

HACKATHON Patronos 2022 - Infraestrutura e espaço físico: uso sustentável de espaços e estruturas pela comunidade da Unicamp

Regulamento

Introdução

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATHON Patronos 2022 - Infraestrutura e espaço físico: uso sustentável de espaços e estruturas pela comunidade da Unicamp** e nos colocamos à disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, **os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.**

O presente evento é promovido e organizado pela empresa **Associação Fundo Patrimonial Patronos**, inscrita no CNPJ 40.418.520/0001-33, com sede na Avenida Júlio Diniz 257, Jd. Nossa Senhora Auxiliadora, Campinas, SP e CEP 13.075-420.

Objetivo

O evento tem o objetivo específico de promover o desenvolvimento de soluções digitais com intuito de ampliar e promover o uso sustentável de infraestruturas e espaços físicos pela comunidade da Unicamp. A solução deve, portanto, ajudar a resolver um problema social, econômico, cultural ou de saúde relacionado ao mal uso de infraestrutura, em ambiente 100% digital, por meio do uso de ferramentas amplamente conhecidas e disponíveis, preferencialmente, de forma gratuita. As duas soluções mais bem avaliadas receberão apoio do Patronos e seguirão automaticamente para a “Jornada de incubação”.

As soluções apresentadas devem:

I – Resolver, obrigatoriamente, um problema relacionado ao objetivo sem, no entanto, limitarem-se às sugestões da organização, visto que as abordagens propostas não esgotam as possibilidades de soluções possíveis.

II – Ser orientada para utilização da sociedade em geral, em modelo de negócio a ser definido e proposto por cada um dos times, por meio de uma interface que possibilite uma adequada experiência para o usuário final da solução.

III – Ser de implementação rápida ou ainda imediata, maximizando impacto e abrangência.

IV – Apresentar caráter inédito no Brasil, entendendo-se por inéditas as soluções ainda não lançadas, comercializadas e/ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição no país.

Parágrafo único: O desenvolvimento de soluções previamente estabelecidas e validadas em outros países e/ou regiões é permitida, contanto que direitos de propriedade intelectual, imagem e afins não sejam violados.

Código de Conduta e Propriedade Intelectual

Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas internacionais presentes no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>.

Todos os participantes do hackathon são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do **HACKATHON Patronos 2022 - Infraestrutura e espaço físico**.

Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, gênero, orientação sexual, necessidade especial, aparência física, origem, nacionalidade, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Anti-Assédio

Nosso hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, necessidade especial, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico ou virtual inadequado e atenção sexual indesejada.

Soluções e projetos criados em nossos hackathons estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.

Os participantes do Hackathon que violarem essas regras serão expulsos do hackathon.

Direitos de propriedade intelectual

Todo e qualquer documento, proposta, produto, ferramenta, código ou equivalente submetido no âmbito do evento continua sendo de propriedade intelectual dos componentes individuais do time que o desenvolveu, não tendo os organizadores, parceiros, mentores ou avaliadores quaisquer direitos sobre estes.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source nos termos de licença livre (exemplo: GNU LGPL v3.0) para fomentar e promover inovação nesse espaço.

Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do hackathon ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para utilizar o conteúdo;
- b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam prejudicar o hackathon, seus organizadores, patrocinadores, terceiros ou potenciais usuários;
- c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa fé da marca dos organizadores ou patrocinadores;

d) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e

e) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores, código nocivo, ou código que infringe a Lei Geral de Proteção de Dados de eventuais usuários.

f) O participante não divulgará, compartilhará ou utilizará fora do escopo do presente evento quaisquer conteúdos de terceiros, como códigos fonte, relatório de mercado, banco de dados etc. fornecidos pela organização do evento ou seus parceiros antes, durante ou após a realização do evento.

Confidencialidade e Tratamento de Dados Pessoais

As informações de qualquer tipo fornecidos pelo participante serão tratados confidencialmente pela Associação Fundo Patrimonial Patronos;

Ao submeter o formulário de inscrição, o candidato está ciente e de acordo que a Associação Fundo Patrimonial Patronos, faça o uso de depoimentos, fotos e vídeos dos treinamentos e palestras que serão realizados durante o hackathon.

Ao participar do hackathon, o participante concede ao hackathon e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao hackathon ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no hackathon.

Participação

Os participantes devem ter 18 anos de idade completos na data de início do hackathon (20 de agosto de 2022). É permitida somente 01 (uma) inscrição por pessoa.

A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

O evento é aberto para toda a sociedade civil. A participação de empregados e/ou pessoas com vínculo às entidades parceiras e patrocinadoras do evento é permitida, contanto que seja respeitada a regra sobre grau de parentesco descrita neste regulamento.

A participação de colaboradores de empresas e entidades parceiras como competidores no HACKATHON é voluntária, razão pela qual o Patronos não efetuará quaisquer pagamentos especificamente para esse fim, excetuados os prêmios, nos termos previstos neste Regulamento.

Estão impedidos de participar do evento os membros da Comissão Avaliadora, Julgadora e da Comissão Organizadora bem como cônjuge, companheiro (a) ou parente e afim até o terceiro grau.

