qualquer curso, devidamente matriculado em instituição de ensino superior reconhecida pelo MEC;

§ 2º - Categoria Formado: pessoa que possui curso de graduação completo, em qualquer curso realizado em instituição de ensino superior reconhecida pelo MEC, com devida comprovação. Nesta categoria se enquadram, também, os alunos de pós-graduação ou segunda graduação.

Art. 5º – As inscrições para o hackathon ficarão abertas no período de 03/10/2022 até 23/10/2022 às 23:59, devendo ser realizadas exclusivamente através do portal de inscrição do evento.

§ 1º - Inscrições para “Categoria Graduação FAESA” (40 vagas):
<https://lets.4.events/hack-faesa-11.0-C20837E21>.

§ 2º - Inscrições para “Categoria Público Externo” (20 vagas): <https://lets.4.events/hack-faesa-publico-externo-C20837E22>

Art. 6º – Valor das inscrições:

§ 1º - Categoria Graduação FAESA (40 vagas): Estudante FAESA de cursos técnicos ou graduação: R\$ 30,00 (Trinta Reais);

§ 2º - Categoria Graduação Visitante (10 vagas): Estudante de graduação de outra instituição de ensino: R\$ 40,00 (Quarenta Reais);

§ 3º - Categoria Formados (10 vagas): Formados e estudantes de pós-graduação da FAESA ou de outra instituição de ensino: R\$ 40,00 (Quarenta Reais).

§ 4º - Caso as vagas, em qualquer das categorias, não sejam totalmente preenchidas, fica a critério da Comissão Organizadora do evento, definir qual será a melhor conduta a ser adotada.

INSCRIÇÃO PARA BOOTCAMPS

Art. 7º - O HACKFAESA realiza Bootcamps, que são minicursos para orientar seus integrantes sobre ferramentas que podem auxiliar na construção, modelagem e prototipagem do projeto, bem como pode contribuir com conhecimentos de gestão de negócios e aplicabilidade no mercado.

§ 1º - Serão realizados Bootcamps com os seguintes temas: Ideação; Prototipação; Pitch.

§ 2º - Os Bootcamps serão realizados nos dias que antecedem a abertura oficial da maratona e qualquer pessoa poderá se inscrever.

Art. 8º – As inscrições para os Bootcamps serão iniciadas no dia 03/10/2022 e ficarão abertas até 23/10/2022 às 23:59, devendo ser realizadas exclusivamente através do portal de inscrição do evento.

§ 1º - Inscrições para “Categoria Graduação FAESA”: <https://lets.4.events/hack-faesa-11.0-C20837E21>.

§ 2º - Inscrições para “Categoria Público Externo”: <https://lets.4.events/hack-faesa-publico-externo-C20837E22>

Art. 9º – Valor das inscrições:

Parágrafo único – Será cobrado o valor de R\$ 10,00 para cada inscrição em Bootcamp da programação.

DESISTÊNCIA

Art. 10º – O valor referente à inscrição somente será devolvido se o participante formalizar a sua desistência com 24 horas de antecedência do início da atividade inscrita.

COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 11º – Será permitida a formação de no máximo 12 grupos, que deverão ser formados por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes.

§ 1º - Cada equipe deve conter pelo menos 1 (um) programador;

§ 2º - As equipes serão compostas de maneira mista, podendo conter participantes das categorias Estudante e Formados;

§ 3º - Fica proibida a formação de equipe composta exclusivamente por membros da categoria Formados, sendo restrita 2 vagas por equipe; caso ocorra a presença de mais de 2 Formados na equipe, fica reservado à Comissão Organizadora o direito de desfazer a equipe e redistribuir os participantes, de forma a garantir um balanceamento e maior competitividade entre as equipes.

DESAFIO

Art. 12 - Os desafios do HACK FAESA serão divulgados minutos antes do início da maratona, ao final da cerimônia de abertura, e cada equipe poderá escolher apenas um dos desafios para trabalhar.

COMPROMISSO COM O EVENTO

Art. 13 - O evento será oficialmente iniciado no dia 05/11/2022 às 9h através da **Cerimônia de Abertura, de forma presencial** no Hub de Conexão com o Mercado da FAESA, localizado na Avenida Vitória, 2220, Monte Belo, Vitória -ES – Bloco 4, 4º Andar.

