

HACKATHON UnB-FGA 2020

Regulamento da Maratona

A participação na maratona "**Hackathon UnB-FGA 2020**" sujeita todos os participantes aos termos deste Regulamento. Portanto, os interessados, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições deste instrumento, declarando que leram, compreenderam e aceitam todos os critérios estabelecidos.

1. OBJETIVO DO EVENTO

1.1. O "Hackathon UnB-FGA 2020" tem como objetivo estimular os estudantes da Universidade de Brasília e colaboradores a desenvolver ferramentas que possam suprir necessidades criadas pela COVID-19, tendo como público alvo a população do Distrito Federal.

2. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

- 2.1. A inscrição para participação neste evento será gratuita e solicitada exclusivamente por meio do preenchimento dos dados no formulário eletrônico <https://forms.gle/wmTUuaDHJyhkunDg7> do evento.
- 2.2. A comunicação com os participantes será feita pelo e-mail maratonaprogramacaoFGA@gmail.com, Instagram [@hackathonunbfga2020](https://www.instagram.com/hackathonunbfga2020) (<https://www.instagram.com/hackathonunbfga2020?igshid=1qk08wffeilre>) e Facebook (<https://www.facebook.com/Hackathon-UnB-FGA-2020-101396574907095/>).
- 2.3. Podem efetuar a inscrição para o "Hackathon UnB-FGA 2020" estudantes de Graduação e Pós-Graduação regularmente matriculados na Universidade de Brasília.
- 2.4. Cada equipe poderá inscrever adicionalmente estudantes que não sejam da Universidade de Brasília, desde que tenham habilidades relacionadas às atividades contempladas nesta maratona.
- 2.5. A inscrição no evento pode ser em equipe (grupo) ou individual, e as pessoas que fizerem inscrição individual terão um prazo para se organizarem em equipe até o horário e dia da Formalização das equipes, definido neste regulamento.
- 2.6. As solicitações de inscrições se darão por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de solicitação de inscrição.
- 2.7. Serão formadas equipes de no máximo 10 maratonistas.
- 2.8. Cada equipe deverá escolher um líder que deve ser obrigatoriamente um(a) estudante de graduação regularmente matriculado(a) na UnB, que será responsável pela interação do grupo com a Comissão Organizadora.
- 2.9. Os participantes autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, apenas para fins não comerciais.

3. PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

- 3.1. Durante a maratona de programação os participantes formarão equipes visando a produção de soluções para uso em computadores ou dispositivos móveis que possibilitem atingir o objetivo maior do evento.
- 3.2. Tais soluções podem ser tecnologias, sistemas, aplicações e jogos, desde que sejam projetados para serem disponibilizados ao público sem pagamento de qualquer valor, e que tenham seu código fonte disponibilizado em repositório público com licença de software livre.
- 3.3. É objetivo do **"Hackathon UnB-FGA 2020"** a produção de soluções relacionadas a pelo menos uma das seguintes temáticas:
 - Informação e Saúde;
 - Cooperação Social;
 - Agricultura e Alimentação;
- 3.3.1. Para cada tema será lançado um desafio em horário e dia definido neste regulamento;
- 3.4. A formalização das equipes deve ser encaminhada à Comissão Julgadora pelo(a) líder da equipe com os nomes dos membros e a escolha do tema até horário e dia definido neste regulamento;
 - 3.4.1. A prioridade pelo tema escolhido é definida por ordem de formalização. Caso o número total de formalizações para um determinado tema passe da metade do total de inscrições, este tema ficará indisponível para os demais grupos.
 - 3.4.2. O líder receberá acesso ao repositório público do evento na formalização da equipe.
- 3.5. Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos para realização das atividades.
- 3.6. Os projetos apresentados devem ter seus códigos fonte desenvolvidos durante o ciclo completo do evento, da formalização da equipe até a entrega prevista da solução no repositório do evento.
- 3.7. Tanto o código da solução tecnológica quanto o repositório a ser utilizado para o projeto devem ser criados durante o ciclo completo do evento.
- 3.8. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes.
- 3.9. A identificação de uma cópia, total ou parcial da solução tecnológica apresentada, será punida com a desclassificação do respectivo projeto;

CRONOGRAMA DO EVENTO

Data	Hora	Atividade	Conteúdo
05/05	17 h	Divulgação	Lançamento do Hackathon UnB-FGA
06/05	14 h	Inscrições	Divulgação do Regulamento e Abertura das Inscrições
11/05	10 h	Apresentação tema 1	Informação e Saúde
12/05	10 h	Apresentação tema 2	Cooperação Social
13/05	10 h	Apresentação tema 3	Agricultura e Alimentação
13/05	14 h	Lançamento do desafio	Apresentação dos Desafios
14/05	10 h	Formalização das equipes	Formalização das Equipes
15/05	8 h	Maratona	Início do Hackathon UnB-FGA 2020
22/05	20 h	Submissão da proposta para comissão Julgadora	Fim do Hackathon UnB-FGA 2020
25/05	17 h	Divulgação	Anúncio dos vencedores

4. ESCOLHA DAS EQUIPES VENCEDORAS E PREMIAÇÃO

- 4.1. Serão critérios de avaliação de Comissão Julgadora, na etapa de classificação e de julgamento das soluções, os seguintes aspectos:
 - 5.1.1 Design do produto e experiência do usuário, compreendendo a apresentação visual, usabilidade do produto e a experiência proposta em seu uso;
 - 5.1.2 Sustentabilidade, entendida como a facilidade de obtenção dos dados necessários ao produto e de sua operação;
 - 5.1.3 Inovação e Criatividade, compreendendo o quanto o produto traz de novidade e agrega conceitos novos ao domínio do problema considerado;
 - 5.1.4 Potencial de impacto, considerando a abrangência e profundidade do impacto que poderá ser obtido através do produto.
- 4.2. O código fonte de todos os produtos desenvolvidos deverá estar disponível em um repositório público na plataforma Github <https://github.com/Hackathon-FGA-2020> com licença GPL ou LGPL e com instruções para acesso ao aplicativo ou sistema e para build e instalação do mesmo a partir do código fonte no repositório, quando aplicável. O uso do sistema ou aplicativo deverá necessariamente ser gratuito. O não atendimento a esses critérios implicará na desclassificação do produto da competição.

- 4.3. O líder de cada equipe participante deve submeter a solução elaborada para a Comissão Julgadora por meio de formulário eletrônico no prazo definido neste regulamento.

5.3.1 O endereço do formulário eletrônico será divulgado pelos canais de comunicação do evento.

5. PREMIAÇÃO

- 5.1. Serão premiados três projetos, um para cada tema;
- 5.2. O prêmio será de R\$1.200,00 (mil e duzentos reais) para cada um dos projetos vencedores.
- 5.3. A premiação será concedida na forma de elemento de despesa 339031 do serviço público federal e será creditada em pagamento único em conta corrente do (a) estudante líder da equipe vencedora.
- 5.4. O processo de depósito em conta seguirá a tramitação normal do sistema integrado de administração financeira do Governo Federal.
- 5.5. As equipes vencedoras serão automaticamente convidadas para dar continuidade ao desenvolvimento da solução proposta por meio da participação em Projetos de Extensão da Universidade de Brasília. Os integrantes das equipes vencedoras poderão optar por manter a mesma composição, ou agregar novos membros para dar prosseguimento ao trabalho.

6. CESSÃO DE DIREITOS DE IMAGEM

- 6.1. Os participantes do "**Hackathon UnB-FGA 2020**", desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, às entidades promotoras do evento, os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação no Concurso, autorizando a divulgação de sua imagem, som de voz, nome, por quaisquer meios de divulgação e publicação, para utilização publicitária, promocional e/ou institucional, pelos Promotores do evento.
- 6.2. Não haverá limitação do número de veiculações, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual (inclusive, mas sem limitação, em filmes cinematográficos, fitas magnéticas ou digitais, DVD, home vídeo), televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional, por período indeterminado.
- 6.3. Será reservado aos contemplados apenas o direito de terem os seus nomes sempre vinculados ao material produzido e veiculado e/ou publicado por qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica, ou qualquer outro suporte físico, digital ou virtual existente ou que venha a existir, para fins de divulgação deste Concurso.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 7.1. As datas das etapas e fases estabelecidas neste regulamento poderão ser alteradas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas pelas redes sociais do evento.
- 7.2. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os Promotores do evento caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.
- 7.3. O **"Hackathon UnB-FGA 2020"** não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do evento e/ou pela perda de dados, ainda que durante o uso de sistemas ou ferramentas.
- 7.4. Condutas antiéticas, discriminatórias ou ausência de urbanidade dos participantes do evento serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo resultar na desclassificação do respectivo participante.
- 7.5. As decisões dos integrantes da Comissão Julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
- 7.6. O **"Hackathon UnB-FGA 2020"** 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 comunicação nas redes sociais do evento;
- 7.7. O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **"Hackathon UnB-FGA 2020"** nesses casos, envia os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.
- 7.8. O **"Hackathon UnB-FGA 2020"** não se responsabilizará com as despesas referentes a participação das equipes no evento.
- 7.9. Os casos omissos não previstos neste Regulamento ou referentes à interpretação de seus dispositivos serão julgados pela Comissão Organizadora.

A Comissão organizadora