

# REGULAMENTO HACKATHONS

## 1. SOBRE OS HACKATHONS

Serão duas maratonas: **Hack UNI** e **Hack PRO**.

- **Hack UNI**: voltada para estudantes de escolas, cursos livres e universitários. **Todos** os membros da equipe devem estar matriculados em um curso da educação básica, superior ou técnico.

- **Hack PRO**: Voltada ao público geral.

1.1 Data: 25 a 27 de outubro de 2019.

1.2 Hora: das 15 horas do dia 25/10/19 às 13 horas do dia 27/10/19.

1.3 Local: O Hack UNI e Hack PRO ocorrerão na Cidade das Artes, localizado na Av. das Américas, 5300 - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro. Ambas ocorrerão na Sala 1 localizado no 1º andar.

Sala 1:



*\*Atenção, imagens ilustrativas.*



*\*Atenção, imagens ilustrativas.*

## **2. INSCRIÇÃO**

2.1 Inscrições: Para participar das maratonas, os interessados deverão acessar o site <http://www.HACKTUDO.com.br/hackathon> e realizar a inscrição fornecendo todas as informações necessárias.

2.2 Limites por equipes: Mínimo de 3 integrantes. Máximo de 4 integrantes.

2.3 Período de inscrições: As inscrições estarão abertas entre os dias 12 de setembro e 04 de outubro de 2019 (as 23:59 horas), ou quando se esgotarem as vagas, podendo ser prorrogado pela organização a seu livre critério. A organização do HACKTUDO não se responsabilizará por eventuais congestionamentos no sistema de inscrição online ou por erros no preenchimento do formulário eletrônico e recomenda que a inscrição seja feita com antecedência em relação ao prazo final.

2.4 Responsável pela inscrição da equipe: A equipe deverá eleger um integrante para ser o responsável, o qual enviará a inscrição e os documentos, se for o caso.

2.5 Inscrição Hack UNI (Comprovação de Matrícula): Após realizar a inscrição no portal, o responsável pela equipe, se compromete a enviar a comprovação de matrícula de todos os integrantes da equipe em um e-mail único para [contato@hacktudo.com.br](mailto:contato@hacktudo.com.br), com o assunto: [HACK UNI 2019] Comprovação Equipe XYZ (informar o nome da equipe), em até **02 (dois)** dias úteis após a finalização da inscrição. Documentos aceitos: boleto bancário do curso (semestre vigente), fatura do cartão de crédito onde conste o débito do curso (semestre vigente), carteirinha de estudante com foto, carteirinha estudantil digital (ID Estudantil) e validade ou declaração do curso, emitida no semestre vigente.

O não envio do documento comprobatório acarretará na desclassificação da equipe e cancelamento da inscrição. Os mesmos documentos deverão ser levados no ato do credenciamento, no dia 25/10/2019, não sendo permitida a entrada dos participantes sem comprovação.

2.5.1 Da documentação da Hack PRO: Será necessária apenas a apresentação de documento original com foto, no ato do credenciamento (dia 25/10/2019).

2.6 Da substituição dos integrantes da equipe: A substituição de integrantes da equipe será permitida, somente, até o dia 18/10/2019, mediante comunicação através do e-mail [contato@hacktudo.com.br](mailto:contato@hacktudo.com.br), com o assunto [HACK UNI 2019] Alteração de Integrante equipe XYZ (informar o nome da equipe) ou o assunto [HACK PRO 2019] Alteração de Integrante equipe XYZ (informar o nome da equipe). No corpo do e-mail deve-se informar o nome do integrante a ser substituído e os dados (de acordo com o formulário de inscrição) do novo integrante da equipe, além, de anexar ao mesmo e-mail os documentos comprobatórios, em caso da Hack UNI.

