

REGULAMENTO HACKATÃO 2023

DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

A presente maratona é promovida pelo curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) do IFPB - Cajazeiras.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do regulamento disponibilizado no dia **22 de setembro de 2023**.

TEMÁTICA DO DESAFIO:

Os desafios serão apresentados no dia 06/10/2023 durante a cerimônia de recepção das equipes.

REGULAMENTO

1.DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas internacionais presentes no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

Todos os participantes do hackathon são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS**

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato com joao.freitas@ifpb.edu.br

1.1 Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o hackathon.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

1.2 Anti-Assédio

Nosso hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nossos hackathons estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.

Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

Os participantes do Hackathon que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do hackathon, a critério dos organizadores do hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do hackathon podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar o hackathon.

1.3 Política de Propriedade Intelectual

1.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao hackathon continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

1.3.2 Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do hackathon ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao hackathon todos os direitos aqui concedidos;
- b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;
- c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inadequado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;

- d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;
- e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e
- f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.
- g) São proibidas: a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software.

Ao participar do hackathon, o participante concede à organizadora o direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no hackathon.

1.4 Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

- a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e
- c) Que o envio está livre de malware.

2. DO OBJETIVO

2.1. O HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS tem como objetivo conectar participantes com governo através do hackathon.

3. DAS DATAS E DO LOCAL

3.1. O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** acontecerá entre os dias **06/10/2023** até **08/10/2023**, sem horário de interrupção, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3.2. O evento será realizado de forma presencial no **IFPB - Campus Cajazeiras**, sendo assim os inscritos deverão trazer seus equipamentos para trabalho, pois será disponibilizado acesso à internet e alimentação durante toda a realização do hackathon.

4. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição de equipe por CPF (pessoa física).

4.3. As pré-inscrições se darão no período de **23/09/2023** até **04/10/2023** às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição. Ressaltamos que estão limitados a 60 participantes.

4.4. O preenchimento e envio do formulário eletrônico garante a participação das pessoa inscritas no **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS**

4.5. É permitida a participação de pessoas de todas as idades, porém, para os menores 18 anos até a data de início do evento, é necessária a autorização dos responsáveis legais. Caso esse participantes venha a ganhar a competição, a premiação também é entregue em poder dos responsáveis legais.

5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

5.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 4.3, serão aprovadas pela Comissão Organizadora do Evento.

5.2. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS**

6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

6.1. A participação no **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.2. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 06 (seis) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

6.3. Caberá à pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1. A programação do **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site [\[SITE DO HACKATHON\]](#)

7.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada via e-mail, bem como notificado no Discord, que é a plataforma oficial de comunicação do evento.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um hackathon, serão considerados os seguintes critérios:

8.1.1. **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;

8.1.2. **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

8.1.3. **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido na demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;

8.1.4. **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e

8.1.5. **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

8.2 Todos os critérios descritos no item 8.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

8.3 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 5 onde 0

representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 5 representa total ou máxima aderência ao critério.

8.4 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 8.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

8.5 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

9. DA ETAPA DE AVALIAÇÃO

9.1 O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) Etapa de avaliação: Avaliação dos jurados do desafio: **08/10/2023 até 15:00h**

9.2 Um grupo de avaliadores nomeados pela desafiante vai analisar e selecionar e classificar os melhores projetos. Um ranking para efeito de divulgação será formado com os 3 melhores projetos de cada desafio. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 8.1 do regulamento.

10. DOS AVALIADORES

10.1 Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

10.2 As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

10.3 Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

10.4 A Comissão organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

11. DA COMUNICAÇÃO

11.1 Em todas as etapas do **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE**

CAJAZEIRAS a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Redes sociais, e-mail, SMS e ou lives), bem como, de maneira presencial.

- 11.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

12. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 12.1 As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site ou no canal oficial de comunicação.

- 12.2 O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

- 12.3 Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS**.

- 12.4 As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras 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.

- 12.5 O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

- 12.6 O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor,

mediante comunicação no site do evento.

- 12.7 O evento 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 às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **HACKATÃO 2023 - DESAFIO PREFEITURA DE CAJAZEIRAS** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.
- 12.8 Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.
- 12.9 Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.
- 12.10 Está vedada a participação no Hackathon de todas as pessoas que estão trabalhando no evento, mesmo que seja de forma voluntária e/ou não remunerada.