



# REGULAMENTO

HACKATHON UDF 2018

---

Este regulamento determina as regras para a realização hackathon apresentado pelo UDF Centro Universitário, denominado HACKATHON UDF.

## **O Objetivo**

Apresentar uma solução com aplicação de qualquer tecnologia, com a finalidade de:

- Resolver possíveis problemas propostos;
- Aperfeiçoar soluções existentes;
- Promover a interoperabilidade e integração com soluções de mercado;
- Criar possíveis novas soluções.

## **Inscrição**

- As inscrições dos alunos deverão ser realizadas no dia 02/10/2018, no local do Hackathon entre 8h e 08h30.

## **Participação**

A participação no Hackathon é voluntária, nominativa e intransferível.

Participarão do concurso todos os alunos interessados e presentes no dia do evento para confirmar a participação.

Poderá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. O UDF disponibilizará ponto de rede elétrica, ponto de rede e um computador por participante do evento. É de responsabilidade do participante levar adaptador do cabo caso seu computador/laptop não tenha a entrada para cabo de rede.

## **Composição das Equipes**

- Cada equipe deve ter 4 participantes;
- Todos os participantes deverão estar regularmente matriculados no UDF.

## **Preparação**

A Coordenação dos cursos de Tecnologia da Informação e Jogos Digitais do UDF fará uma breve apresentação sobre algumas sugestões de soluções para todos os participantes, com o tema a ser divulgado no momento do evento.

## **Regras de Execução**

- Fica facultado às equipes, conceber uma solução em qualquer tecnologia, no entanto, a Coordenação de Tecnologia e Jogos Digitais, por meio de seus docentes, disponibilizará monitoria e suporte, apenas nas tecnologias de expertise do respectivo docente;
- As equipes devem utilizar seus equipamentos pessoais ou os fornecidos pelo UDF para desenvolver e apresentar a solução.

## **A Agenda\***

### **Dia 02/10/2018**

08:00h – Abertura do HACKATHON UDF

*Apresentação inicial do HackaThon.*

08:30h – Início do HACKATHON UDF

*Início do desenvolvimento das soluções pelas equipes.*

20:00h – Apresentação das soluções

*Apresentação das soluções desenvolvidas pelos grupos.*

21:00h – Anúncio dos vencedores e Premiação

*Anuncio oficial das equipes vencedoras e suas respectivas premiações.*

*(\*) Sujeito a alterações*

## **Apresentação das Soluções**

- Cada equipe terá no máximo 5 minutos para apresentação à Banca Julgadora;
- Cada equipe terá no máximo 2 minutos para responder perguntas da Banca Julgadora.

## **Julgamento das Soluções**

- A banca julgadora será composta por no mínimo 2 (dois) docentes, sendo eles do curso de tecnologia e jogos ou não.
- A banca julgadora avaliará as soluções apresentadas de acordo com os seguintes critérios:
  - Apresentação – A apresentação da solução foi clara e objetiva?
  - Originalidade e Criatividade – A solução é disruptiva ou inovadora para a organização?
  - Viabilidade de aplicação – A solução é viável de ser utilizada pela organização?
  - Utilidade – A solução apresentada é útil? Soluciona problemas da organização?
- Cada critério receberá uma nota de 1 a 3 de cada avaliador.
- Critérios de desempate: Maior nota de Originalidade e Criatividade, seguida de Utilidade, Usabilidade, Viabilidade de aplicação, Apresentação, data e hora de inscrição, no caso de permanecer o empate.

## **Premiação**

- A equipe que ficar em 1º lugar, será premiada com:
  - Cinco bolsas de curso completo de desenvolvimento Android.

## **Disposições Finais**

- Situações não previstas no regulamento serão deliberadas pela Coordenação dos cursos de Tecnologia da Informação e Jogos Digitais do UDF.
- As soluções e os produtos implementados e apresentados para avaliação devem estar em conformidade com o licenciamento GNU/AGPL, licença que caracteriza o projeto como livre e aberto à utilização e reutilização de terceiros, desde que citada à fonte e autoria.
- Os participantes das equipes serão os únicos responsáveis pela veracidade dos documentos encaminhados, isentando o UDF de qualquer responsabilidade civil ou penal.
- O participante concorda com todos os termos do regulamento, ao realizar sua inscrição.
- Ao se inscreverem no “HACKATHON UDF”, os participantes concordam com o inteiro teor do Regulamento, autorizando o UDF a utilizar, editar, publicar,

reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e Internet, mídias sociais, VHS e CD-ROM, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, por tempo indeterminado contado da final do Hackathon.

- 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 tecnológicas), cabendo apenas a eles próprios eventuais registros para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.
- Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o UDF, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada a violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
- O “HACKATHON UDF” poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes e/ou aos eventuais terceiros. O UDF envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao “HACKATHON UDF” tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- A participação neste Evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento.