



HACKATHON

REGULAMENTO HACKATHON SICTEC CESCAGE 2024

1 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 O Hackathon é uma atividade dinâmica e colaborativa, que será realizada durante o SICTEC - Salão de Iniciação Científica Tecnológica, que busca promover a criatividade, inovação e colaboração para abordar desafios estabelecidos pela comissão organizadora. A ideia é desafiar os estudantes para criar estratégias e soluções tecnológicas que contribuam para solução do desafio.
- 1.2 Organização. O Hackathon SICTEC Cescage 2024 é organizado por uma comissão de professores dos cursos do Centro de Ensino Superior dos Campos Gerais – CESCAGE.
- 1.3 Local e Data. O Hackathon SICTEC Cescage 2024 ocorrerá entre os dias 30/09/2024 e 10/10/2024 de forma totalmente online, permitindo a participação dos alunos de graduação dos cursos envolvidos no evento.

2 DAS INSCRIÇÕES

- 2.1 As inscrições deverão ser feitas de forma individual pelo site do evento <https://cescage.edu.br/site/sictec-2024/>.
- 2.1.1 Período de Inscrição. As inscrições para Hackathon estarão abertas do dia **26 de agosto de 2024** a **27 de setembro de 2024**, podendo ser prorrogada pela organização.
- 2.1.2 Valor da Inscrição. O valor da inscrição para participação no Hackathon é de R\$ 80,00.
- 2.1.3 Formação das Equipes. As equipes serão compostas por no mínimo 4 e no máximo 6 participantes, cabendo as participantes criarem suas equipes. A organização irá assumir a responsabilidade de formar equipes para os inscritos que não conseguirem montar seus próprios grupos. Isso irá garantir que todos os participantes tenham a oportunidade de participar do evento, independentemente de suas redes de contatos ou habilidades de formação de equipes.



HACKATHON

- 2.1.4 Os desafios do Hackathon SICTEC Cescage 2024 serão selecionados pela equipe organizadora e apresentados na palestra de abertura do SICTEC e no site do evento. Cada equipe escolherá pelo menos um desafio para abordar com sua solução.
- 2.1.5 As soluções desenvolvidas devem ser viáveis e realistas, buscando ter um impacto positivo mensurável em relação ao(s) desafio(s) selecionado(s).
- 2.2 Participantes. Profissionais e estudantes do Brasil, América Latina, países de língua portuguesa ou que representem outros países, desde que a organização e realização do hackathon possa ser em língua portuguesa, e que cumpram os requisitos de inscrição e de participação.
- 2.3 Aceitação do Regulamento e Autorização para Uso de Imagem e Som.
Ao se inscreverem no Hackathon SICTEC Cescage 2024, os participantes concordam com o inteiro teor do presente Regulamento e Autorização para Uso de Imagem e Som, autorizando a Organização, e aos demais parceiros e patrocinadores a título gratuito, a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e projetos, bem como utilizar seus e-mails para divulgação, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
- 2.3.1 Participantes menores de 18 anos deverão solicitar ao seu respectivo responsável a sua autorização de sua inscrição e para uso de imagem e som;
- 2.3.2 A Organização poderá exibir os projetos (páginas, programas, textos, fotos, vídeos etc.) desenvolvidos pelos participantes na vitrine do site do Hackathon SICTEC Cescage 2024 ao longo da vigência do site e no site Institucional do Cescage.
- 2.4 Despesas. As despesas dos participantes para a participação no Hackathon serão de responsabilidade dos próprios participantes.
- 2.5 Dados. Os participantes autorizam a Organização, seus parceiros e patrocinadores a utilização de seus endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro,



HACKATHON

pesquisa, reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio Hackathon SICTEC Cescage 2024, nos limites do Código de Defesa do Consumidor e da nova Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais LGPD. Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor.

3 DA PARTICIPAÇÃO NO HACKATHON SICTEC CESCAGE 2024

- 3.1 Apoio e Mentoria: As atividades terão o apoio de mentores técnicos durante as diversas etapas da jornada da maratona Hackathon.
- 3.2 Equipamentos: Cada grupo deverá dispor de seu próprio material didático e de trabalho. A Organização não se responsabiliza, em hipótese alguma, por quaisquer danos, avarias ou prejuízos que possam ocorrer ao participante, bem como aos seus bens materiais durante a sua participação no Hackathon.
- 3.3 Originalidade do Projeto: 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 em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.
- 3.3.1 Os participantes declaram ainda que demais ativos de propriedades intelectuais que venham a ser apresentadas no Hackathon SICTEC Cescage 2024, não infringem quaisquer direitos de terceiros, responsabilizando-se integralmente em caso de violação a presente declaração, devendo isentar a Organização de todos e quaisquer danos que essa venha a sofrer em decorrência de eventual lesão aos direitos de terceiros.
- 3.4 Violação. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas, ou de atividades ilícitas, além do desrespeito ao presente Regulamento, Código de Ética e Conduta, e Lei de proteção de dados, serão analisadas e julgadas pela Organização, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante além de sua responsabilização nas esferas penal e civil.



