

Regulamento PROA Hackathon 2020.1

Sobre os objetivos

1. O PROA Hackathon visa oferecer aos participantes a oportunidade de usarem os conhecimentos adquiridos ao longo de sua trajetória para realizar criação de soluções tecnológicas/digitais para resolução de desafios baseados em problemas reais.

Sobre os desafios

2. As propostas desenvolvidas pelos participantes no **PROA Hackathon** devem estar relacionados com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 2, 3, 4. É obrigatório para a avaliação dos projetos submetidos que todos se enquadrem em uma destas categorias.

ODS2 - Fome zero e Agricultura Sustentável:

Até 2030, acabar com a fome e garantir o acesso de todas as pessoas, em particular os pobres e pessoas em situações vulneráveis, incluindo crianças, a alimentos seguros, nutritivos e suficientes durante todo o ano.

ODS3 - Saúde e Bem estar:

Até 2030, acabar com as mortes evitáveis de recém-nascidos e crianças menores de 5 anos, com todos os países objetivando reduzir a mortalidade neonatal para pelo menos 12 por 1.000 nascidos vivos e a mortalidade de crianças menores de 5 anos para pelo menos 25 por 1.000 nascidos vivos.

ODS4 - Educação de Qualidade:

Até 2030, garantir que todas as meninas e meninos completem o ensino primário e secundário livre, equitativo e de qualidade, que conduza a resultados de aprendizagem relevantes e eficazes.

Sobre as Inscrições e Formação de Equipes

3. É obrigatória a participação de todos os alunos matriculados no programa PROPROFISSÃO 4.0 no 2º semestre de 2020.
4. Cada equipe deverá fazer uma inscrição, por meio de seu representante, por meio do **formulário de inscrição** entre os dias 17/08 e 20/08 até as 10h, fazendo a opção da ODS para qual prototipará uma solução.

5. Os participantes competirão formando equipes de 5 pessoas, devendo sempre ser observado o tema do Hackathon e que não poderão ser modificadas durante o evento.
6. No que se refere à formação das equipes:
 - A comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes antes do dia do evento. As equipes estarão formadas no dia 18/08/2020.
7. Deveres do aluno:
 - responder a lista de chamada no início e término do evento
 - participar ativamente de todas as etapas do Proa Hackathon
 - pontualidade nas entregas das etapas
 - disciplina
 - conduta ética

Sobre a Competição

8. A competição ocorrerá no sábado dia **22 de Agosto de 2020 (22/08/2020)**, das 08h00 às 20h00.
9. A competição acontecerá online, através das ferramentas oficiais e de acordo com as instruções que serão enviadas aos participantes.
10. A banca avaliadora será formada por membros escolhidos pela organização do **PROA Hackathon**.
11. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes da banca avaliadora se comprometem a informar a organização sobre qualquer conflito de interesse na proposta de solução ou inovação apresentada pelo participante, caso assim houver.

Disposições Gerais

12. Os participantes que não estiverem presente na sala online para abertura do evento no horário de início da competição, às **08h00**, serão automaticamente desclassificados.
13. É permitido o uso de ferramentas tecnológicas durante a competição, tais como: computador, laptop, notebook e celular.
14. Toda solução apresentada no PROA Hackathon deverá ser desenvolvida no dia do evento (22/08/2020). Os participantes **não** poderão trazer soluções de autorias próprias ou de outros projetos prévios. Os projetos devem ser iniciados no dia 22/08/2020 (Sábado, dia 22 de Agosto de 2020).

15. Qualquer atitude antiética; desrespeito a algum outro participantes, organizador, membro da banca avaliadora ou a algum membro do **PROA Hackathon**; do não cumprimento das regras internas do espaço onde será realizado a competição serão analisadas pela organização do evento e poderão acarretar na desclassificação do participante ou mesmo da equipe.

Critérios de Avaliação

1. Os projetos serão avaliados pela Banca examinadora, em relação ao seu plano de desenvolvimento, numa escala de 0 a 5, sendo 0 a menor nota e 5 a maior, considerando:
 - a) Criatividade e originalidade: O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
 - b) Aplicabilidade: O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;
 - c) Qualidade do protótipo: O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
 - d) Tecnologia: O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e
 - e) Elemento Futuro: O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futurista

Premiação

O prêmio será destinado ao grupo que obtiver a maior pontuação, nos itens descritos em *Critérios de Avaliação*. Somente o grupo que ficar em 1º lugar se beneficiará do prêmio.

1º Lugar: Kit Arduino para cada integrante do grupo. O prazo do recebimento do prêmio será estipulado de acordo com o prazo de entrega dos correios.

Disposições Gerais

Qualquer situação não prevista neste regulamento que implique no bom andamento do hackathon será avaliada e julgada pela comissão organizadora.