Art. 14 - A **Cerimônia de Encerramento** ocorrerá no dia 06/11/2022 de 9h às 12h, **de forma presencial**, no Hub de Conexão com o Mercado da FAESA, localizado na Avenida Vitória, 2220, Monte Belo, Vitória -ES – Bloco 4, 4º Andar e será composta por apresentação dos projetos desenvolvidos através de um pitch de cada grupo para a banca avaliadora e premiação dos 3 grupos vencedores.

Parágrafo único - Todas as equipes devem estar presentes, onde pelo menos um membro da equipe deve comparecer para realizar a apresentação do pitch; caso contrário a equipe será desclassificada.

ORIGINALIDADE DO CÓDIGO

Art. 15 – Os participantes são encorajados a utilizar bibliotecas, APIs, e todo o tipo de ferramenta que facilite o desenvolvimento; contudo, para manter o "fair-play", todos devem começar ao mesmo tempo, e sem reutilizar código de projetos anteriores, ou seja, todo o código deverá ser desenvolvido durante o evento, e somente no evento.

Parágrafo único - Não há restrição de plataforma: poderá ser qualquer tipo de aplicação, desenvolvida em qualquer plataforma: web, mobile, desktop, hardware, nuvem ou qualquer outra.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 16 – Quaisquer direitos de propriedade intelectual, resultantes da execução dos trabalhos, incluindo-se aqui, mas não restritos a, inventos, programas de computador, aperfeiçoamentos, metodologias e inovações técnicas, produtos ou processos, privilegiáveis ou não, nos termos da

Lei nº 10.973/04 e demais leis de proteção da Propriedade Intelectual, obtidos na execução do presente evento, serão de titularidade das partes envolvidas no projeto.

§ 1º - Para a utilização de direitos protegidos por propriedade intelectual, de titularidade de terceiros, necessária para a execução do Projeto, deverá ser apresentada a respectiva licença de uso, sendo proibido o uso de produtos não licenciados.

§ 1º - A não observação do procedimento previsto no item anterior, desonerará a FAESA da obrigação de pagamento de indenizações, taxas ou comissões porventura devidas e fixadas em juízo, caso seja arguida por seus titulares a infringência de direitos de propriedade intelectual.

Art. 17 – A FAESA não se responsabiliza por futuras ocorrências relacionadas ao HACK FAESA.

APRESENTAÇÕES E ENTREGAS

Art. 18 – Sobre as apresentações e entregas de protótipos:

§ 1º - As equipes deverão apresentar seus protótipos para adquirir o direito de concorrer aos prêmios;

§ 2º - Os protótipos deverão ser produtos digitais criados por puro código, designs, layouts, jogos, robôs ou outros formatos, desde que atendam ao desafio proposto;

§ 3º - Entende-se como “protótipo” o que foi criado pela primeira vez, durante determinado projeto, servindo de modelo ou molde no desenvolvimento de produtos para futuras produções;

§ 4º - Não serão permitidas apresentações em PowerPoint, vídeos, ou qualquer outra forma de apresentação que não seja uma demonstração do protótipo em funcionamento no formato de um pitch de no máximo 5 minutos.

BANCA AVALIADORA, CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E RANKING

Art. 19 – A banca avaliadora pode ser constituída de representantes de empresas parceiras, profissionais ou professores, desde que haja consonância entre a Comissão Organizadora do evento e as empresas parceiras que estão participando.

Art. 20 – Os critérios de avaliação considerados pela banca avaliadora são: originalidade, design, utilidade, produto de mercado, viabilidade e pitch.

§ 1º - Definição dos critérios:

- **Originalidade** – É inovador? O quanto é novo?
- **Projeto Codificado** - O grupo criou e apresentou o protótipo usando apenas softwares/framework voltados a programação?
- **Design** – Como é a experiência para o usuário?
- **Utilidade** – É algo realmente útil? Resolverá algum tipo de problema ou necessidades de um segmento de usuários?
- **Produto de Mercado** – O quanto o produto gera interesse do mercado, ou o quanto ele é fácil de ser comercializado.
- **Viabilidade** – É tecnicamente executável? É financeiramente sustentável?
- **Pitch** – Avaliar a clareza, objetividade, formalidade e criatividade da apresentação.