A comissão organizadora verificará a inscrição e aceitará até 120 inscritos por ordem de inscrição para participar do evento. Os 10 inscritos subsequentes serão selecionados para fazer parte de uma lista de espera, caso haja desistência de algum dos participantes na semana anterior ao evento.

Os participantes deverão se organizar em equipes de idealmente 5 integrantes, sendo no mínimo 04 participantes por equipe, e no máximo 06 integrantes.

A participação de grupos será permitida desde que seja composta por pelo menos 50 % de integrantes vinculados a Unicamp.

Será permitida a inscrição individual apenas para vinculados a Unicamp. Os participantes nessa modalidade serão convidados a organizar times seguindo as regras desse regulamento. Os times precisarão estar formados previamente ao início das atividades do hackathon conforme cronograma.

Comissões de Organização, Avaliação e Mentores

O evento será organizado pela **Comissão de Organização ou Organizadora**, composta por representantes do Patronos e seus Patrocinadores. Esta mesma comissão será responsável por aprovar e selecionar o banco de mentores, avaliadores, jurados e as demais comissões definidas a seguir.

A validação das inscrições dos participantes será de responsabilidade da **Comissão Organizadora**.

As soluções apresentadas serão apuradas em duas instâncias: pela Avaliação de mérito e Banca de jurados.

Avaliação de mérito será realizada por dois grupos, sendo um deles os próprios pares (cada solução será avaliada por pelo menos dois membros de times distintos entre si e distintos de seu próprio time) e um grupo de avaliadores técnicos composto por programadores.

Banca Julgadora ou de Jurados (avaliação final): jurados, representantes dos parceiros e patrocinadores do evento, e jurado representante do Patronos. A Comissão Organizadora irá definir também uma jurada ou um jurado para atuar como Líder da Banca, em caso de empate na avaliação das equipes ao fim do evento.

Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte da Comissão Avaliadora e banca julgadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

Além das comissões apresentadas acima, o evento contará com dois grupos de mentores para auxiliar as equipes no desenvolvimento de suas soluções, conforme a seguir.

Mentores de Acompanhamento / Facilitadores: voluntários do Patronos serão selecionados pela Comissão Organizadora e escalados para acompanhar cada uma das equipes durante o desenvolvimento de suas soluções. Entre suas tarefas estão: auxiliar as equipes a seguir cronograma sugerido da definição do problema até a entrega da solução final; auxiliar as equipes a buscarem e se comunicarem com os mentores temáticos.

Mentores Temáticos: Voluntários do Patronos, de Parceiros ou da comunidade serão selecionados pela Comissão Organizadora para fornecer suporte às equipes durante o evento nos temas a seguir:

- Desenvolvimento de produtos digitais: front-end, back-end e UX
- Modelagem de negócios: marketing, administração, estratégia, gerenciamento de produtos
- Temática do desafio: infraestrutura da Unicamp

- Pitch: apresentação de impacto das soluções a serem desenvolvidas

Datas e Local

O HACKATHON terá seu lançamento oficial no dia 07 de julho de 2022. As inscrições dos participantes serão aceitas entre os dias 07 de julho e 07 de agosto de 2022, incluindo estes dias como data de início e término do período de inscrições. O evento acontecerá nos dias 20 e 27 de agosto entre 9 e 18 h e no dia 28 de agosto entre 13 e 18 h. Os horários são todos com referência ao horário oficial de Brasília.

O evento, incluindo suas atividades, inscrição e premiação, será realizado de forma inteiramente online.

A programação completa e detalhada do evento será divulgada no início do evento e estará disponível no site oficial do evento.

Desenvolvimento das soluções

O desenvolvimento das soluções deverá ocorrer dentro do evento do hackathon.

As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo remoto, no período definido na programação disponibilizada no site do evento.

A organização do evento disponibilizará oportunamente a base de dados, caderno de soluções de referência (benchmark) e caderno de ferramentas a ser utilizada para construção das soluções

Durante o período de desenvolvimento da solução, ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e manipulação dos dados

O período de desenvolvimento terminará no ato de entrega das soluções. Nenhum desenvolvimento realizado posteriormente poderá ser considerado válido para fins de avaliação das soluções entregues.

Entrega das soluções

As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pelo evento, na data definida na programação.

Os entregáveis obrigatórios e de suporte devem estar disponíveis para que a Comissão Julgadora possa executá-lo conforme programação.

Consideram-se entregáveis desta etapa é obrigatório:

1) Link público do repositório do Github **contendo** todo código fonte da aplicação, bibliotecas, API's e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação. Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>

2) Link público para vídeo com apresentação da solução (mini-pitch). O mini-pitch deverá ser carregado no YouTube e seu link deve ser compartilhado para caracterizar a entrega. O Vídeo deverá ter no máximo 2 minutos e 30 segundos de duração. Os vídeos com mais de 2 minutos e 30 segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

O mini-pitch deverá apresentar, resumidamente, os seguintes elementos:

- 1 – Público-alvo;
- 2 – Problema;
- 3 – Modelo de Negócio;
- 4 – Diferencial Competitivo

3) Link público para apresentação: No formato de slides em ppt ou pdf de no máximo 10 slides, contendo informações sobre o problema, sobre a solução, tecnologias utilizadas, informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. A apresentação deve ser carregada em plataforma de compartilhamento de arquivos em nuvem à escolha da equipe, desde que o acesso ao documento não exija registro ou inscrição prévia na plataforma.

