

## **REGULAMENTO - Hackathon: “Fish Challenges”**

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da 1ª Edição do Hackathon “Fish Challenges”, doravante denominado “Evento”. 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 do *Evento*.

### **1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO**

1.1. O *Evento* denominado “Fish Challenges” reunirá, na forma de maratona, estudantes, programadores, desenvolvedores e inventores em geral, com o objetivo de promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas (aplicativos web / mobile e software, dentre outros) e projetos que fomentem a piscicultura inteligente. O *Fish Challenges* – 2018 é promovido em parceria pela UFT (Universidade Federal do Tocantins) e a EMBRAPA (Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária), que são denominadas “Instituições organizadoras”, no presente regulamento.

1.2. O objetivo desta maratona é fomentar a pesquisa e experiência tecnológica e a inovação, por meio de experimentos ou projetos. Visa, ainda, compartilhar, aprender e ensinar conhecimento digital, tudo relacionado à informática e às novas tecnologias. Além disso, desenvolver soluções criativas e tecnológicas para o *Evento*, havendo a possibilidade de serem aplicadas no segmento.

1.3. Sob a forma de Concurso Cultural, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei federal n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto n.º. 70.951/72.

### **2. DATAS E LOCAL**

2.1. O *Evento* acontecerá nos dias 19 (sexta-feira) e 20 (sábado) de outubro de 2018, durante a realização do XI SECCOMP (Semana Acadêmica do Curso de Ciência da Computação da UFT), conforme programação a seguir:

2.2. 18/10 (quinta-feira)

2.2.1. 23:59 – Data limite para inscrição por formulário on-line.

2.3. 19/10 (sexta-feira)

2.3.1. 19:00 – Palestra sobre os temas;

2.3.2. 19:30 – Início da competição.

2.4. 20/10 (sábado)

2.4.1. 18:00 – Entrega do material desenvolvido pelas equipes;

2.4.2. 19:00 - Apresentações das propostas, análise e premiações.

2.5. O *Evento* será realizado nas dependências da UFT, localizada na Quadra 109 Norte, Avenida NS-15, ALCNO-14, Plano Diretor Norte, 77001-090, Palmas/TO.

### **3. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

3.1. A inscrição do *Evento* ocorrerá através do formulário de [inscrição on-line](#), com o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento.

3.2. As inscrições terão o custo de R\$ 30,00 (trinta reais) por equipe.

3.3. As inscrições serão realizadas no período de 1 de outubro à 18 de outubro de 2018, até as 23h59, horário de Brasília, DF, Brasil, sujeito a prorrogação.

3.4. O pagamento deverá ser realizado através de transferência bancária para a conta:

**Banco do Brasil**  
**Agência: 1867-8**

**Conta corrente: 112130-8**

**Tiago da Silva Almeida**

3.5. O *Evento* é destinado à participação de pessoas físicas com conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, uma das áreas relacionadas a seguir:

3.5.1. Programação e desenvolvimento de sistemas;

3.5.2. Design gráfico;

3.5.3. Gestão de negócios;

3.5.4. Comunicador.

3.6. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação no *Evento*. Cabe ao interessado confirmar a presença, realizando o seu check-in presencial no dia 19/10/2018 às 19h, para então, efetivamente, garantir sua participação na maratona.

3.6.1. As credenciais serão entregues no início do *Evento* e devem sempre estar visíveis durante toda a permanência do *Evento*.

3.7. O número de vagas para o *Evento* é limitado a 42 (quarenta e dois) pessoas ou 14 (quatorze) equipes, formadas de 3 (três) integrantes.

3.8. Poderá se inscrever e participar do *Evento*, qualquer interessado, desde que não tenha qualquer relação de trabalho com a Universidade Federal do Tocantins, com a EMBRAPA, sob qualquer formato de contratação, no momento da inscrição.

3.9. Reconhece o participante que sua inscrição não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com as instituições organizadoras.

3.10. A participação no *Evento* é voluntária, nominativa e intransferível.

3.11. A participação se dará de forma exclusivamente presencial do inscrito na data da maratona, não sendo aplicável a participação externa por meio de programas e ferramentas on-line.

3.12. O participante que não estiver no local do *Evento* até às 19h do dia 19 de outubro de 2018, terá sua inscrição automaticamente cancelada.

3.13. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.