HACKATHON

3.5 Fiscalização. A Organização se reserva o direito de realizar auditorias aleatórias dos participantes, ao longo do período de participação no hackathon de modo a conferir se os dados cadastrais informados estão corretos, bem como checar a veracidade das informações imputadas pelo participante. Se o participante não puder comprovar as informações fornecidas ou se elas forem identificadas como incorretas ou inconsistentes, será desclassificado – podendo, a critério da Organização, atualizar sua inscrição com informações legítimas.

4 DA AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

4.1 Avaliação: As soluções serão avaliadas por uma banca técnica composta por profissionais qualificados. Todas as equipes devem realizar e encaminhar todas as entregas (checkpoints) para a comissão do Hackathon. O link para o envio de cada entrega será divulgado após o início do evento na página do evento (<https://cescage.edu.br/site/sictec-2024/>). Os projetos selecionados apresentarão sua solução em pitch ao vivo no auditório do CESCAGE no dia 10 de outubro de 2024 às 19:00 sendo obrigatória a presença de pelo menos um membro da equipe. A não presença da equipe na apresentação presencial gerará a desclassificação na etapa final do evento.

4.2 Resultado Esperado dos Projetos: Criação de soluções inovadoras e viáveis que abordem os desafios apresentados. Essas soluções devem contribuir de maneira significativa para os objetivos dos desafios apresentados. Algumas expectativas de resultado incluem:

4.2.1 Inovação: A solução proposta deve apresentar um grau significativo de inovação, trazendo novas abordagens ou ideias que se destacam pela originalidade.

4.2.2 Viabilidade: A solução deve ser prática e viável, considerando aspectos técnicos, financeiros e operacionais. A equipe deve demonstrar que a solução pode ser implementada de forma realista.

4.2.3 Adequação ao Desafio: A solução deve abordar de forma eficaz o desafio apresentado, atendendo às necessidades e requisitos especificados.

4.2.4 Qualidade da Implementação: A implementação da solução deve ser bem executada, com atenção a detalhes técnicos, usabilidade e apresentação



HACKATHON

geral. Isso inclui a qualidade dos documentos, planilhas, sites, aplicativos e outros materiais desenvolvidos.

- 4.2.5 **Clareza e Coerência:** O artigo enviado deve ser claro e bem estruturado, com uma explicação coerente de todos os elementos propostos, incluindo a introdução, objetivos, metodologia, desenvolvimento, resultados esperados e conclusão.
- 4.3 **Desenvolvimento em Grupo.** O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em grupo.
- 4.4 **Respeito às normas.** Os projetos não poderão ser contrários a moral, aos bons costumes, ao art. 5º da Constituição Federal, a Legislação Federal, Estadual ou Municipal vigente e não poderão incentivar a violência, tampouco poderão conter qualquer espécie de indicação de preconceito racial, de gênero, sexual, religioso, social ou político, sob pena do participante ser desclassificado e ainda responder integralmente por qualquer dano porventura causado, não cabendo desta decisão qualquer espécie de recurso.
- 4.5 **Mentoria.** As mentorias ocorrerão de forma online e os horários que os mentores estarão disponíveis serão informados no início do Hackathon.
- 4.6 **CrITÉrios de Avaliação.** A avaliação dos projetos pela Comissão Julgadora será feita com base em critérios como: (i) relevância (ii) grau de inovação (iii) qualidade técnica do produto ou serviço (iv) artigo (v) impacto gerado pela solução no mercado.
- 4.7 **Decisão.** A Comissão Julgadora é soberana em sua avaliação, definirá o ranking e vencedores.
- 4.8 **Premiação.** Os prêmios serão concedidos às equipes com as melhores soluções, levando em consideração os critérios de avaliação, conforme:



HACKATHON

5 CRONOGRAMA

1. 30 de setembro de 2024 – Local: Clube Verde sede Social e site do evento
Apresentação dos desafios para o Hackathon SICTEC CESCAGE 2024.

Os grupos devem ser formados pelos participantes do evento. A formação de grupos deve ser orientada pelo objetivo de criar soluções tecnológicas inovadoras e eficazes que possam impactar positivamente a realização dos desafios propostos.

CHECKPOINT 1 - Após divulgação dos desafios selecionadas para compor o evento, **CADA** participante fará a 1ª Entrega que consiste no preenchimento do formulário com seus dados pessoais através do link que será divulgado no site do evento: <https://cescage.edu.br/site/sictec-2024/>. O formulário só receberá respostas a partir das **19:00 do dia 30/09/2024 até às 12:00 do dia 01/10/2024**.

Os alunos que já tiverem grupos formados, deverão criar um grupo no WhatsApp com todos os membros do grupo e informar o link de convite do grupo.

Os alunos que não tiverem grupo, serão inseridos em um grupo formado pela equipe organizadora.

