

Edital Hackathon Uninassau Focus

1. Do evento

I. Proposta do evento

O **Hackathon Uninassau Focus Recife** é um evento pautado por um desafio, no qual é apresentada uma problemática de uma das empresas apoiadoras do evento. Os participantes do evento devem resolver esse desafio com soluções viáveis e apresentáveis dentro do prazo proposto pelo edital.

A organização do evento será realizada pelos **cursos de T.I da Uninassau Recife**.

II. Objetivo do evento

a) Objetivo geral

Os participantes terão como objetivo **desenvolver e resolver** a problemática apresentada em troca de um prêmio **apresentado pelas empresas apoiadoras do evento**.

b) Público alvo

Esse desafio é voltado para os estudantes da área de T.I e correlacionadas matriculados na Uninassau Recife que possam desempenhar funções para o desenvolvimento do projeto.

III. Funcionamento do evento

- a) As equipes, compostas por até 10 pessoas, deverão ser apresentadas por um líder de equipe em um formulário anexado ao canal oficial.
- b) Os integrantes que não tiverem time predefinido, poderão encontrar o seu, após serem inseridos num chat no **Discord, Teams e Whatsapp** para encontrar e formar um time para participação no evento, que deverá ser apresentado no formulário anexado ao canal oficial.
- c) Após a inscrição das equipes, será apresentada uma problemática pela empresa apoiadora, no qual os integrantes dos times precisam

se unir para entregar uma solução viável e sólida, **dentro do prazo estabelecido** neste edital.

- d) Acontecerá uma *live* com o objetivo de tirar dúvidas dos times que, por algum motivo, não compreenderam algum tópico do *hackathon* ou estão tendo problemas técnicos.
- e) No último dia do evento, serão feitos:
 - 1. Apresentação das soluções escolhidas;
 - 2. Premiação e cerimônia de encerramento.

2. Inscrições, datas e horários e locais

I. Inscrições, datas e horários

a) Inscrições

As inscrições serão realizadas de **forma gratuita** através do preenchimento de formulário disponível em "bit.ly/HackathonFocus".

- 1. Só serão aceitos alunos que estão matriculados na **UNINASSAU Recife**.
- 2. A inscrição será feita de forma individual.
- 3. As vagas para o *hackathon* são *ilimitadas*.
- 4. Serão necessários dados de identificação do estudante como **matrícula e CPF**.
- 5. O formulário ficará aberto até as **23h59 do dia 08/10/2020, no horário oficial de Brasília**

b) Período de inscrições

As inscrições serão abertas no dia **30 de Setembro de 2020**, e serão encerradas no dia **8 de Outubro de 2020**.

c) Data de realização

O **Hackathon Nassau Focus** ocorrerá nos dias **10 (Sábado)** iniciando às **08h00**, e sendo encerrado às **19h00** do dia **11 (Domingo)** de Outubro de 2020.

d) Programação

8 de Outubro de 2020

23h59min: Encerramento das inscrições.

10 de Outubro de 2020

8h: Abertura e apresentação da problemática

8h30min: Desenvolvimento

11 de Outubro de 2020

17h00: Apresentação das soluções escolhidas

19h00: Premiação e Cerimônia de encerramento

Este cronograma poderá sofrer alterações, a qualquer momento, que serão informadas de imediato pelos canais oficiais.

II. Locais

- a) O **Hackathon** será **totalmente online**, mantendo os integrantes e organizadores do evento em segurança.
- b) O evento acontecerá através da plataforma **Blackboard Collaborate**, no qual será enviado o **link** para o e-mail de cadastro do participante, **no dia do evento**.
- c) Cada **time** terá um grupo no **teams**, no qual irá trabalhar e receber os mentores.

3. Processo do **Hackathon**

I. Apresentação dos projetos

- a) O desenvolvimento e apresentação dos projetos **deverão** respeitar o cronograma.
- b) A organização do evento será responsável pela definição da ordem de apresentações dos projetos para a banca.

- c) Cada participante ou grupo apresentará seu projeto com uma duração **máxima de 20 (vinte)** minutos através de um **pitch**.
- d) As apresentações serão realizadas no local do evento perante todos os participantes e Comissão Julgadora.
- e) As equipes vencedoras terão seu **pitch** apresentado após os resultados, tendo a presença do participante e organizadores.
- f) Cada equipe terá um líder, que será responsável por fazer a entrega de documento nas etapas do projeto que serão pré-dispostas pela banca organizadora.
- g) O líder da equipe vencedora terá a oportunidade de descrever o processo de criação, implementação e execução do projeto.

II. Resultado final

- a) Os resultados serão anunciados no **último dia** do evento, após o julgamento pela Comissão Julgadora.

III. Premiação

- a) As empresas apoiadoras do evento oferecerão, **conforme disponibilidade**, prêmios às equipes, de acordo com a sua qualificação.
- b) O aluno poderá utilizar o projeto desenvolvido no *hackathon* para avaliação prévia dos professores e substituir umas das notas (AV1 ou AV2), nas disciplinas em que está matriculado, desde que a solução contemple os requisitos mínimos das disciplinas.

4. Direitos da equipe e Regras

- I. A equipe deverá ter no **máximo 10 (dez)** membros por time.
- II. Cada equipe terá a usabilidade de no **máximo 3 (três) mentorias** durante o evento, **em horário pré estabelecido pela coordenação do *hackathon***.
- III. O evento disponibilizará de **5 (cinco)** mentores de áreas específicas.
- IV. Os participantes **devem** estar devidamente matriculados na uninassau e inscritos no formulário do evento.

- V. Será permitida a utilização de dados externos, obtidos a partir da internet ou em terceiros, **desde que estes sejam legais ou não violem direitos de terceiros.**
- VI. **Não serão aceitos** projetos prontos ou que já tenham sido iniciados antes da abertura oficial do evento. Caso seja identificado um projeto fora das especificações, **os participantes serão desclassificados.**
- VII. Caso a equipe tenha algum integrante que **não esteja inscrito**, será **desclassificada** do *hackathon*.

5. COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA

5.1.1 A Comissão Organizadora tem como objetivo promover e executar o *hackathon*, em todas as suas fases, elaborando, publicando e divulgando o edital do evento, prestando esclarecimentos aos participantes, recebendo e analisando as inscrições e acompanhando o evento durante a sua realização.

5.1.2 A Comissão Organizadora é composta por alunos, professores e coordenadores membros da **UNINASSAU Recife**.

5.2.1 A Comissão Julgadora do evento tem como objetivo avaliar as ideias e as soluções trabalhadas em equipe.

5.2.2 A Comissão Julgadora será composta por profissionais de vários âmbitos.

6. Das disposições finais

- I. Os participantes cedem **gratuitamente** à **Uninassau Recife**, por prazo **indeterminado, sem exclusividade, o direito ao uso de sua imagem, texto e/ou voz em qualquer tipo de material.** Como contrapartida a **Uninassau** compromete-se a utilizar a imagem dos participantes **sem efetuar modificações na fisionomia** e ainda a não utilizar a imagem de forma depreciativa, ou que possa representar, sob qualquer forma, algum tipo de **violação de dano moral.**
- II. **O preenchimento do formulário pelo participante implica na concordância com os termos deste edital.**
- III. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este edital serão **resolvidas e esclarecidas** pelos organizadores do evento.

- IV. A Comissão Organizadora **poderá, a qualquer momento, se julgar necessário, alterar as regras desta chamada;**
- V. O evento **poderá ser interrompido ou suspenso**, por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes.
- VI. A Comissão Organizadora **não se responsabiliza** quanto a eventuais prejuízos ocasionados durante o evento **no que diz respeito ao acesso a internet;**
- VII. As decisões dos membros da Comissão Julgadora e da Comissão Organizadora serão soberanas, contudo, poderão ser contestados **em casos específicos.**
- VIII. A **Comissão Organizadora não se responsabiliza** pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes deste evento.