3.13.1. As soluções apresentadas ao final do *Evento* deverão ter sido desenvolvidas durante a maratona e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

3.13.2. Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

3.14. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, alimentação, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste *Evento* serão de responsabilidade dos próprios participantes.

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

3.16. Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git), correspondente ao *Evento*.

3.17. Desistências de participantes deverão ser informadas a organização do *Evento* imediatamente para que a situação seja avaliada pela comissão organizadora.

3.18. Cada grupo deverá realizar apenas 1 (um) projeto ao final do *Evento*.

3.19. Os participantes deverão portar consigo equipamentos pessoais (notebook / desktop / tablet / smartphone) para o desenvolvimento das soluções propostas, uma vez que as Instituições Organizadoras, não fornecerão equipamentos. A voltagem de rede elétrica será 220V.

3.20. Será disponibilizada estrutura de acesso à internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento dos projetos.

3.21. As equipes poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes, no entanto, serão anunciadas no início do *Evento*.

3.22. A comissão organizadora será responsável por auxiliar na organização das equipes ou liderar o processo de formação de equipes incompletas, além de incluir, se necessário, participantes sem equipe, respeitando sempre o limite máximo de até 3 (três) pessoas por equipe.

3.23. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita acima.

3.23.1. Os participantes estão sujeitos às leis e normativas federais ao qual a Universidade Federal do Tocantins, está submetida, como por exemplo, a não permissão de fumar ou consumir drogas.

3.24. Não será permitida, em nenhuma hipótese, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, colaboradores das entidades, participantes do *Evento*. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar das dependências da UFT, e sua credencial de acesso será revogada e cancelada.

#### 4. TEMA DOS PROJETOS

4.1. O tema do Hackathon “*Fish Challenges*” será “*Como melhorar a experiência de pesca e aquicultura utilizando facilidades digitais no estado do Tocantins?*”, cuja ideia é melhorar de maneira eficiente as atividades em piscicultura, aquicultura e pesca.

4.2. Os projetos deverão ser desenvolvidos em um dos 3 eixos propostos, visando suprir a real demanda do setor. Podendo ser algo para 1 único eixo ou uma solução que engloba todos eles. Os eixos temáticos para este Edital são:

4.2.1. **LOGÍSTICA:** Transportar os animais e outros produtos de um lugar a outro é um dos fatores que causam maior estresse, o que influencia diretamente na qualidade do produto e nas perdas contabilizadas pela indústria, que não alcançam mercados que remunerem melhor pelo produto;

4.2.2. **GESTÃO:** A gestão fazendária é um grande desafio dos piscicultores, visto que são centenas de informações que necessitam ser compiladas de forma prática, fornecendo dados para que o produtor tenha um cenário ideal para o manejo do animal e desenvolvimento contínuo de sua propriedade;

4.2.3. **SUSTENTABILIDADE:** Fazendas sustentáveis trazem mais rentabilidade ao produtor e é esse um dos grandes desafios. A lida com a terra no dia a dia traz grandes surpresas e os resultados são influenciados pela forma como o produtor poderá se antecipar as situações, desde a indicação adequada para o controle de pragas, passando por acompanhamento de clima e até o consumo de água nas propriedades. Todos os dados são importantes para não fazer mal ao meio ambiente e que a propriedade tenha autossuficiência pensando nas gerações futuras.

4.3. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, de membros da organização ou de outros participantes do *Evento*.

#### 5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

5.1. No dia 20 de outubro de 2018 (sábado) a partir das 19h, os avaliadores convidados pela comissão organizadora farão a análise e avaliação para validar as soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes.

5.2. Por meio dessa análise, serão definidas 3 (três) equipes finalistas, que serão anunciadas no dia 20 (sábado), a partir das 19h e após a apresentação.

5.3. Apenas 1 (um) representante de cada equipe finalista apresentará aos integrantes da banca julgadora, no modelo de “*elevator pitch*” (uma apresentação sucinta, cativante, geral e rápida) da solução criada durante a maratona, em até 5 (cinco) minutos.

5.4. A ordem das apresentações das equipes será definida através de sorteio.

5.5. Será considerada vencedora a equipe avaliada com a melhor pontuação, tendo por base os critérios:

5.5.1. **CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO:** Serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes no mercado. 25%

5.5.2. **QUALIDADE TÉCNICA:** Será avaliado o quanto o projeto atende a parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução. 25%

5.5.3. **VIABILIDADE:** Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução tecnológica desenvolvida. 25%

5.5.4. **APLICABILIDADE:** Será avaliada a real aplicação da solução no estado do Tocantins. 25%

5.6. A Comissão de Avaliação do *Evento* será composta por convidados da comissão organizadora a serem divulgados no dia do *Evento*, com qualificações e conhecimento para tal.

