



## REGULAMENTO DE INSCRIÇÃO HACKATHON DA JUVENTUDE – Edição 2022

Regulamento de inscrição para o processo de seleção dos candidatos à participação no evento HACKATHON DA JUVENTUDE, desenvolvido em parceria pela Fundação Municipal de Esportes e Lazer do Município de Gaspar e o Instituto Federal de Santa Catarina - Campus Gaspar.

### 1. O EVENTO

O HACKATHON DA JUVENTUDE é um evento que envolve aprendizagem colaborativa, inovação, criatividade e a participação em um desafio competitivo no qual cada equipe participante precisa atuar, em articulação com um mentor ou uma mentora, para, ao mesmo tempo em que constrói conhecimento, realizar a entrega de um produto ou solução nas áreas de: Marketing digital; Desenvolvimento de aplicativo; Prática desportiva e Saúde; Construção/reconstrução de vínculos sociais; Vestuário para a prática de esportes.

Para participar do Hackathon o participante não precisa ter conhecimento e experiência prévia nas áreas acima citadas, no entanto deve ter disponibilidade para participar dos encontros de mentoria, das reuniões de equipe, dos momentos de desenvolvimento da solução e dos eventos e desafios coletivos. Além disso, o participante deve estar disponível ao diálogo, à aprendizagem e ao trabalho em equipe, sem isso, as soluções não serão desenvolvidas.

Todos aprenderão muito durante a competição e será realizada uma ampla divulgação da equipe vencedora do Hackathon. Além de troféus e certificados, a premiação para os primeiros lugares será divulgada até 20 de setembro, por meio de atualização deste mesmo regulamento.

#### 1.1 CRONOGRAMA

EVENTO	DATA	HORÁRIO	LOCAL
Inscrições	10/09 a 29/09		
PALESTRA DE ABERTURA	03/10	19h	Auditório Câmpus Gaspar
Primeira etapa de seleção - entrevista e dinâmica de grupo com a equipe	05 e 06/10	sob agendamento	IFSC GASPAR
Segunda etapa de seleção - Apresentação do esboço do projeto por cada equipe	10/10 a 14/10	a ser definido pelos mentores em diálogo com as equipes	IFSC GASPAR
Terceira etapa - Desenvolvimento da solução e mentorias	15/10 a 01/12	a ser definido pelos mentores em diálogo com as equipes	IFSC GASPAR e parceiros



Etapa Final	09/12	19h	A definir
-------------	-------	-----	-----------

## 2. INSCRIÇÕES

Para a efetivação da inscrição para o HACKATHON DA JUVENTUDE, as equipes deverão aceitar e cumprir as regras do presente Regulamento e realizar todos os procedimentos abaixo indicados.

2.1. Somente serão aceitas inscrições de candidatos:

2.1.1. maiores de 16 (dezesesseis) anos, que estão devidamente matriculados em instituição de ensino médio, ensino técnico ou superior;

2.1.2. componham uma equipe, de no mínimo 3 pessoas e no máximo 5;

2.1.3. tenham sido realizadas, impreterivelmente, dentro do prazo determinado neste regulamento;

2.1.4. residentes em Gaspar ou municípios que componham o Vale Europeu, responsabilizando-se, caso não residam no município, pelo seu deslocamento e permanência em Gaspar sempre que necessário para participação nas atividades;

2.2. No ato da inscrição os candidatos deverão selecionar 1 (uma) das 5 categorias pré-estabelecidas:

CATEGORIA 1 - Marketing digital;

CATEGORIA 2 - Desenvolvimento de aplicativo;

CATEGORIA 3 - Prática desportiva e Saúde;

CATEGORIA 4 - Construção/reconstrução de vínculos sociais;

CATEGORIA 5 - Vestuário para a prática de esportes.

2.3. Os candidatos declaram e reconhecem que a eventual participação em qualquer etapa de seleção não implicará sua participação no evento, o que será definido a exclusivo critério dos mentores do Hackathon, que avaliarão a maturidade da solução desenvolvida para apresentação no pitch final.