2.7 Da adição de membros para equipes de 3 integrantes: Em casos de adição de integrantes para equipes de três pessoas, o responsável pelo time deverá entrar em contato com a produção do festival até o dia 18/10/2019, através do e-mail [contato@hacktudo.com.br](mailto:contato@hacktudo.com.br), com o assunto [HACK UNI 2019] Adição de Integrante equipe XYZ (informar o nome da equipe) ou o assunto [HACK PRO 2019] Adição de Integrante equipe XYZ (informar o nome da equipe). No corpo do e-mail deve-se

informar os dados (de acordo com o formulário de inscrição) do novo integrante da equipe, além, de anexar ao mesmo e-mail os documentos comprobatórios, em caso da Hack UNI.

2.8 Da aceitação: A inscrição no Hack UNI e Hack PRO pressupõe a prévia e integral aceitação das normas e do conteúdo de seus anexos e da legislação vigente.

2.8.1 Da desclassificação: O preenchimento incorreto de **qualquer uma das informações solicitadas no formulário no site da Sympla** acarretará na desclassificação do grupo.

2.8.2 Entende-se por preenchimento incorreto:

- Inscrição de indivíduo que não possui grupo formado.
- Inscrições separadas de várias pessoas de um mesmo grupo;
- Qualquer falta de informação dada no momento da inscrição.

2.8.3 Em qualquer hipótese, inclusive as listadas acima, de inscrições dos grupos que não forem seguidas de acordo com o presente regulamento, serão devidamente desclassificadas, abrindo as vagas para os suplentes.

2.9 Dos critérios: Estão excluídos da participação do Hack UNI e Hack PRO as pessoas jurídicas e qualquer colaborador da produção do evento.

2.10 Valor: As inscrições serão **gratuitas**.

2.11 Confirmação em outras duas etapas: As equipes inscritas serão selecionadas por ordem de inscrição e devem confirmar sua participação em **duas datas**. A produção do HACKTUDO enviará e-mails nos 07 de outubro e 14 de outubro de 2019 para os responsáveis de cada equipe. As equipes que não confirmarem as participações serão substituídas por equipes suplentes. No caso das inscrições se esgotarem antes do prazo previsto, a produção do festival se reserva ao direito de fazer as confirmações em até **5 (cinco)** dias úteis após o encerramento das inscrições. Atendem-se ao e-mail cadastrado do responsável pela equipe.

2.12 Prazo para confirmar a participação: Os responsáveis pelas equipes deverão responder ao e-mail da produção do festival confirmando a participação no prazo de **1(um)** dia útil após o envio.

2.13 Suplentes: Após o esgotamento de vagas para os Hackatons, o HACKTUDO abrirá inscrição para equipes suplentes. A produção do festival entrará em contato, por e-mail, com os responsáveis das equipes que forem inscritas como suplentes, somente nos casos em que estas sejam convidadas a participar dos Hackatons, até o dia 16/10/2019. A equipe convidada a participar dos Hackatons terá **1 (um)** dia útil para confirmar a sua participação a contar da data do envio do e-mail do HACKTUDO.

### 3. CRONOGRAMA

As maratonas serão entre os dias 25 e 27 de outubro totalizando **36 (trinta e seis)** horas de programação ininterruptas (*non-stop*).

HACKATHONS - CRONOGRAMA			
	SEXTA-FEIRA (25/10)	SÁBADO (26/10)	DOMINGO (27/10)
08h		Code!	Fim dos Hackathons
09h		Mentoria Técnica (Sala I)	Pitching das Equipes (Sala III)
10h		Mentoria Técnica (Sala I)	Pitching das Equipes (Sala III)
11h		Code!	Pitching das Equipes (Sala III)
11h30		Code!	Decisão dos Jurados (Sala III)
12h		Code!	Decisão dos Jurados (Sala III)
12h30		Code!	Premiação (Sala III)
13h		Mentoria Design (Sala I)	
14h		Mentoria Design (Sala I)	
15h	Credenciamento	Code!	
16h	Credenciamento	Code!	
17h	Credenciamento	Mentoria Pitching (Sala III)	
18h	Abertura com Produtor Técnico (Sala III)	Mentoria Pitching (Sala III)	
18h30	Abertura Oficial - Palestra I (Sala III)	Mentoria Pitching (Sala III)	
19h	Palestra II (Sala III)	Code!	
19h20	Palestra III (Sala III)	Code!	
19h40	Preparação das Equipes (Sala I)	Code!	