5.7. Todas as decisões da Comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

5.8. Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do *Evento*.

## 6. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

6.1. O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no *Evento*, bem como os organizadores, se comprometem desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos Participantes.

6.2. A aceitação on-line dos termos deste edital pelos participantes, condição prévia para a participação regular no *Evento*, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, a qualquer uma das instituições organizadoras, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

6.2.1. Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste *Evento*, a critério da comissão organizadora;

6.2.2. Divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

6.3. O participante autoriza os organizadores a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados deste *Evento*.

## 7. DA PREMIAÇÃO

7.1. O julgamento dos projetos será realizado em uma única etapa, sendo concedida uma Premiação Principal para o projeto vencedor.

7.2. No dia 20 de outubro de 2018 (sábado) a partir das 19h, no encerramento do *Evento*, será realizada a cerimônia de premiação contando com a presença dos finalistas.

7.3. É premiada a equipe melhor avaliada pela banca julgadora:

7.4. 1º lugar - Pacote com passagens aéreas para CPBR12 (Campus Party 2019) na cidade de São Paulo - SP, para todos os membros da equipe.

7.5. O(s) participante(s) vencedor(es) não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

7.6. Toda e qualquer responsabilidade e despesas de documentação necessária para usufruir do prêmio é exclusivamente do vencedor.

7.7. O prêmio é pessoal e intransferível, não podendo ser cedido e/ou usufruído por qualquer terceiro que não faça parte da equipe vencedora do *Evento*.

7.8. Após a emissão da premiação, toda e qualquer despesa com eventuais alterações de data será de responsabilidade do participante premiado.

## **8. POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA**

8.1. Os participantes terão acesso gratuito à Internet durante o *Evento*, bem como recursos de rede. A organização do *Evento* disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede, durante o *Evento*. Note que a rede será continuamente monitorada durante a realização do *Evento*, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do *Evento*.

8.2. Utilização diversa do ora previsto deverá ser previamente autorizada pela organização 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.

8.3. 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 e negação de serviço (DoS).

## **9. RESPONSABILIDADE LIMITADA**

9.1. A responsabilidade das Instituições Organizadoras do *Evento* é limitada à organização e execução do *Evento*, na forma definida neste edital. Os organizadores, não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas. Por isso, recomendam fortemente, por razões de segurança, que os participantes não deixem a área destinada ao *Evento* durante o período proposto.

9.2. A organização do *Evento* não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao *Evento* e/ou que não guardem relação com o mesmo, em especial, no período em que não é permitida a estada no local do *Evento*. Os organizadores, ainda, não serão responsabilizados por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não será responsabilizada nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha as instituições organizadoras, agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

9.3. O *Evento* poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

## **10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

10.1. Os direitos autorais, bem como a propriedade intelectual de tudo o que for desenvolvido pelos participantes durante o *Evento* (software, tecnologias, conteúdos, dentre outros), à título universal e

irretratável, pertencem, exclusivamente à Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária, consoante os dispositivos legais expressos nas Leis nº 9.609/98 e 9.610/98.

10.2. É dever de toda equipe ao final da edição do *Evento* entregar à comissão organizadora todos os códigos fontes, sua documentação completa e outros dados técnicos necessários à absorção da tecnologia.

10.3. É vedado aos participantes usar, reproduzir, desenvolver, executar e exibir publicamente por meio de qualquer tecnologia de transmissão digital, formatar, disponibilizar para terceiros, o conteúdo e a tecnologia desenvolvida durante o *Evento*, sem a autorização expressa da Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária.

## **11. DISPOSIÇÕES GERAIS**

11.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecurável pela organização do *Evento*.

11.2. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste *Evento* não ofendem ou transgridam quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

11.3. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização, caso esta venha a ser questionada por quaisquer das hipóteses previstas acima.

11.4. Se a organização do *Evento*, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do *Evento*, o referido participante, bem como a sua equipe, será imediatamente desclassificada.

11.5. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon, relacionadas aos termos deste edital deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Palmas - TO, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

11.6. A organização do *Evento* não se responsabilizará por quaisquer danos ou perdas dos equipamentos e objetos pessoais dos participantes.