

REGULAMENTO HACKATHON INSTITUTO ATLÂNTICO, UFC QUIXADÁ E AWS

1. Do objetivo

O evento **1º Hackathon IA UFC AWS**, promovido pelo Instituto Atlântico e a Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá em parceria com a AWS, tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas, bem como fomentar iniciativas inovadoras na análise de dados e geração de informação de qualidade para a sociedade. As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema:

"Desenvolver uma solução que sumariza conteúdo de áudio-vídeo-conferência a fim de apresentar as informações de forma organizada e estruturada, reduzindo a produção repetitiva de textos e obtendo informações acuradas e de fácil compreensão pelos interessados."

2. Das datas e do local

O Hackathon acontecerá entre os dias **09 e 10 de Outubro de 2019** na Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá (vide programação detalhada no item 5). O evento fará parte do Empreenday, evento de empreendedorismo e inovação promovido pela universidade todos os anos, a realizar-se em mesma data e local.

3. Da inscrição

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que estejam devidamente matriculadas nos cursos de Tecnologia da Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá. Os alunos devem procurar a professora Roberta Dutra de Andrade (Coordenadora do Núcleo de Inovação e Empreendedorismo do Campus da UFC em Quixadá) para efetuar sua inscrição.

Os inscritos preferencialmente deverão ter cursado a disciplina de Computação em Nuvem ou ter realizado o mini-curso de AWS ministrado pelo professor João Marcelo nos dias 20/09, 27/09 e 04/10.

4. Da participação

A participação no Hackathon é voluntária, nominativa e intransferível. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas pela professora Roberta até o dia **09 de Outubro de 2019** e compareçam no espaço de abertura do Hackathon até às 10:00 do referido dia para confirmar a participação. Os participantes competirão formando equipes de até 06 pessoas, devendo sempre ser observado o tema do Hackathon. No que se refere à formação das equipes:

- A) poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- B) a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon.

Cada equipe será composta, preferencialmente, por alunos com os seguintes perfis:

- 1 designer
- 1 cientista de dados
- 4 devs:

- backend
- frontend
- devops
- automated tester

Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de Internet por participante do evento em cabo UTP ponta RJ45. É de responsabilidade do participante levar adaptador do cabo caso seu computador/laptop não tenha a entrada para cabo de rede.

5. Programação do evento

09 de Outubro - Dia 1 (Quarta-feira)

Dia 09/10	Duração	Assunto
10:00 às 11:00	1 hora	Apresentação das equipes e Monitores
11:00 às 12:00	1 hora	Apresentação do desafio e programação do evento
12:00 às 22:00	10 horas	Mão na massa!

10 de Outubro - Dia 2 (Quinta-feira)

Dia 10/10	Duração	Assunto
09:00 às 15:00	6 horas	Mão na massa! Reservar um tempo para preparar o Pitch ;)
15:00 às 16:00	1 hora	Apresentação dos Pitches
16:00 às 17:00	1 hora	Avaliação das equipes
17:00 às 18:00	1 hora	Encerramento e Premiação

6. Dos critérios de avaliação

No dia **10 de Outubro de 2019 (Quinta-feira)**, no horário que constar na programação do **Hackathon**, todas as equipes participantes apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora. Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- Viabilidade técnica
- Originalidade
- Solução funcional
- Integração da equipe
- Apresentação da solução (pitch)

Também serão considerados outros critérios que acarretarão em pontos extras:

- Inclusão de testes automatizados
- Utilização de serviços AWS

Após análise dos critérios de avaliação de cada equipe, será considerada vencedora a equipe que obtiver a melhor pontuação.

7. Da premiação

No dia **10 de Outubro de 2019 (Quinta-feira)**, de acordo com a programação, será realizada a cerimônia de premiação. No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe

deverá estar presente na cerimônia. Serão premiados os integrantes da melhor equipe e dois participantes que mais se destacarem durante o Hackathon. Os prêmios oferecidos a estes participantes do Hackathon são pessoais e intransferíveis.

Ao final do Hackathon, as equipes que submeterem suas soluções, respeitando os horários determinados, serão classificadas conforme a soma de pontos dos critérios citados no item 6 deste regulamento e receberão o seguinte prêmio:

- Cada integrante da equipe vencedora receberá 1 voucher de créditos para certificação AWS

Os participantes do Hackathon estarão sendo avaliados pelos monitores do Instituto Atlântico durante todo o evento e aqueles que mais se destacarem, independente de fazer parte ou não da equipe vencedora, serão premiados:

- Os dois alunos mais bem colocados na avaliação dos monitores serão selecionados para ingressar em estágio remunerado no Instituto Atlântico em Fortaleza

8. Da comunicação

Em todas as etapas do **Hackathon**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações. A comissão organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **Hackathon**.

9. Das considerações finais

O **Hackathon** será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas. Ao se inscreverem no **Hackathon**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento. Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam o Instituto Atlântico a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

O Instituto Atlântico reserva-se o direito, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o evento pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, e em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico. 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 o Instituto Atlântico, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

O Instituto Atlântico não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **Hackathon**. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante. Não

serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

O Instituto Atlântico não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento Empreenday. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

As decisões dos integrantes da banca 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.

O Instituto Atlântico, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento. O concurso 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 Instituto Atlântico providenciará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.