§ 2º - Cada critério receberá uma pontuação de 1 a 5 e o resultado final corresponderá à soma dos pontos recebidos em cada critério. A pontuação segue a seguinte graduação:

- 1 – Insatisfatório;
- 2 – Ruim;
- 3 – Razoável;
- 4 – Bom;
- 5 – Muito bom.

§ 3º - Em casos de empate entre um ou mais grupos a banca avaliadora será a única responsável pela decisão do grupo vencedor.

Art. 21 – Na Cerimônia de Encerramento serão conhecidos os vencedores do HACK e para efeitos de divulgação do resultado do evento, somente serão apresentados os 3 primeiros colocados.

PREMIAÇÃO

Art. 22 – Os prêmios serão distribuídos conforme apresentado a seguir.

§ 1º - Serão premiados o 1º, 2º e 3º lugares. Os prêmios serão de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos Reais) para o 1º lugar, R\$ 1.000,00 (mil Reais) para o 2º lugar e R\$ 500,00 (quinhentos Reais) para o 3º lugar;

§ 2º - Os grupos premiados serão anunciados na Cerimônia de Encerramento e deverão retirar o seu prêmio em momento posterior a ser agendado com a FAESA;

§ 3º - A organização do HACK FAESA entrará em contato com as equipes para informar a data e forma de pagamento da premiação;

§ 4º - As empresas patrocinadoras detêm o direito de oferecer premiação extra aos grupos vencedores, esta é uma decisão exclusiva das próprias empresas e elas poderão anunciar estas premiações nas Cerimônias de Abertura ou de Encerramento.

DIREITOS DE IMAGEM

Art. 23 – O participante concorda em ceder à equipe do HACK FAESA os direitos de divulgação de sua imagem em mídias físicas e digitais, tais como jornais, sites, páginas de redes sociais, ou qualquer outro veículo de comunicação.

TERMO DE COMPROMISSO

Art. 24 – Ao confirmar sua inscrição, o participante concorda com os termos deste edital, evidenciando-se:

§ 1º - Propriedade intelectual, concordando com os Art. 16 e 17 deste edital;

§ 2º - Direito de uso de imagem, concordando com o Art. 23 deste edital;

§ 3º - Ciência da presencialidade na FAESA, para apresentação do Pitch com a solução proposta pela equipe, no domingo, dia 06/11/2022, a partir das 9 horas;

§ 4º - Não utilização de álcool ou drogas ilícitas;

§ 5º - A inscrição no presente evento não gera qualquer tipo de vínculo empregatício, com a FAESA ou qualquer outra empresa envolvida.

ORIENTAÇÕES GERAIS

Art. 25 – Após a abertura do evento os participantes serão instruídos pela Comissão Organizadora como proceder para iniciar as atividades para prototipação.

Art. 26 – Os protótipos poderão ser testados antes da apresentação à banca avaliadora, porém esta é uma responsabilidade de cada grupo.

CRONOGRAMA

Art. 27 – O HACK FAESA ocorrerá de acordo com as datas apresentadas na tabela a seguir.

PROGRAMAÇÃO HACKFAESA	
Atividade	Data de execução
Divulgação do Evento	26/09/2021

Abertura das inscrições para o Hackathon e Bootcamps	03/10/2021
Encerramento das inscrições para Maratona HACKFAESA	23/10/2021
Bootcamp Ideação (Presencial)	25/10/2021 das 18:30h às 20:30h
Bootcamp Pitch (Presencial)	26/10/2021 das 18:30h às 20:30h
Bootcamp Prototipação (Online)	27/10/2021 das 18:30h às 20:00h
Cerimônia de Abertura (Presencial)	05/11/2022 às 09h
Maratona HACKFAESA (Presencial)	05 e 06/11/2021
Cerimônia de Encerramento e Premiação (Presencial)	06/11/2021 das 09h às 12h

Vitória, 03 de outubro de 2022.


Alessandra Monteiro Pattuzzo Caetano

Gestora do Mov.ie FAESA