2.4. **As inscrições deverão ser realizadas entre o dia 12/09 e as 23h59min, horário de Brasília-DF, do dia 29/09, exclusivamente através da internet, no link <https://www.gaspar.sc.gov.br/juventude/hackathon/>.**

2.5. Sugerimos que, de acordo com a área temática de inscrição e participação, as equipes contem, preferencialmente, mas não de forma obrigatória, com:

- a) CATEGORIA 1 - pelo menos 01 (uma) pessoa de skill de Marketing;
- b) CATEGORIA 2 - pelo menos 02 (uma) pessoas de skill de Desenvolvimento de Aplicativo;
- c) CATEGORIA 3 - pelo menos 01 (uma) pessoa de skill de Educação Física;
- d) CATEGORIA 4 - pelo menos 01 (uma) pessoa de skill de Serviço Social ou Psicologia;

- e) CATEGORIA 5 - pelo menos 01 (uma) pessoa de skill de Desenvolvimento de Projeto de 01 (uma) pessoa de skill de Vestuário.

### **3. SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES**

3.1. Concluído o período de inscrições, o comitê organizador do HACKATHON DA JUVENTUDE selecionará, após palestra inicial em que o desafio geral será apresentado e a partir de entrevista e dinâmica de grupo com as equipes inscritas para cada categoria, até 25 equipes (5 por categoria). A seleção levará em conta a afinidade entre os membros da equipe, a capacidade de organização para o desenvolvimento de trabalho em equipe, o pré-desenho de uma solução para o Hackathon.

3.2 Na segunda etapa, após a primeira mentoria, serão selecionadas, para continuar no projeto, até duas equipes por categoria. A seleção levará em conta o resultado da construção da primeira versão do projeto da solução a ser desenvolvida e participarão da seleção: o mentor e um especialista na área.

3.2.1 Nessa primeira versão, as equipes deverão responder às seguintes perguntas, dentre outras:

- a. delimitação do problema que busca solucionar/oportunidade;
- b. desenho geral da sua solução e etapas/cronograma de desenvolvimento;
- c. caráter inovador e possibilidade real de desenvolvimento;
- c. porque deve ser selecionada.

3.3 A terceira etapa envolve o desenvolvimento das soluções projetadas para cada categoria a partir da mentoria.

3.4 A última etapa, que ocorrerá no evento de 09.12.2022, envolve a participação em um pitch, com apresentação de até 5 minutos, podendo ocorrer no formato de apresentação de slides em pdf, áudio ou vídeo de sua equipe, apresentando a solução desenvolvida.

3.5 A avaliação do pitch, para atribuição de pontuação final, será realizada por banca julgadora que analisará

- a) 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;
- b) Aplicabilidade: O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas pertinentes ao desafio proposto;
- c) Qualidade da solução: O quanto a solução exibida no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
- d) Tecnologia: O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escalabilidade ao projeto.

3.4. Todos os critérios descritos no item 3.5 têm peso igualitário no processo de avaliação. 3.5. Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 5, de maneira que 0 representa nenhuma ou insuficiente aderência ao critério e 5 representa total ou suficiente aderência ao critério.

3.6. Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 3.5 e a nota final do projeto levará em consideração de forma igualitária a avaliação de toda comissão julgadora. Ao final da avaliação, será divulgada a nota total por critério (resultante do somatório das notas de cada participante da comissão).

3.7. A comissão julgadora será composta por membros escolhidos pelas instituições parceiras do projeto e da comissão organizadora.

3.8. Todos os projetos serão avaliados segundo os critérios da comissão julgadora e os participantes renunciam expressamente, ao aceitar as regras deste regulamento, a qualquer questionamento sobre os critérios adotados, prevalecendo sempre o critério da comissão julgadora.

3.9. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.

3.10. As inscrições serão homologadas e confirmadas após o período de inscrição, cabendo à organização do projeto entrar em contato com as equipes selecionadas, confirmando a participação no evento.

3.11. Caso uma equipe selecionada não possa participar do evento, a organização do projeto reserva-se o direito de substituí-la ou não, podendo a competição seguir com pelo menos 2 (duas) equipes por categoria.

3.12. A equipe selecionada deverá ter disponibilidade para participar das atividades presenciais do HACKATHON DA JUVENTUDE com – pelo menos - três (03) de seus integrantes, em datas divulgadas posteriormente.

#### **4. PREMIAÇÃO**

4.1. No dia **09 de dezembro de 2022**, no encerramento do **HACKATHON DA JUVENTUDE** de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

4.2 Além da equipe vencedora no primeiro lugar geral as demais 4 finalistas também receberão premiação e certificação.

4.4. Os certificados serão entregues em até 30 dias úteis após a data a divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados;

#### **5. USO DE IMAGEM**

5.1. No ato de inscrição, o candidato cede à organização do projeto, a título gratuito, de forma global, integral, permanente, irretirável, irrevogável e exclusiva, todos os direitos de utilização de imagem, nome e voz para divulgação do HACKATHON DA JUVENTUDE, suas etapas e resultados, por meio de todos os meios de comunicação utilizados nos eventos.

5.2. No ato de inscrição, o candidato autoriza a organização do projeto e seus parceiros, à divulgação de imagens, vídeos e áudios produzidos e veiculados nos eventos que compõem o HACKATHON DA JUVENTUDE, suas etapas e resultados, por meio de diferentes mídias sociais.

#### **6. 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 DA JUVENTUDE são obrigados a concordar com o

seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do evento HACKATHON DA JUVENTUDE.

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

Quaisquer incidentes ou preocupações que possam ferir o código de conduta podem ser relatados à equipe organizadora do evento por meio de link que será divulgado no evento de abertura.

### 6.1 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 ou discriminação durante o evento.

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

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

### 6.2 Anti-Assédio

O evento HACKATHON DA JUVENTUDE é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio e discriminação para todos. A prática de assédio e discriminação 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 evento HACKATHON DA JUVENTUDE, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em durante o HACKATHON DA JUVENTUDE estão igualmente sujeitos à política anti-assédio e anti-discriminação.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos a essa política.

Os participantes do HACKATHON DA JUVENTUDE que violarem essas regras podem ser sancionados ou eliminados do evento, a critério dos organizadores do HACKATHON DA JUVENTUDE. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do evento podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo advertência ao infrator ou expulsão do HACKATHON DA JUVENTUDE.

### 6.3. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao HACKATHON DA JUVENTUDE continua sendo de propriedade intelectual do participante ou da equipe que o desenvolveu.

Incentivamos aos participantes a abrirem seus projetos de código-fonte (nos casos em que esta condição for aplicável) e compartilhá-los com a comunidade *open source* para fomentar e

promover inovação nesse espaço.

### **6.3.1 Proteção da propriedade intelectual**

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

- a) As equipes não enviarão 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 DA JUVENTUDE todos os direitos aqui concedidos;
- b) As equipes não publicarão falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;
- c) As equipes não enviarão 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 inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;
- d) As equipes não publicarão anúncios ou solicitações de negócios;
- e) As equipes não serão obrigadas 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 pelas equipes não podem conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

Ao participar do HACKATHON DA JUVENTUDE, as equipes concedem ao evento e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao HACKATHON DA JUVENTUDE e distribuir e usar para fins promocionais. As equipes entendem que nas ações de marketing que envolvam o Hackathon não receberão nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no HACKATHON DA JUVENTUDE.

## **7. DIREITOS AUTORAIS**

6.1. As equipes declaram e garante que são únicos autores e proprietárias dos direitos autorais do projeto, e que o envio é o trabalho original dos participantes da equipe. Se o envio for um trabalho baseado em um projeto existente, as equipes garantem:

- (i) Que adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o projeto
- (ii) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que a equipe tenha conhecimento
- (iii) Que o envio está livre *de malware*.

## **8. DA PROGRAMAÇÃO**

8.1. A programação do **HACKATHON DA JUVENTUDE** compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. O CRONOGRAMA de atividades está apresentado no item 1.1 deste regulamento.

Lançamento do Desafio - Palestra inicial em que o desafio geral será apresentado

Primeira etapa - Entrevista e dinâmica de grupo com as equipes inscritas para cada categoria - seleção de até 25 equipes (5 por categoria) - (5 horas de atividade)

Segunda etapa - Após a primeira mentoria, serão selecionadas, para continuar no projeto, até duas equipes por categoria - (8 horas de atividade)

Terceira etapa - Desenvolvimento das soluções projetadas para cada categoria a partir da mentoria. (60 horas de atividade)

Última etapa - Pitch Final, com apresentação de até 5 minutos, podendo ocorrer no formato de apresentação de slides em pdf, áudio ou vídeo em que a solução desenvolvida é detalhada. Premiação. (2 horas de atividade)

## 9. DOS AVALIADORES

9.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, a comissão julgadora compromete-se a informar à organização do evento qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

9.2. As decisões da comissão julgadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação das equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

9.3. Durante o processo de avaliação, a comissão julgadora poderá aplicar ou não *feedbacks* a respeito da solução desenvolvida.

9.4. A Organização do evento não se responsabiliza caso a comissão julgadora não realize tal atribuição.

## 11. DA COMUNICAÇÃO

11.1. Em todas as etapas do HACKATHON DA JUVENTUDE a organização do evento se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação - e-mail, site da Fundação de Esportes e da Prefeitura Municipal de Gaspar, Instagram da Prefeitura.

11.2. As equipes inscritas são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

## 12. DISPOSIÇÕES GERAIS.

12.1. O candidato deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da presente inscrição/participação no Hackathon da Juventude.

12.2. O candidato garante que as informações prestadas neste Regulamento, no questionário e demais documentos referentes à sua inscrição, possuem total veracidade, assumindo inteira responsabilidade pelas mesmas.



12.3. Poderão ser automaticamente desclassificados deste processo de seleção e/ou do evento HACKATHON DA JUVENTUDE, sem que caiba qualquer direito ou compensação de qualquer espécie, os candidatos que tentarem desrespeitar qualquer um dos itens deste Regulamento, praticarem ato ilegal ou ilícito, utilizarem quaisquer meios ilícitos para obter benefício próprio ou para terceiro, ou ainda, que viole as disposições da Lei de Direito Autoral ou da Lei Anticorrupção. Nessa hipótese, o candidato e/ou terceiro beneficiado serão automaticamente desclassificados.

12.4. Não poderão participar da seleção os funcionários das instituições parceiras do projeto, seus prestadores de serviços, bem como seus parentes até terceiro grau.

12.5. Este Regulamento poderá ser alterado pelas instituições parceiras do projeto quantas vezes necessárias, garantida a sua divulgação através dos canais oficiais.

12.6. As dúvidas, bem como, os casos omissos, contraditórios previstos ou não neste Regulamento, serão analisados e decididos exclusivamente à critério da organização do evento.

12.7. Os inscritos, ao aceitarem os termos da inscrição e deste Regulamento, declaram expressamente que leram, compreenderam e concordam com os termos e condições que regerão o evento.

12.9 As equipes selecionadas receberão Termo de Compromisso, em que constarão, especificamente, todas as etapas do programa.

12.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela organização do evento HACKATHON DA JUVENTUDE.

Declara o candidato estar ciente e de acordo com as regras e determinações do presente Regulamento, nada tendo a opor com relação ao mesmo.

Gaspar, 12 de setembro de 2022

COMISSÃO ORGANIZADORA