

## **REGULAMENTO** **HACKATHON DATA4GOOD BRASIL 12**

### **1. Do objetivo**

O evento Hackathon Data4Good, promovido pela Campus Party em parceria com o Cappralab ([www.cappra.com.br](http://www.cappra.com.br)) e com apoio da UNICEF tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas, bem como fomentar iniciativas inovadoras na análise de dados e geração de informação de qualidade para a sociedade.

As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema:

"Construir ferramentas, análises e modelagens, baseadas em dados públicos, que ajudem a sociedade na visualização de oportunidades e ameaças na Educação Pública no Brasil."

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

O Hackathon Data4Good acontecerá entre os dias 14 e 16 de Fevereiro de 2019 na Campus Party Brasil 12 (vide programação detalhada no item 5).

O evento fará parte da Campus Party Brasil 12 entre os dias 12 a 17 de Fevereiro de 2019, que será realizado no Pavilhão Vermelho, no Expo Center Norte, São Paulo - SP.

### **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 Brasil 12, 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 26 de Janeiro a 14 de Fevereiro de 2018**, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "inscrições", no endereço <https://data4goodcpbr12.splashthat.com/>. 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) Ciências Exatas (Matemática, Estatística e afins)
- C) Análise e Ciência de dados; ou
- D) Engenharias
- E) Design Gráfico / Digital; ou
- F) Comunicação; ou
- G) Administração ou Gestão de Projetos; ou
- H) Pedagogia, Educação e afins.

### **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 **14 de Fevereiro de 2018**, que estejam efetivamente credenciados na Campus

Party Brasil 12 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 04 (quatro) pessoas, devendo sempre ser observado o tema 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 Brasil 12 disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de Internet 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 Brasil12 durante todo o período e em todos os espaços em que serão realizadas as atividades.

## **5. Programação do evento\***

### **14 de Fevereiro - Dia 1 (Quinta-feira)**

11:00 Abertura no Hacka Space

Boas-vindas

Apresentação dos temas

Apresentação da dinâmica do evento (Organização do Hackathon)

11:30 Apresentação de Metodologia para Uso de Dados Abertos

12:00 Formação de equipes

14:00 às 19:00 Mentorias

### **15 de Fevereiro - Dia 2 (Sexta-feira)**

10:00 às 19:00 Mentorias

### **16 de Fevereiro – Dia 3 (Sábado)**

14:30 – 15:30 Compilação e apresentação dos trabalhos realizados

21:00 Cerimônia de premiação no Palco Principal

(\* ) Sujeito a alterações

## 6. Dos critérios de avaliação

No dia 16 de Fevereiro de 2019 (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. complexidade analítica
- c. viabilidade técnica
- d. originalidade

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

## 7. Da premiação

No dia 16 de Fevereiro de 2019 (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, as melhores classificadas na soma total de pontuação dos critérios citados, receberão os seguintes prêmios:

### 1º LUGAR

4 bolsas de Pós-Graduação EAD HSM  
4 Kits Nerd ao Cubo  
4 Ingressos para a próxima edição da Campus Party

### 2º LUGAR

4 Kits Nerd ao Cubo  
4 Ingressos para a próxima edição da Campus Party

### 3º LUGAR

4 Kits Nerd ao Cubo  
4 Ingressos para a próxima edição da Campus Party

## 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 Campus Party e o Cappralab 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 Data4Good tem o objetivo de gerar soluções para a sociedade. A Campus Party e o Cappralab reservam-se o direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o evento 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 Campus Party e o Cappralab, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A Campus Party e o Cappralab 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 Campus Party e o Cappralab 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 Brasil 12. 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.

A Campus Party e o Cappelab, 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 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.