

REGULAMENTO FRONT-END HACKATHON 2022

I. REGULAMENTO

Art. 1º O FRONT-END HACKATHON 2022, terá como tema "Turismo". O evento consiste no desenvolvimento de uma aplicação que facilite a interação e a integração do turista antes, durante e depois da viagem.

Art. 2º O FRONT-END HACKATHON 2022 visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o município e a sociedade, mesclando conhecimentos do meio acadêmico, setor público e setor privado, para estimular a criação de soluções tecnológicas visando facilitar a vida do cidadão, dos gestores públicos e de empresas prestadoras de serviço.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade do município de Bandeirantes, por meio da Secretaria de Indústria, Comércio e Turismo, propiciar aos turistas momentos únicos e marcantes durante sua viagem.

II. DA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros, e estrangeiros em situação regular, a partir de 18 anos de idade e é aberto ao público em geral.

Art. 4º As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela organização do evento e pautar suas ações de acordo com as informações constantes deste regulamento, mantendo um comportamento ético, sem causar danos patrimoniais ou morais, seja a outros participantes ou a terceiros.

Art. 5º. A organização não garante aos participantes a preservação de segredos de negócios, segredos industriais ou know-how que venham a ser expostos durante o evento.

Art. 6º. As soluções tecnológicas apresentadas serão apuradas pela Comissão Julgadora, que será constituída por:

I - 3 (três) representantes da UENP; e

II - 2 (dois) representantes de entidades externas.

III. DO PROCESSO SELETIVO

Art. 7º. O processo seletivo será composto pelas seguintes fases:

I - Fase 1: Inscrição das equipes: de 02 de agosto até 19 de agosto de 2022;

II - Fase 2: Desenvolvimento da solução: de 20 de agosto a 21 de setembro de 2022;

III - Fase 3: Entrega e demonstração da solução: 22 de setembro de 2022;

IV. DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES (FASE 1)

Art. 8º. As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar a página do evento no sítio eletrônico (uenp.fun/hackathon) preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Art. 9º. Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 1(um) e, no máximo, 5 (cinco) integrantes, observando os prazos e limites previstos neste Regulamento.

Art. 10. A organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento em que as 10 (dez) equipes tenham realizado as inscrições, com a possibilidade de formação de lista de espera para o caso de alguma desistência.

Parágrafo único. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

Art. 11. No ato da inscrição da equipe devem ser registrados:

- a) Todos os membros da equipe, sendo permitida apenas 1 (uma) inscrição por CPF (pessoa física);
- b) Indicação de um dos membros como responsável pela equipe (líder); e
- c) Indicação do nome da equipe (escolhido pelos membros), que servirá para identificá-los durante o evento.

Art. 12. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

Art. 13. A participação no evento implica autorização do(s) autor(es) para utilização pela organização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo, eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento.

V. DO DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES (FASE 2)

Art. 14. No mínimo um representante de cada equipe inscrita deve participar dos workshops propostos durante o evento, que ocorrerá em na data disponibilizada no sítio eletrônico do evento.

Art. 15. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos e utilização do ambiente de acesso aos dados.

Art. 16. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo remoto.

Art. 17. A organização do evento disponibilizará oportunamente as API's a serem utilizadas para construção das soluções.

VI. DA ENTREGA E DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES (FASE 3)

Art. 18. O código fonte com a devida documentação deve estar disponível no Github (github.com) para que a Comissão Julgadora possa executá-lo.

Art. 19. As equipes deverão apresentar o pitch final das suas soluções à Comissão Julgadora, contendo, no mínimo, os seguintes elementos:

- I – nome da solução;
- II – público-alvo;
- III – problema;
- IV – diferencial competitivo.

Art. 20. A demonstração da solução ocorrerá de forma presencial / virtual, por meio de publicação de vídeo no YouTube ou em outro repositório onde seja possível o acesso on-line, de forma fácil e simplificada.

Art. 21. A apresentação ou o vídeo de apresentação e demonstração da solução deverá ter, no máximo, 6 (seis) minutos de duração, cabendo aos times a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

Art. 22. As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, conforme critérios abaixo:

- I – usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário;

- II – inovação e criatividade da solução; e
- III – completude funcional da solução.

Art. 23. A equipe vencedora será aquela que apresentar a solução que obtiver o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora.

VII. DA PREMIAÇÃO

Art. 24. Os três primeiros colocados serão homenageados com Menções Honrosas.

VIII. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 25. O descumprimento das disposições constantes no Regulamento ensejará a desclassificação da equipe.

Art. 26. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e/ou pela Comissão Julgadora.