Outros entregáveis de suporte como link para solução desenvolvida, landing pages, wireframes, link para vídeos demo carregado no Youtube (máximo de 60 segundos) etc. são válidos, e deverão ser listados em anexo na apresentação.

Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Entregarem a solução de forma incompleta, conforme entregáveis citados;
- b) Não entregarem a solução;
- c) Entregarem a solução fora do prazo definido.

Avaliação de mérito

Os entregáveis obrigatórios e de suporte serão avaliados na Avaliação de Mérito.

Os entregáveis de cada equipe serão avaliados por 2 membros de outros times distintos (avaliação por pares) e por grupo de avaliadores técnicos composto por programadores

As soluções serão avaliadas na Avaliação de Mérito, por seus pares, quanto aos quesitos:

- 1 – Relevância do problema resolvido;
- 2 – Velocidade de implementação garantindo completude funcional;
- 3 – Impacto da solução;
- 4 – Solução mais inovadora;
- 5 – Melhor usabilidade e design.

As soluções serão avaliadas na Avaliação de Mérito, por avaliadores técnicos, quanto aos quesitos:

- 1 – Existe projeto de software;
- 2 – A Solução está funcional conforme prevê o projeto;
- 3 – Foi desenvolvida no período válido de competição.

Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate as maiores avaliações referentes aos quesitos na ordem apresentados acima.

Serão submetidas à banca julgadora até 7 soluções mais bem avaliadas pela Comissão Avaliadora.

As equipes pré-selecionadas serão informadas a todos os participantes até o início da Live de Conclusão.

Julgamento final e premiação

O julgamento das soluções pela Banca de jurados ocorrerá durante a Live de conclusão. O resultado final das equipes, bem como a premiação será informada a todos os participantes, na mesma live.

As equipes pré-selecionadas deverão apresentar suas soluções em pitch de 5 minutos para a Banca de jurados, durante a Live de Conclusão.

As soluções serão avaliadas pela Banca de jurados conforme os mesmos quesitos usados na Avaliação de Mérito por pares. As equipes serão avaliadas por todos os jurados, adotando escala numérica de 1 a 5.

As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Banca de Jurados.

A apuração das notas será realizada pela organização do evento e anunciada em live on-line e publicada na data definida na programação

Em caso de empate técnico entre as soluções, o Líder da banca de jurados terá o voto de minerva.

Premiação

Serão entregues prêmios para a equipe mais bem avaliada pela Banca Julgadora em até 15 (quinze) dias após a divulgação do resultado.

A premiação total do evento é de R\$ 8.000 (oito mil reais) divididos entre os três primeiros colocados sendo R\$ 5.000 (cinco mil reais) para o primeiro colocado, R\$ 2.000 (dois mil reais) para o segundo colocado e R\$ 1.000 (mil reais) para o terceiro colocado.

A Organização do evento está em constante trabalho para aprimorar o evento e deixá-lo mais atrativo e prazeroso para seus participantes. Fica permitido, à critério da Comissão Organizadora, **umentar** o valor da premiação total do evento, desde que haja divulgação extensa e abrangente para todos os envolvidos por meio dos meios de comunicação do evento e seus parceiros antes da conclusão do evento.

Todos os prêmios e demais valores monetários descritos acima estão em valores brutos e estão sujeitos à tributação na forma da lei.

Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time, que terá a responsabilidade de repasse da premiação aos demais membros do time, junto às atividades de declaração de dados bancários e termo de responsabilidade de repasse e prestação de contas.

Novamente visando tornar o evento mais atrativo para os participantes, premiações adicionais sem valor monetário como por exemplo, mas não limitado a brindes, vouchers, licenças e oportunidades de mentoria poderão ser entregues para equipes ou indivíduos participantes, antes, durante ou após o evento, desde que aprovados pela Comissão Organizadora e que haja divulgação extensa e abrangente para todos os envolvidos por meio dos meios de comunicação do evento até a conclusão do evento.

As duas primeiras colocadas seguirão automaticamente para o programa “Jornada de Incubação” a ser realizado no segundo semestre.

Considerações Finais

Recursos

Não serão admitidos recursos pelos atos praticados pela Comissão Organizadora, Comissão de Seleção, Comissão Aprovadora ou Banca de jurados.

Responsabilidade da Associação Fundo Patrimonial Patronos

A qualquer tempo, o presente regulamento poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, por motivo de interesse da administração superior da Associação Fundo Patrimonial Patronos ou exigência legal, sem que isso implique direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza.

Informações e Dúvidas

Para informações e esclarecimentos de dúvidas sobre o conteúdo deste edital, envie e-mail para contato@patronos.org ou acesse o FAQ no nosso site Patronos.org.