



2º Hackathon Unigranrio

Sobre

A Universidade do Grande Rio - UNIGRANRIO, lança o **2º Hackathon Unigranrio - Unigranrio**. Trata-se de uma maratona de programação multidisciplinar e colaborativa, onde grupos competem entre si desenvolvendo projetos que possam fornecer melhorias significativas ou solucionem problemas pertinentes ao tema proposto, por meio da aplicação eficiente e inteligente das tendências tecnológicas disponíveis, em um tempo de trabalho limitado de 24 horas.

Disposições Gerais

Participação

Qualquer pessoa acima de 18 anos pode participar, desde que alocada em uma das categorias dispostas neste regulamento. No entanto, os participantes devem estar atentos às seguintes concessões:

- **Permitido:** será permitido a utilização de frameworks de desenvolvimento, simuladores ou ambientes virtuais de prototipagem, que facilitam o processo de trabalho.
- **Não permitido:** os participantes não podem concorrer com soluções que já estejam em fase avançada de desenvolvimento e, da mesma forma, não podem estar prototipadas em qualquer nível.

Categorias

As categorias para participação são as seguintes:

Categoria	Descrição
1. Alunos de Graduação Unigranrio	Alunos regularmente matriculado em cursos de Graduação da Unigranrio.
2. Alunos de Graduação Visitantes	Alunos de outras instituições de ensino de nível superior regularmente matriculados.
3. Profissionais	Pessoas interessadas em participar que já estão inseridas no mercado de trabalho ou cursando pós-graduação relacionada à área de tecnologia.
4. Em formação	Alunos de ensino médio ou técnico, que visam fazer parte do setor de soluções tecnológicas.

Etapas e Calendário

Este evento contará com 4 (quatro) etapas distintas, cada uma contendo suas respectivas atividades e calendário, conforme o quadro abaixo.

Etapas		Atividade	Início	Fim
Etapas de Inscrição	Etapa 1	Divulgação do tema.	08/04/2019	
	Etapa 2	Cadastro de equipe e sua ideia de projeto.	08/04/2019	21/04/2019
Etapa de Seleção	Etapa 3	Seleção das ideias.	22/04/2019	23/04/2019
		Divulgação das equipes e ideias selecionadas.	24/04/2019	
Etapa Presencial	Etapa 4	Credenciamento	26/04/2019 às 17:30h	
		Desenvolvimento e prototipagem da solução.	26/04/2019 às 19:30h	27/04/2019 às 20h

As etapas de 1 e 2 ocorrerão de forma online; a etapa 3 trata-se de uma etapa eliminatória; e a etapa 4, que é a etapa presencial com início no dia 26/04/2019, trata-se de uma etapa classificatória.

Etapa de Inscrição - Online

Formulário de Inscrição

As equipes deverão cadastrar suas ideias através do <site do evento> (onde?). Após a leitura do regulamento, deverão preencher o formulário disponível, atentando aos campos obrigatórios.

1. Categoria: Campo obrigatório.	A categoria a qual a equipe se encaixa.
2. Nome da Equipe: Campo obrigatório.	O nome da equipe. (Máx. de 30 caracteres)
3. Ideia de Projeto: Campo obrigatório.	Descreva brevemente, mas com clareza, a ideia de projeto da equipe. (Máx. de 300 caracteres)
4. Qual problema você está solucionando? Campo obrigatório.	Descreva qual problema a equipe propõe solucionar, dentro do tema proposto. (Máx. de 140 caracteres)
5. Membros da equipe: Nome, telefone, email e curso.	Quem são as pessoas que compõem a equipe. São obrigatórios, pelo menos, 3 (três) membros em cada equipe e, no máximo, 5 (cinco) membros.

Link para inscrição

Para proceder com a inscrição, basta seguir o link:

http://algum.bit.ly/clicou_regulamento (para verificar se veio do regulamento)

Etapa de Seleção - Eliminatória

Serão selecionadas até 15 (quinze) propostas para a etapa presencial conforme os critérios de seleção estabelecidos neste regulamento.

Os projetos selecionados serão divulgados através do link (###). Os alunos devem estar atentos aos canais de comunicação da Unigranrio para eventuais informações importantes.

Critérios de Seleção

Serão avaliadas apenas os projetos que preencherem todos os campos obrigatórios do formulário de inscrição. Assim, para esta etapa serão levados em conta os critérios:

Aderência	Nesse critério será avaliado se o projeto apresentado é aderente à temática do evento.
Relevância	O grau de magnitude do problema apresentado, bem como de impacto da solução proposta.

Etapa Presencial - Classificatória

Agenda de Trabalho

Teremos a seguinte programação de trabalho, com início às 17h30min do dia 23/11/2018 e término às 20h do dia 24/11/2018:

Dia	Horário	Atividade
26/04/2019	17h30min	Credenciamento.
	19h às 19h30min	Abertura.
	19h30min às 20h	Talk (tema a definir)
	20h	Início do desenvolvimento das soluções.
26/04/2019	12h	Almoço. Oferecido pelo parceiro de alimentação.
	18h	Término do desenvolvimento das soluções.
	18h15min	Apresentação dos projetos.
	19h30min às 20h	Premiação e Encerramento.

Haverá alimentação disponível durante o evento com café, água e suco para os participantes.

Uso de Equipamentos

Atenção: durante a etapa presencial, os participantes do evento devem trazer seus próprios equipamentos e dispositivos para desenvolver e prototipar. Será utilizado a política *Bring your own device* (BYOD) - (do inglês: traga seu próprio dispositivo - laptops, tablets, *smartphones*, placas, *breadboards*, cabos e etc). Incluindo extensões e adaptadores (se necessário).

Ambiente de Trabalho

A Unigranrio irá fornecer o espaço confortável para os participantes, incluindo mesas, cadeiras, energia elétrica, Internet de qualidade e papel A3. **Será fornecido também lanche e estacionamento (xx vagas).**

Apresentação dos Projetos

A apresentação dos projetos para a banca avaliadora será baseada no modelo *pitch* (uma apresentação cativante, rápida e sucinta). É ideal que o grupo mostre a importância e viabilidade da solução proposta. O tempo destinado para a apresentação do *pitch* será de 5 (cinco) minutos por grupo. A banca avaliadora terá 2 (dois) minutos para realizar perguntas e o grupo terá 2 (dois) minutos para responder.

Crerérios de Avaliação

A banca avaliadora será composta por convidados de renome da região, ligados à inovação, bem como forte atuação no mercado tecnológico. **Estes avaliadores serão divulgados no site do evento.**

Os avaliadores julgarão os projetos em função dos seguintes critérios classificatórios:

Qualidade da Solução	Serão avaliadas as características gerais da solução proposta e qualidade do protótipo desenvolvido.
Proposta de Valor	Será avaliado se os benefícios da solução estão bem definidos e são relevantes para os atores envolvidos.
Mercado	Será avaliado se a proposta apresenta diferenciais relevantes, com potencial de inserção no mercado.

Atenção: caso se identifique que algum projeto foi desenvolvido, bem como prototipado, fora da etapa presencial, a equipe será desclassificada e não poderá concorrer à premiação.

Premiação



Recomendações e Observações

- Recomendamos fortemente que as equipes sejam compostas por alunos de diversas áreas. Por exemplo, com alunos programadores, designers, de negócios e da área da saúde.
- Os participantes autorizam a Unigranrio, desde já, no uso gratuito de seus nomes, imagem e suas fotografias em qualquer tipo de mídia, Internet e peças promocionais sem qualquer tipo de compensação adicional.
- Os participantes do Hackathon deverão apresentar à comissão organizadora o Termo de Cessão de Direitos Autorais. Modelos podem ser encontrados no **<site do evento>**.

Adicionalmente, os participantes do Hackathon se comprometem em respeitar Direitos Autorais de terceiros. Os participantes, e nunca os organizadores, serão responsáveis por qualquer violação de direitos autorais e/ou intelectuais de terceiros.

Considerações Finais

Toda e qualquer situação não prevista, bem como eventuais casos omissos, serão decididos exclusivamente pela Unigranrio.

Estas regras poderão ser alteradas e/ou suspensa e/ou cancelada sem aviso prévio e/ou justificativa formalizada por motivo de força maior e/ou por qualquer outro motivo que esteja fora do controle da Unigranrio e que comprometa a sua realização, de forma a impedir e/ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente planejada.

A alteração das regras e/ou suspensão ou o cancelamento serão divulgados pela Unigranrio através do Facebook e site do evento, de forma que o participante deve acessar periodicamente estas plataformas, a fim de tomar conhecimento de eventuais alterações.