Após os grupos serem formados, deverá ser eleito o(a) capitão(ã) do grupo.

2. 01 de outubro de 2024

CHECKPOINT 2 – Enviar o nome do capitão(ã) e da equipe, o desafio escolhido, juntamente com um breve relato em arquivo Word sobre os objetivos do projeto. O envio deverá ser feito apenas pelo **capitão(ã)** através do link divulgado no site do evento (<https://cescage.edu.br/site/sictec-2024/>), que só estará recebendo as entregas a partir das **12:00 do dia 01/10/2024 até às 12:00 do dia 02/10/2024**. Além disso, cada equipe deverá criar um grupo de WhatsApp e enviar o link desse grupo para a equipe organizadora.

3. 02 de outubro de 2024

CHECKPOINT 3 – Cada equipe deverá encaminhar um documento detalhando as ferramentas, métodos e tecnologias utilizadas para solucionar o desafio. Este documento deverá incluir uma descrição clara dos recursos empregados e a justificativa para sua escolha. Além disso, o documento deve conter as fontes de informação, bibliografia, sites e quaisquer outras referências que embasaram a escolha das ferramentas e o desenvolvimento do projeto. Esse documento será fundamental para a avaliação da metodologia aplicada na



HACKATHON

solução apresentada. O envio deverá ser feito pelo **capitão(ã)** da equipe. O link só estará recebendo as entregas a partir das **12:00 do dia 02/10/2024 até às 23:59 do dia 04/10/2024.**

4. 04 de outubro de 2024

CHECKPOINT 4 - As equipes deverão enviar um arquivo no formato de artigo, seguindo um template que será disponibilizado. O artigo deve conter os seguintes elementos: introdução, objetivos, metodologia, desenvolvimento, resultados esperados e conclusão. Na seção de desenvolvimento, devem ser incluídos todos os materiais criados até o momento, como documentos, planilhas, sites, aplicativos, entre outros. O envio deverá ser feito pelo capitão(ã) da equipe. O link só estará recebendo as entregas a partir das **12:00 do dia 04/10/2024 até às 23:59 do dia 08/10/2024.**

5. 08 de outubro de 2024

CHECKPOINT 5 – Desenvolvimento de apresentação em slides e vídeo Pitch da solução proposta pela equipe. O vídeo Pitch da equipe deverá ser postado no YouTube. O envio do link do YouTube e a apresentação de slides deverá ser feito pelo capitão(ã) da equipe e será realizado através do link disponibilizado na página do evento. O link só estará recebendo as entregas a partir das **12:00 do dia 08/10/2024 até as 12:00 do dia 09/10/2024.**

6. 10 de outubro de 2024

12:00 – Divulgação de no mínimo 5 trabalhos mais bem avaliados. Esses trabalhos deverão fazer a **apresentação ao vivo de forma presencial às 19:00 horas** do dia 10 de outubro no auditório do Cescage sendo obrigatória a presença de pelo menos um membro da equipe. A não presença da equipe na apresentação gerará a desclassificação na etapa final do evento.

Após a apresentação dos pitches a banca julgadora irá avaliar os trabalhos e divulgará as três melhores equipes vencedoras do Hackathon SICTEC Cescage 2024.

OBSERVAÇÃO

A certificação só ocorrerá mediante a participação e entrega de TODOS os CHECKPOINTS.

O certificado valerá 30 horas na modalidade pesquisa.



HACKATHON

6 DISPOSIÇÕES FINAIS

- 6.1 A participação neste Hackathon, por si só, caracteriza a aceitação e anuência dos participantes com todos os termos e condições deste Regulamento.
- 6.2 Os participantes estão cientes, no momento da inscrição no Hackathon, do conteúdo deste Regulamento e suas alterações até a data do evento.
- 6.3 A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelos equipamentos dos participantes, constituindo dever de cada participante zelar pelos seus equipamentos.
- 6.4 Os participantes, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, à organização, os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação no Hackathon, autorizando a divulgação por quaisquer meios de publicação, utilização comercial ou não, publicitária, promocional e/ou institucional, pela organização, sem limitação do número de vezes, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual, televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional.
- 6.5 A Comissão Organizadora não se responsabiliza por despesas ligadas compra de equipamento e alimentação para o evento, materiais de consumo que não os fornecidos e quaisquer outras despesas necessárias para a participação no evento, sendo estas de responsabilidade dos participantes.
- 6.6 A Comissão Organizadora se compromete a manter a confidencialidade das informações pessoais dos participantes, utilizando-as exclusivamente para os fins relacionados à realização do evento.
- 6.7 É de responsabilidade do participante verificar a versão mais recente deste regulamento e documentos anexos, que podem sofrer alterações a qualquer momento até um dia antes do início do evento.
- 6.8 A Comissão reserva-se o direito de modificar este regulamento a qualquer momento para garantir a justiça e a eficácia do evento, informando no site do evento as alterações realizadas com o intuito de dar publicidade aos termos propostos.



HACKATHON

6.9 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento.