

## **REGULAMENTO**

### **HACKATHON RN DIGITAL**

#### **1. Do objetivo**

O evento Hackathon RN Digital, promovido pelo Governo do Estado do Rio Grande do Norte em parceria com o Instituto Campus Party, tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (como por exemplo, aplicativos web / mobile e hardware), bem como fomentar iniciativas inovadoras em políticas públicas para o bem-estar da sociedade.

As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando um dos temas:

- Educação
- Segurança Pública
- Meio Ambiente: Recursos Hídricos

#### **2. Das datas e do local**

O Hackathon RN Digital acontecerá entre os dias 12 e 13 de Abril de 2018 na Campus Party Natal (vide programação detalhada no item 5).

O evento fará parte da Campus Party Natal entre os dias 11 e 15 de Abril de 2018, que será realizado no Centro de Convenções Natal, em Natal/RN.

#### **3. Da inscrição**

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que estejam devidamente registradas no evento Campus Party Natal, seja por aquisição de ingresso ou cortesia. A inscrição é individual e deve ser feita com o mesmo e-mail cadastrado no <http://campuse.ro/>

**As inscrições se darão no período de 04 a 12 de Abril de 2018**, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "inscrições", no endereço <http://bit.ly/HackathonRNDigital>. Os inscritos preferencialmente deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo, não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

---

- A) programação e desenvolvimento de software; ou
- B) análise e ciência de dados; ou
- C) design gráfico / digital; ou
- D) comunicação; ou
- E) administração ou gestão de projetos.

#### **4. Da participação**

A participação no Hackathon é voluntária, nominativa e intransferível.

Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **12 de Abril de 2018**, que estejam efetivamente credenciados na Campus Party Natal e compareçam no espaço de abertura do hackathon até às 18:00 do referido dia para confirmar a participação.

Os participantes competirão formando equipes de 03 (três) a 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o temas do Hackathon.

No que se refere à formação das equipes:

- A) poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- B) a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon.

Cada equipe será composta preferencialmente por pessoas que possuam um dos perfis citados no item 3.

Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. A Campus Party Natal disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de rede por participante do evento em cabo UTP ponta RJ45. É de responsabilidade do participante levar adaptador do cabo caso seu computador/laptop não tenha a entrada para cabo de rede.

O participante deverá manter visível a identificação oferecida no ato do credenciamento da Campus Party Natal durante todo o período e em todos os

---

espaços em que serão realizadas as atividades.

## 5. Programação do evento\*

### 12 de Abril - Dia 1 (Quinta-feira)

16:30 Abertura no Hacka Espace

Boas-vindas

Apresentação dos temas

Apresentação da dinâmica do evento (Organização do Hackathon)

17:30 Formação de equipes

17:30 às 19:00 Mentorias

23:00 Início da submissão dos projetos - Fase 1

### 13 de Abril - Dia 2 (Sexta-feira)

12:00 Fim da submissão dos projetos - Fase 1

15:30 Anúncio dos projetos aprovados e Início da fase 2 no Hacka Space

14:30 às 19:00 Mentorias

### 14 de Abril – Dia 3 (Sábado)

9:00 Início da submissão dos projetos - Fase 2

14:30 Fim da submissão dos projetos - Fase 2

16:30 – 18:00 Apresentação das demos no Hacka Espace

19:00 Cerimônia de premiação no Palco Principal

(\*) Sujeito à alterações

## 6. Dos critérios de avaliação

No dia 14 de Abril de 2018 (Sábado), no horário que constar na programação do **Hackathon**, todas as equipes participantes apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- a. impacto social
- b. viabilidade técnica
- c. inovação

6.2. Após a avaliação, serão consideradas vencedoras as **03 (três) equipes** melhor avaliadas pela banca julgadora.

---

## **7. Da premiação**

No dia **14 de Abril de 2018 (Sábado)**, de acordo com a programação, será realizada a cerimônia de premiação.

No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe finalista deverá estar presente na cerimônia.

Todos os prêmios oferecidos aos integrantes da equipe vencedora são pessoais e intransferíveis.

Ao final do hackathon, de todas as equipes que submeterem suas soluções, respeitando os horários determinados, os 3 melhores classificados na soma total de pontuação dos critérios citados, receberão ingressos para a Campus Party Brasil 12 com camping.

## **8. Da comunicação**

Em todas as etapas do **Hackathon**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail.

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

A comissão organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **Hackathon**.

## **9. Das considerações finais**

O **Hackathon** será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

Ao se inscreverem no **Hackathon**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento.

Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam a Governo do Estado do Rio Grande do Norte e o Instituto Campus Party a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, 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, durante período indeterminado.

O Hackathon RN Digital tem o objetivo de gerar soluções para a sociedade. A Governo do Estado do Rio Grande do Norte reserva-se o direito, sem exclusividade

---

e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o desafio pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, e em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico.

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 a Governo do Estado do Rio Grande do Norte e a Instituto Campus Party, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A Governo do Estado do Rio Grande do Norte e a Instituto Campus Party não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **Hackathon**.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

A Governo do Estado do Rio Grande do Norte e a Instituto Campus Party não se responsabilizarão por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento Campus Party Natal. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus

---

pertences e equipamentos.

As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

Este regulamento está disponível no endereço: <https://www.xxx.com.br/>.

A Governo do Estado do Rio Grande do Norte e a Instituto Campus Party, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento.

O concurso 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 do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A Campus Party Natal envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon 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 concurso 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.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

---