20h	Início dos Hackathons	Code!	
22h	Code!	Code!	
23h - 7h	Code!	Code!	

#### 4. PROJETOS A SEREM DESENVOLVIDOS

Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou ônus causados a terceiros, excluindo e indenizando a organização do HACKTUDO em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.

4.1 Hack UNI: Espera-se o desenvolvimento de uma solução com um grau de complexidade não tão alto, em relação a programação e ao design.

Será uma oportunidade única de tirar do papel aquela ideia ou projeto que você sempre quis, mas até o momento não foi possível. E colocar em prática todo o seu conhecimento adquirido em seus estudos.

4.2 Hack PRO: Espera-se o desenvolvimento de uma solução com um grau de complexidade mais alto e que seja mais competitiva se fosse colocada no mercado. Além de possuir uma programação e design mais rebuscado. Também será esperado uso de tecnologias e API's mais avançadas, visando uma performance e qualidade melhor do que será desenvolvido.

4.3 Tema: O tema dos Hackathons será divulgado entre os dias 21 e 24 de outubro no site e redes sociais do festival.

#### 5. METODOLOGIA DOS PROJETOS

5.1 Todos os projetos deverão ser construídos do zero para ser justo com todos os outros participantes. Porém, é permitido o uso de API's de terceiros ou bibliotecas externas, contanto que estejam disponíveis para todos os participantes.

5.2 Quando forem usadas outras bibliotecas e/ou fontes de código, é necessário creditá-las, informando fontes e links para download.

5.3 Teremos mentores/ avaliadores fazendo um checkpoint junto às equipes durante todos os dias do Hackathon, para acompanhar o desenvolvimento da solução a ser apresentada.

## **6. DOCUMENTOS, MATERIAIS E DEMAIS ITENS NECESSÁRIOS**

Os participantes devem trazer sua carteira de identidade, computadores pessoais, e materiais de apoio, saco de dormir, toalha, entusiasmo e disposição. A responsabilidade pelo transporte e segurança dos equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante.

6.1 Das perdas, furtos, roubos e extravios: A Comissão Organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, laptop, tablet, smartphone, etc.), durante os dias do evento. Cabe, exclusivamente, aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

6.2 Da refeição: Não oferecemos refeição para os participantes. O HACKTUDO contará com uma praça de alimentação e o restaurante da Cidade das Artes, ambos com horários de funcionamento a definir.

6.3 Da energia e cabos: O espaço para maratonas contará com internet wi-fi para todos. Também serão oferecidas régua de energia **220v**.

6.4 Das despesas dos participantes: As despesas dos participantes referentes a custos de viagem, hospedagem, material de consumo, computadores, sistemas e quaisquer outras necessárias para a participação no HACKTUDO serão de responsabilidade dos próprios participantes.

## 7. PALESTRANTES E MENTORES

7.1 A programação dos Hackathons conta com palestrantes e mentores que irão ajudar os participantes a construir seus hacks e saírem vencedores do HACKTUDO. Os nomes ainda serão confirmados pela organização do festival.

## 8. JUÍZES E CRITÉRIOS

8.1 Teremos uma banca de jurados para avaliar os hacks desenvolvidos pelos participantes. Os projetos serão avaliados em 4 critérios:

- Adequação ao tema
- Originalidade / Inovação
- Dificuldade tecnológica
- Utilidade

**Adequação ao tema:** a solução desenvolvida se ateu a temática do Hackathon.

**Originalidade/Inovação:** a ideia desenvolvida é criativa e original ou já existe algo no mercado. A inovação é incremental ou disruptiva.

**Dificuldade Tecnológica:** a solução desenvolvida possui uma interface intuitiva e um bom UX. O protótipo é funcional e de simples execução.

**Utilidade:** qual impacto teria se essa solução fosse lançada no mercado? Existiria público para ela?

8.2 Leve em consideração que os jurados querem ver a criatividade e engenhosidade da equipe e não um produto perfeitamente acabado. Em um hackathon você não precisa se preocupar com aspectos da viabilidade econômica do negócio – portanto, não tente criar “modelos de negócios”, mas sim soluções criativas usando a tecnologia.

