

EDITAL Nº 019/2023
FAESA CENTRO UNIVERSITÁRIO
NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

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 da 12ª edição 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, Inteligência Artificial 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 recém-formados de qualquer área, conforme definições apresentadas nos parágrafos 1º e 2º do presente artigo.

§ 1º - Estudante FAESA: aluno de curso técnico, tecnólogo ou graduação, de qualquer curso, devidamente matriculado na FAESA Centro Universitário;

§ 2º - Público Externo: aluno de curso técnico, tecnólogo ou graduação, de qualquer curso, devidamente matriculado em outra Instituição de Ensino Superior.

Art. 5º – As inscrições para o hackathon ficarão abertas no período de 02/10/2023 até 22/10/2023 às 23:59, devendo ser realizadas exclusivamente através do portal de inscrição do evento.

§ 1º - Inscrições para “Estudante FAESA” (40 vagas): https://www.sympla.com.br/hack-faesa-120_2176222

§ 2º - Inscrições para “Público Externo” (20 vagas): https://www.sympla.com.br/hack-faesa-120_2176222

§ 3º - 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.

Art. 6º – Valor das inscrições:

§ 1º - Estudante FAESA (40 vagas): Estudante FAESA de cursos técnicos ou graduação: R\$ 45,00 (quarenta e cinco reais);

§ 2º - Público Externo (20 vagas): Estudante de graduação de outra instituição de ensino: R\$ 50,00 (cinquenta reais).

INSCRIÇÃO PARA BOOTCAMPS

Art. 7º - O HACK FAESA 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; Inteligência Artificial; Pitch.

§ 2º - Os Bootcamps serão realizados nos dias que antecedem a abertura oficial da maratona.

§ 3º - A inscrição para o HACK FAESA permite o acesso a todos os Bootcamps oferecidos na 12ª edição do evento.

DESISTÊNCIA

Art. 8º – O valor referente à inscrição somente será devolvido se o participante formalizar a sua desistência com 24 horas de antecedência do início da maratona.

COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 9º – 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 FAESA e Público Externo;

§ 3º - Fica proibida a formação de equipe composta exclusivamente por membros de recém-formados, sendo restrita 2 vagas por equipe; caso ocorra a presença de mais de 2 profissionais recém-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. 10º - 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. 11 - O evento será oficialmente iniciado no dia 18/11/2023 às 08h através da **Cerimônia de Abertura, de forma presencial** no Hub de Conexão com o Mercado da FAESA, localizado na Avenida Vitória, nº 2.220, Monte Belo, Vitória/ES – Bloco 4, 4º Andar.

Art. 12 - A **Cerimônia de Encerramento** ocorrerá no dia 19/11/2023 de 08h às 12h, **de forma presencial**, no Hub de Conexão com o Mercado da FAESA, localizado na Avenida Vitória, nº 2.220, 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. 13 – 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 e poderá ser qualquer tipo de aplicação, desenvolvida em qualquer plataforma: web, mobile, desktop, hardware, nuvem ou qualquer outra.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 14 – 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 dos inscritos participantes da criação objeto da patente.

§ 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.

§ 2º - 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. 15 – A FAESA não se responsabiliza por futuras ocorrências relacionadas ao HACK FAESA.

APRESENTAÇÕES E ENTREGAS

Art. 16 – 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. 17 – 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. 18 – 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. 19 – 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. 20 – 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. 21 – O participante concorda em ceder à 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. 22 – Ao confirmar sua inscrição, o participante concorda com os termos deste edital, evidenciando-se:

§ 1º - Propriedade intelectual, concordando com os Art. 14 e 16 deste edital;

§ 2º - Direito de uso de imagem, concordando com o Art. 21 deste edital;

§ 3º - Ciência da presencialidade na FAESA para apresentação do Pitch com a solução proposta pela equipe no dia 19/11/2023 (domingo), a partir das 08 horas;

§ 4º - Não é permitido o consumo 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. 23 – Após a abertura do evento os participantes serão instruídos pela Comissão Organizadora como proceder para iniciar as atividades para prototipação.

Art. 24 – Os protótipos poderão ser testados antes da apresentação à banca avaliadora, porém esta é uma responsabilidade de cada grupo.

CRONOGRAMA

Art. 25 – O HACK FAESA ocorrerá de acordo com as datas apresentadas na tabela a seguir.

PROGRAMAÇÃO HACKFAESA	
Atividade	Data de execução
Divulgação do Evento	02/10/2023
Abertura das inscrições para o Hackathon e Bootcamps	02/10/2023
Encerramento das inscrições para Maratona HACKFAESA	22/10/2023
Bootcamp Ideação (Presencial)	31/10/2023 das 18:30h às 20:30h
Bootcamp de Prototipação com ênfase em Prompt de comando em IA (Online)	07/11/2023 das 18:30h às 20:00h
Bootcamp Pitch (Presencial)	08/11/2023 das 18:30h às 20:00h
Cerimônia de Abertura (Presencial)	18/11/2023 às 08h
Maratona HACKFAESA (Presencial)	18 e 19/11/2023
Cerimônia de Encerramento e Premiação (Presencial)	19/11/2023 das 08h às 12h

Vitória, 02 de outubro de 2023.

Ellen Scopel Cometti

Gestora do Núcleo de Inovação Tecnológica