

EDITAL N° 005/2024
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 13ª 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 presencial. Todas as ações relacionadas aos bootcamps, Maratona e Pitch ocorrerão **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 com até um ano de formados em 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, além de profissionais egressos com até um ano de formados de qualquer área;

§ 2º - Público Externo: aluno de curso técnico, tecnólogo ou graduação, de qualquer curso, devidamente matriculado em outra Instituição de Ensino ou profissionais com até um ano de formados em qualquer área, que deverão enviar comprovação de que atendem aos requisitos, tais como diploma ou declaração de curso para o e-mail hackfaesa@faesa.br, onde receberão a confirmação do recebimento, caso não seja enviada a confirmação de escolaridade, mesmo mediante pagamento, o inscrito não poderá participar do HACK FAESA.

Art. 5º – As inscrições para o hackathon ficarão abertas no período de 06/11/2024 até 14/11/2024 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-130_2675641

§ 2º - Inscrições para “Público Externo” (20 vagas): https://www.sympla.com.br/hack-faesa-130_2675641

§ 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 - Para “Estudante FAESA” (40 vagas): R\$ 45,00 (quarenta e cinco reais);

§ 2º - Para “Público Externo” (20 vagas): R\$ 50,00 (cinquenta reais).

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.

Parágrafo único - A inscrição para o HACK FAESA permite o acesso a todos os Bootcamps oferecidos na 13ª 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 formandos, sendo restrita 2 vagas por equipe; caso ocorra a presença de mais de 2 profissionais formandos 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 30/11/2024 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 01/12/2024 das 08h às 12h, **de forma presencial**, no Miniauditório, localizado na Avenida Vitória, nº 2.220, Monte Belo, Vitória/ES, 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 - Pelo menos um membro da equipe deve permanecer na FAESA 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, ou seja, poderá ser utilizada qualquer tipo de aplicação, desenvolvida em qualquer plataforma: web, mobile, desktop, hardware, nuvem ou qualquer outra.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 14 – O direito de exploração e comercialização de eventual invenção será compartilhado igualmente entre a FAESA e o(s) participante(s), assim como as despesas e responsabilidades de registro, com cada parte (50% FAESA e 50% participantes) possuindo direitos iguais sobre a utilização econômica dos resultados obtidos. No mesmo sentido, fica garantido o direito a titularidade da propriedade intelectual à FAESA no percentual de 50%.

Art. 15 – A Política de Propriedade Intelectual encontra-se disponível no Centro de Pesquisa e Extensão – CEPE da FAESA Centro Universitário.

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 (hum mil e quinhentos reais) para o 1º lugar, R\$ 1.000,00 (hum 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 15 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 01/12/2024 (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.

Art.25 – A FAESA e os membros da Comissão Organizadora não se responsabilizam por objetos e documentos perdidos durante o evento.

Art. 26 – Nenhum tipo de desrespeito é aceitável durante o evento, nem com participantes, Comissão Organizadora ou outros maratonistas, podendo o grupo ser desclassificado conforme decidido pela Comissão.

Art. 27 – A temperatura das salas durante o evento será de 24º, caso julgue necessário a comissão poderá ajustar a temperatura, além disso, caso o participante julgue necessário recomendamos trazer roupa de frio para o evento.

Art.28 – Toda alimentação será fornecida pela FAESA durante o evento, sendo liberado ao participante trazer sua comida caso ele seja intolerante a algum alimento ou faça alguma dieta restritiva.

Art. 29 – Haverá uma sala de descanso preparada para uso dos competidores, porém não é obrigatório dormir na FAESA, mas sempre alguém do grupo deverá estar presente durante a Maratona.

Art. 30 – Os portões da FAESA têm horário para abrir e fechar, no caso de os alunos quiserem sair e todos esses horários serão informados no início do evento e deverá ser respeitado. Casos de urgência serão avaliados durante o evento.

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 (Edital)	05/11/2024
Abertura das inscrições para o Hackathon e Bootcamps	06/11/2024
Encerramento das inscrições para Maratona HACKFAESA	14/11/2024
Cerimônia de Abertura	30/11/2024 às 08h
Maratona HACKFAESA	30/11 e 01/12/2024

Cerimônia de Encerramento e Premiação

01/12/2024 das 08h às 12h

Vitória, 05 de novembro de 2024.

Ellen Scopel Cometti

Gestora do Núcleo de Inovação Tecnológica