8.3 As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange a seleção e premiação dos projetos, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados.

## 9. PRÊMIOS

9.1 A equipe vencedora de cada Hackathon receberá os prêmios conforme comunicado pela Organização do evento. A premiação pode ser, por exemplo, imersão (*workexperience*) numa empresa patrocinadora, dentre outros. Além desses prêmios, a equipe vencedora ganhará prêmios em dinheiro, conforme descrito abaixo. Todos os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

9.2 Valores da premiação: As premiações para o Hack UNI e Hack PRO totalizam R\$20.000,00, a serem destrinchados entre as 3 (três) equipes melhores colocadas de cada Hackathon. Os valores apresentados são brutos:

1º Lugar Hack UNI e Hack PRO - R\$ 5.000,00.

2º Lugar Hack UNI e Hack PRO - R\$ 3.000,00.

3º Lugar Hack UNI e Hack PRO - R\$ 2.000,00.

9.3 Pagamento: os participantes estão cientes desde já que o pagamento do prêmio será efetuado ao representante da respectiva equipe ganhadora do prêmio no prazo de 30 dias corridos, mediante apresentação de recibo de premiação, conforme a legislação vigente, através de depósito em conta corrente. Esta conta corrente deverá ser própria do titular escolhido pela equipe, sendo vedado o depósito em contas de terceiros ou conta salário. O HACKTUDO não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre os membros das equipes.

9.2.1 Recibos: no ato da premiação, todos os membros da equipe vencedora deverão assinar um documento dando a ciência de que o pagamento será feito na conta do representante da equipe. O representante da equipe deverá emitir recibo com validade para recebimento de premiação de acordo com as legislações vigentes.

9.2.3 Participante Incapaz: na hipótese de o participante ser incapaz, as regras para entrega do prêmio será as do Código Civil vigente.

9.2.4 Falecimento de Participante: na eventualidade do participante falecer, o prêmio será entregue ao respectivo espólio, na pessoa de seu inventariante, que deverá comprovar tal condição e exercer o seu direito no prazo previsto pela Organização do HACKTUDO.

9.3 Para os demais prêmios outorgados pelos patrocinadores: o HACKTUDO não se responsabiliza pela entrega desses prêmios, devendo esta ser tratada diretamente com o contato responsável pela entrega dos prêmios do patrocinador específico. No entanto, o HACKTUDO auxiliará a equipe vencedora no que esteja ao seu alcance.

9.4. Desclassificação de ganhadores: em qualquer hipótese de desclassificação de participante(s), a Organização buscará novo(s) ganhadores, de acordo com os critérios de participação e premiação previstos neste Regulamento, sendo considerado(s) contemplado(s) o(s) participante(s) que tiver(em) cumprido todas as regras e condições de participação previstas neste Regulamento.

9.5. No caso da desclassificação de uma equipe: tanto nas etapas iniciais quanto na final, será selecionado a equipe com nota imediatamente inferior a nota da equipe desclassificada e, assim, sucessivamente até a identificação da equipe premiada.

## **10. REGRAS DE CONDUTA**

10.1. A organização quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um aja com o máximo de respeito e civilidade. Respeitando a diversidade: de gênero, de cor, sexual, religioso, social ou político de cada um dos participantes.

10.2. Não será permitida, em nenhuma hipótese, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, colaboradores, participantes do evento, expositores, visitantes ou voluntários. A equipe do infrator será desclassificada e todos os membros convidados a se retirarem das dependências da Cidade das Artes.

10.3. Caso observe qualquer atividade suspeita, deve-se informar imediatamente a qualquer dos membros da equipe do Evento e/ou ao pessoal designado para segurança.

10.4. É absolutamente proibido entrar com quaisquer drogas ilícitas durante os Hackathons, sob pena de expulsão do evento.

10.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá o HACKTUDO, ou de atividades ilícitas, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pela organização, podendo ainda resultar na desclassificação da respectiva equipe além de sua responsabilização nas esferas penal e civil.

10.6. Vestiários: Os participantes, devidamente identificados, poderão usar os vestiários destinados para as maratonas, com estrutura para tomar banho, localizados no 1º andar, nos períodos de 7h às 10h e de 19h às 22h. Os vestiários **não** disponibilizam itens para higiene pessoal, tais como sabonetes, toalhas, shampoos, pasta de dentes e etc.

10.7. O participante não poderá utilizar camisas de empresas concorrentes dos patrocinadores do festival (verificar no website os patrocinadores) e de outros projetos de similaridade ao festival.

10.8. Lei nº 2526, de 22 de janeiro de 1996 do Rio de Janeiro: fica proibido, em todo o território do estado do Rio de Janeiro, o ingresso e permanência no interior de boates, cinemas, teatros, clubes, estádios, escolas de samba e estabelecimentos assemelhados, de pessoas portadoras de qualquer tipo de arma.

## **11. RESPONSABILIDADE DOS PARTICIPANTES**

11.1 Verificar possíveis modificações deste regulamento, notícias e informações para sua participação no evento.

11.2 Manter-se trajado com o crachá durante todo o evento.

11.3 Levar consigo toda a comida e bebida que for consumir durante a competição.

11.4 Zelar pela boa imagem do HACKTUDO.

## **12. DIREITOS DE TERCEIROS**

Os participantes durante o Evento deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca a organização do HACKTUDO, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. A organização se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a organização possa vir sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

Os participantes do evento, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo Projeto que será apresentado ao final do evento, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as próprias equipes que desenvolveram as soluções), cabendo apenas a eles próprios eventuais registros para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

A comissão organizadora declara ciência expressa que, os direitos de autoria sobre os Projetos apresentados ao final do evento pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

### **13. O QUE O HACKTUDO OFERECERÁ:**

- 1 mesas 2x1m para cada equipe (até 4 pessoas);
- 04 cadeiras;
- Régua de energia 220v → Levem adaptadores;
- Wi-fi → Baixe tudo que você precisa antes de ir para o evento para evitar sobrecarregar a rede;
- Água;
- Café;
- Frutas;
- Área de descompressão.

### **14. KIT DE SOBREVIVÊNCIA (PARA TRAZER DE CASA):**

- Pendrive;
- Carregador de celular;
- Adaptadores para tomada;
- Escova de dente;
- Toalha;
- Roupa extra;
- Saco de dormir;
- Alimentação.
- Muita, mas muita disposição!

### **15. DISPOSIÇÕES FINAIS**

15.1 A organização se reserva ao direito de utilizar as imagens e os protótipos dos projetos selecionados para fins culturais, publicitários e promocionais.

15.2 Ao se inscreverem no Hackathon, os participantes estão automaticamente autorizando a comissão organizadora, e aos demais parceiros e patrocinadores do HACKTUDO, a título gratuito a utilizar, editar, publicar, reproduzir e veicular nos meios de comunicação (internet, revistas, jornais, televisão, cinema, rádio etc.) ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, seus nomes, vozes, imagens, protótipos e imagens dos projetos, em âmbito nacional e internacional, durante período indeterminado.

15.3 A efetivação da inscrição online implica no conhecimento e na plena aceitação deste regulamento. 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, preconceituosos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

15.4 Se a organização do HACKTUDO, 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, o referido participante, bem como sua equipe, será imediatamente desclassificada.

15.5 A comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail e todos os avisos públicos serão feitos por meio da conta de e-mail [contato@hacktudo.com.br](mailto:contato@hacktudo.com.br).

15.6 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do regulamento.

15.7 Quaisquer dúvida ou sugestão deve-se entrar em contato pelo e-mail [contato@hacktudo.com.br](mailto:contato@hacktudo.com.br).

[www.hacktudo.com.br](http://www.hacktudo.com.br)

[www.facebook.com/hacktudofestival](https://www.facebook.com/hacktudofestival)

[www.instagram.com/hacktudofestival](https://www.instagram.com/hacktudofestival)

**16 ALTERAÇÕES E ATUALIZAÇÕES: *Este regulamento está sujeito a alterações sem aviso prévio***