

REGULAMENTO HACKATHON – BIOFY 2024

Descrição evento:

Um *hackathon* é um evento colaborativo, geralmente de curta duração, onde pessoas com diferentes habilidades, principalmente em programação, design e negócios, se reúnem para trabalhar intensivamente em projetos de software ou hardware. Durante um *hackathon*, os participantes formam equipes e têm um período limitado, que pode variar de algumas horas a vários dias, para desenvolver um projeto, resolver um problema específico ou criar um protótipo funcional de uma ideia.

O **Hackathon Biofy - 2024** focalizará o tema 'Inteligência Artificial e seu papel no aprimoramento da vida', tendo seus pilares no agronegócio, biotecnologia, clima e saúde. No dia 15/03, será lançado o desafio relacionado a essa temática.

A pré-inscrição será feita pelo formulário neste site onde serão aceitas inscrições individuais e de equipes contendo de 5 a 7 participantes (sendo todos maiores de 18 anos) e serão selecionados uma quantidade x de grupos até inteirar 80 pessoas como participantes do evento. Sugerimos que os grupos sejam formados por programadores, designers, engenheiros, analistas de sistemas, e demais profissionais de inovação e negócios para a criação, planejamento e desenvolvimento das soluções.

O evento iniciará no dia 15/03/2024 às 19 horas (horário oficial de Brasília), com o credenciamento das equipes e a cerimônia de abertura. Neste primeiro dia, apresentaremos a empresa, os patrocinadores e lançaremos o desafio para os competidores.

Entre os dias 16/03/2024 com início às 8h e 17/03/2024 com término às 19h30 as equipes irão desenvolver e trabalhar na solução do desafio, culminando na imersão de dois dias. O evento será na sede da Biofy Technologies, com endereço na BR-365 KM 615, Bairro Morumbi, CEP 38407-180, na Cidade de Uberlândia, Minas Gerais (“Espaço de eventos”), onde os participantes receberão mentorias para desenvolver o projeto, bem como para desenvolver as soluções do desafio e a apresentação em formato de um *pitch* de 5 (cinco) minutos e demonstração do produto funcional de 5 (cinco) minutos para a banca avaliadora.

Serão escolhidos uma quantidade de grupos até inteirar 80 participantes, com o mínimo de 5 (cinco) e máximo de 7 (sete) integrantes por grupo, com um, capitão para cada grupo.

As 3 (três) equipes com os melhores projetos serão premiadas em dinheiro, num valor total de R\$ 13.000,00 (treze mil reais) sendo:

- 1º Lugar: R\$ 7.000,00* (sete mil reais);
- 2º Lugar: R\$ 4.000,00* (quatro mil reais); e
- 3º Lugar: R\$ 2.000,00* (dois mil reais).

*Dividido igualmente entre todos os membros de cada equipe.

A participação da competição não implica em qualquer tipo de contratação ou vínculo com a BIOFY TECHNOLOGIES, podendo este usufruir das suas soluções e projetos desenvolvidos a qualquer tempo após o encerramento do evento.

Sumário

1. REGULAMENTO HACKATHON BIOFY	4
2. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO	5
3. DIRETRIZES DE COMPORTAMENTO	6
4. PROGRAMAÇÃO	7
5. FORMAÇÃO DOS TIMES	8
6. OUTROS	9
7. POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA	11
8. DIREITOS DE TERCEIROS	12
9. PREMIAÇÃO	13
10. SUBMISSÃO DE PROJETOS	14
11. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS	15
12. DOS AVALIADORES	16
13. DOS MENTORES	17
14. PROPRIEDADE INTELECTUAL DO EVENTO	18
15. COMUNICAÇÃO E IMAGEM DOS PARTICIPANTES	19
16. DISPOSIÇÕES GERAIS	20

1. REGULAMENTO HACKATHON BIOFY

1.1 Este Regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento do HACKATHON BIOFY, doravante denominado “EVENTO”, uma realização BIOFY TECHNOLOGIES. É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o EVENTO. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização dele.

1.2 O objetivo dos participantes é resolver um desafio proposto pela BIOFY TECHNOLOGIES, visando buscar informações, pensar e desenvolver soluções.

2. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

2.1. Só poderão concorrer a uma vaga no EVENTO os competidores inscritos pelo link: “https://www.sympla.com.br/hackathon-biofy_2346682” e com formulário completamente preenchido.

2.2. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Marketing;
- b) UX/Designer;
- c) Desenvolvedor;
- d) Projetos;
- e) Negócio.

2.3 Será permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física);

2.4 Reconhece o PARTICIPANTE que sua inscrição e eventual participação no EVENTO é feita de forma gratuita e não-onerosa, bem como, que sua participação não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com a BIOFY.

2.5 Ao assinar a ficha de inscrição, o participante declara que está ciente de todas as regras contidas no Regulamento do HACKATHON BIOFY. As inscrições são feitas em equipes ou individual e serão selecionados para o evento até 80 (oitenta) participantes dentre os inscritos.

2.6 Não serão aceitas inscrições realizadas por meios distintos dos previstos neste Regulamento.

3. DIRETRÍZES DE COMPORTAMENTO

3.1. Observar atentamente, de forma imediata, todas as instruções dadas pela organização do Hackathon antes e durante o evento.

3.2. Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade, sendo expressamente proibida a entrada de bebidas alcoólicas pelos participantes durante o evento. Da mesma forma, é vedada a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos, por razões óbvias.

3.3. Não serão aceitos comportamentos de cunho político partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual, que violem a privacidade e a segurança dos participantes do HACKATHON BIOFY, bem como de qualquer membro da organização ou parceiros do evento.

3.4. Durante o evento, qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer um dos membros da equipe organizadora e/ou ao pessoal designado para segurança.

4. PROGRAMAÇÃO

4.1. A 1ª Edição do HACKATHON BIOFY começará no dia 15/03/2024 às 19 horas, com o credenciamento das equipes e a cerimônia de abertura. Neste primeiro dia, apresentaremos a empresa, os patrocinadores e lançaremos o desafio para os competidores.

DATA INÍCIO	DATA FIM	ITEM
21/02/2024	09/03/2024	PERÍODO DE INSCRIÇÃO DA EQUIPES
07/03/2024	09/03/2024	SELEÇÃO DAS EQUIPES INSCRITAS
11/03/2024 12:00	-	DIVULGAÇÃO DA LISTA DOS GRUPOS SELECIONADOS
15/03/2024 19:00	-	ABERTURA DO EVENTO

4.2. O não comparecimento dos inscritos na programação estabelecida, gera, automaticamente, a anulação de sua inscrição. Esta medida não se aplica em casos justificáveis.

4.3. O cronograma de mentorias será comunicado após a realização e aprovação das inscrições dos participantes no *KickOff*. Serão fornecidas mentorias com temáticas como: criação e estruturação de *pitches*, mentorias de profissionais de desenvolvimento de software, inteligência artificial, regras de negócio.

4.4. A Equipe Organizadora do EVENTO não arcará com as despesas de transporte dos PARTICIPANTES até o local do EVENTO, contudo, providenciará aos PARTICIPANTES, durante todo o EVENTO, alimentação no próprio local e transporte com horário marcado, entre a UFU Santa Mônica e o local da realização do evento.

4.5. Os grupos PARTICIPANTES deverão, ao final do EVENTO, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, sobre o que foi criado, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer formato que seja viável para uma avaliação efetiva. A banca avaliadora será composta por integrantes definidos por critérios exclusivos da BIOFY TECHNOLOGIES.

4.6. Os PARTICIPANTES podem sair das dependências do EVENTO durante o evento, lembrando que para entrar nas dependências do evento precisa estar com o crachá de identificação.

5. FORMAÇÃO DOS TIMES

As equipes deverão ser formadas por, no máximo, 07 (sete) participantes e no mínimo de 05 (cinco) participantes. As equipes deverão se organizar para que tenham 01 (um) líder em seus times.

É necessário o cumprimento dos seguintes requisitos para participação no HACKATHON:

1. Possuir 18 (dezoito) anos ou mais;
2. Possuir conhecimentos básicos sobre tecnologia, inovação e demais conhecimentos específicos de acordo com a área elencada na cláusula 2.2.

O participante, a partir do momento de sua inscrição, declara estar ciente da inteira responsabilidade dos patrocinadores e parceiros do evento sobre o uso dos dados dentro dos limites definidos neste Regulamento e eventual contrato a ser celebrado entre o evento e os patrocinadores ou parceiros.

6. OUTROS

6.1. Cada equipe deverá dispor de computador pessoal (no mínimo, um laptop com conexão wireless) e poderá levar outros equipamentos e materiais de apoio caso julgue necessário, tais como adaptadores de tomada, extensões etc.

A. A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a sua utilização, durante todo o evento, ficará por conta de cada participante.

B. Quaisquer problemas técnicos que ocorram nos computadores, notebooks ou softwares de membros da equipe serão de sua inteira responsabilidade. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em softwares e hardwares.

6.6 O participante deverá manter visível o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços em que será realizado o evento e deverá usar a camiseta do evento.

6.7 O participante que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do HACKATHON BIOFY 2024 será desclassificado.

6.8 Desistências de participantes deverão ser informadas à organização do evento imediatamente.

6.9 Não é permitida a troca de membros de equipes. Caso haja desistência de participantes, a equipe deve continuar com no mínimo 3 (três) integrantes até o final do evento.

6.10 Ao final do Hackathon, será realizada uma sessão de *pitch* de projetos. Todas as equipes terão 10 (dez) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão avaliadora. Durante o *pitch*, o grupo deverá apresentar:

- O que é o projeto e como funciona;
- Inovação ao atender demandas propostas, de forma criativa e com relevância;
- Resultados esperados com a solução apresentada;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Se o projeto proporciona a sua utilização pelas pessoas de maneira fácil, de maneira autossuficiente, sem a exigência de conhecimentos ou habilidades específicas prévias.

6.11 Cada equipe deverá, obrigatoriamente, apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do HACKATHON de acordo com o tema proposto neste edital e as especificações passadas no início do evento.

6.12 Os projetos deverão ser executados em 36 (trinta e seis) horas, durante a realização do HACKATHON.

6.13 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código livres, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

6.14 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado sob licença livre para a BIOFY TECHNOLOGIES no repositório GitLab (Serviço de Web *Hosting* Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento *Git*), correspondente ao HACKATHON.

7. POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA

7.1. A utilização diversa da rede *wifi* e ambiente deverá ser previamente autorizada pela equipe do evento, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à organização do evento o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

7.2. Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DDOS) e interferência internacional.

8. DIREITOS DE TERCEIROS

8.1. Os PARTICIPANTES durante o EVENTO deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os PARTICIPANTES serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. A BIOFY TECHNOLOGIES se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a BIOFY TECHNOLOGIES venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos PARTICIPANTES.

9. PREMIAÇÃO

9.1. Todos os participantes do Hackathon terão certificado de participação.

9.2. Serão premiados as 03 (três) primeiras equipes mais bem colocadas e receberão premiação em dinheiro, nos seguintes valores.

A. A equipe classificada em primeiro lugar receberá o valor de R\$ 7.000,00

B. A equipe classificada em segundo lugar receberá o valor de R\$ 4.000,00

C. A equipe classificada em terceiro lugar receberá o valor de R\$ 2.000,00

9.3. Para fins de recebimento do prêmio, o representante da equipe irá preencher recibo formal com seus dados pessoais, dando quitação ao recebimento da sua premiação, mediante assinatura em documento.

10.SUBMISSÃO DE PROJETOS

10.1. A submissão de projetos do HACKATHON BIOFY deverá ser entregue através de upload no drive em nuvem da organização do evento, até às 17:00h do dia 17/03/2024 (domingo) da seguinte forma:

A. Apresentação: No formato de slides, com estrutura de *pitch* contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas.

B. Demonstração: Os participantes deverão demonstrar ao vivo o projeto funcionando seguindo o prazo de 5 min.

C. Link do repositório: Disponibilizar em repositório do GitLab. O Repositório deve conter um arquivo *Read* com informações sobre o projeto.

D. Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada na etapa de demonstração.

11.AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

Critério	Descrição
Impacto e viabilidade	A solução proposta pela equipe tem potencial para causar um impacto real e se é viável em termos de implementação e adoção. Eles podem considerar fatores como escalabilidade, sustentabilidade, eficiência, benefícios sociais ou econômicos, entre outros.
Execução	As equipes devem respeitar o critério de implementação do projeto, isto é, ao final do evento deve ser apresentado uma versão funcional da solução proposta dentro do prazo do evento.
<i>Pitch</i>	A forma como a equipe apresenta sua solução aos jurados é fundamental. A habilidade de comunicação, a clareza na exposição do problema e da solução, a capacidade de destacar os pontos fortes e a importância da inovação são aspectos que serão avaliados. A apresentação deve ser convincente e bem estruturada.
Aderência ao desafio proposto	As equipes deverão atender ao escopo do desafio, bem como, atender todas as necessidades da empresa. Isto é, deve-se apresentar uma solução clara, tangível e capaz de resolver efetivamente o problema apresentado.
Pontualidade	Será levado em consideração a apresentação dos projetos pelas equipes dentro do prazo determinado pela Equipe Organizadora.
Participação nas atividades	Algumas atividades serão pontuadas pela participação e/ou divulgação dos membros da equipe.

11.1. Todos os critérios descritos no item têm peso igualitário no processo de avaliação.

11.2. Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 (zero) e 5 (cinco), onde 0 (zero) representa nenhuma ou mínima aderência ao critério, e 5 (cinco) representa total ou máxima aderência ao critério.

11.3. Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados

12.DOS AVALIADORES

12.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas avaliadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

12.2. As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação delas, bem como dos seus resultados.

12.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

12.4. A Comissão Organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

13. DOS MENTORES

13.1. Os mentores são especialistas que estão no evento para orientar, dar suporte e passar conhecimentos para os participantes. É um time formado de pessoas com habilidades tanto na área de tecnologia da informação, como marketing, empreendedorismo e negócios.

13.2. Durante o processo de mentoria podem contribuir para o sucesso do projeto da sua equipe, porém não são exclusivos para determinado grupo.

13.3. Os mentores oferecem dicas técnicas durante o processo, mas a validação e a construção da solução ficam por conta de cada equipe.

14. PROPRIEDADE INTELECTUAL DO EVENTO

14.1. A propriedade intelectual dos projetos desenvolvidos pelas equipes durante o evento, será compartilhada com a BIOFY TECHNOLOGIES sendo de livre e total direito a continuação e implementação do código por qualquer uma das partes envolvidas conforme seus interesses.

14.2. A BIOFY TECHNOLOGIES não será responsabilizada por usos indevidos de materiais de terceiros pelos Participantes, incluindo, mas sem se limitar a cópias não autorizadas ou plágios, de forma que os Participantes se obrigam, de modo irretratável e irrevogável, a ressarcir e indenizar os organizadores do evento por todo e qualquer custo, despesa, dano ou prejuízo que o Participante venha a causar pelas hipóteses supracitadas.

14.3. Ao participar do HACKATHON, o participante concede à Comissão Organizadora o direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no HACKATHON.

14.4. O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

A. Que adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,

B. Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento; e

C. Que o envio está livre de malware.

15. COMUNICAÇÃO E IMAGEM DOS PARTICIPANTES

15.1. Os Participantes desde já autorizam, a título gratuito e não oneroso, à BIOFY TECHNOLOGIES, bem como aos demais terceiros por ela indicados, a utilizarem (o que inclui, sem se limitar, a cessão de) seus direitos de personalidade (tais como nome, imagem, som de voz, entrevistas, depoimentos, etc.) em todos e quaisquer materiais, ações ou atividades que tenham como finalidade a divulgação do HACKATHON, seus resultados e premiações, veiculados em quaisquer mídias e meios, tais como mídia eletrônica, digital, anúncios em jornais e revistas, cartazes, faixas, outdoors, televisão, rádio, tele mídia, cinema, mala-direta, materiais de ponto de venda, Internet, redes sociais, em caráter irrevogável, irretratável e universal, não significando, implicando ou resultando em qualquer obrigação de divulgação, nem de pagamento pela BIOFY TECHNOLOGIES aos Participantes.

16. DISPOSIÇÕES GERAIS

16.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela EQUIPE ORGANIZADORA do EVENTO. A participação na 1ª Edição do HACKATHON BIOFY TECHNOLOGIES, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o aceite, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

16.2. Todos os participantes autorizam expressamente à organização do HACKATHON e aos demais parceiros do evento a utilização do uso de sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.

16.3. Casos excepcionais serão julgados pela Comissão Organizadora do Hackathon Biofy.

16.4. Este regulamento está sujeito a alterações, considerando a necessidade de manter sua pertinência e eficácia contínuas. Toda e qualquer alteração será implementada com base em critérios objetivos e no melhor interesse das partes interessadas. As atualizações entrarão em vigor imediatamente após a sua divulgação. Incentivamos os usuários a compartilhar suas opiniões e sugestões relacionadas a essas revisões, pois valorizamos sua contribuição para a melhoria contínua deste regulamento.

16.5. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os PARTICIPANTES e o EVENTO, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Uberlândia, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

16.6. Em caso de dúvidas, qualquer dúvida ou item citado ou não coberto por este Regulamento deverá ser questionado à equipe organizadora.