

HACKATHON CONSTRUTECH

REGULAMENTO

O SEBRAE Tocantins por meio do Projeto de Economia Digital para Startups de Araguaína, torna público o Hackathon ConstruTech Araguaína 2019, que acontecerá entre nos dias 08, 09 e 10 de novembro em Araguaína/TO.

O QUE É O HACKATHON?

O Hackathon é uma maratona que reúne hackers, programadores, desenvolvedores e inventores para criar projetos que transformem informações de interesse público em soluções digitais, acessíveis a todos os cidadãos. A proposta do Hackathon ConstruTech é que os participantes apresentem soluções levantadas junto ao público-alvo com o objetivo de solucionar problemas reais do mercado da construção civil de Araguaína e Região.

1. Do objetivo e das características:

1.1 O objetivo desta maratona é fomentar a pesquisa e experiência tecnológica, a inovação e o entretenimento digital, por meio de experimentos ou projetos. Visa, ainda, compartilhar, apreender e ensinar conhecimento digital, tudo relacionado à informática, à comunicação digital e às novas tecnologias.

1.2 Objetivos específicos: desenvolver soluções criativas e tecnológicas para a Construção Civil, havendo a possibilidade de serem aplicadas no segmento.

1.3 O Hackathon ConstruTech contará com tecnologias disponíveis para utilização durante o mesmo, visando o desenvolvimento técnico de novas funções e/ou tecnologias que poderão ser adotadas em toda cadeia produtiva do setor do agronegócio.

1.4 Sob a forma de Concurso Cultural, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei federal nº 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto nº. 70.951/72.

1.5 A participação no Hackathon ConstruTech é voluntária através da adesão e preenchimento do formulário de inscrição de cada equipe.

1.6 É desejável que toda a equipe esteja presente na abertura da etapa presencial do Hackathon ConstruTech que se dará início às 18:00h, do dia 08 de novembro de 2019 no SENAI, de Araguaína, caso não seja possível, ao menos 1 (um) membro deverá estar presente, evitando a desclassificação da equipe.

1.7 O limite para entrada na competição é 23:00h do dia 08 de novembro de 2019.

1.8 O Hackathon ConstruTech terá um limite de 13 (treze) equipes, sendo compostas de 3 a 5 membros ou 50 participantes.

1.9 As equipes deverão ter preferencialmente entre seus membros 1 professor da Instituição de Ensino, não sendo obrigatório sua participação.

1.10 Todos os participantes deverão estar devidamente matriculados na Instituição de Ensino ao qual a equipe estará representando.

1.11 As equipes participantes serão acompanhadas por um grupo de mentores que acompanharão as equipes via on-line por 5 dias antes do evento.

1.10 A maratona contará com mentorias, apresentações, brainstorming, mini palestras e discussões com convidados da comissão organizadora.

2. Da habilitação à participação na competição:

2.1 Estudantes de qualquer profissão com habilidades, desde que saibam utilizar tecnologias para transformar informações de interesse público no setor da construção civil, sejam empreendedores, designers, programadores, técnicos entre outros. Todos os inscritos deverão ser brasileiros e, no momento da inscrição, ter idade igual ou superior a 18 anos. Os menores de 18 anos somente participarão mediante autorização dos pais ou responsável legal, por escrito.

3. Das inscrições:

3.1 As inscrições serão realizadas por equipe até o dia 04 de novembro de 2019 (segunda-feira) por meio do link <http://bit.ly/ConstrutechAraguaina> .

3.2 Deverão ser entregues os seguintes documentos em anexo ao e-mail jacirley.nascimento@to.sebrae.com.br), para confirmação:

3.2.2. Comprovante de matrícula de cada aluno;

3.2.3. Comprovante de vínculo do professor com a Instituição de Ensino;

3.2.4. Os originais deverão ser entregues na abertura do evento à comissão organizadora;

3.2 As inscrições não terão o custo a nenhum as equipes.

3.3 O preenchimento do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação no Hackathon ConstruTech, as equipes deverão encaminhar os documentos supracitados.

3.4 As inscrições das equipes serão confirmadas por ordem em que forem feitos os envios dos e-mails, limitando-se a 13 equipes ou 65 pessoas no evento.

3.5 As instruções de confirmação de presença serão enviadas por e-mail pela comissão organizadora da maratona.

3.6 Não será aceito inscrição individual.

3.7 A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

3.8 São ofertadas 65 vagas para equipes (3 a 5 integrantes), a partir desse número de inscritos as equipes inscritas posteriormente entraram em uma lista de espera e poderão ser chamadas se houver desclassificação por parte de equipes inicialmente inscritas.

3.9 A equipe da lista de espera que por ventura for convidada para ocupar uma vaga receberá o aviso no e-mail informado no momento da inscrição junto com as orientações para pagamento e efetivação da mesma.

4. Dos requisitos para participação

4.1 Podem participar do Hackathon ConstruTech todas as pessoas físicas habilitadas à prática de todos os atos da vida civil, nos termos do artigo 5º do Código Civil Brasileiro, a partir de 18 anos ou menores com no mínimo 16 anos autorizado pelos pais, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

4.1.1 Ter efetuada a inscrição na plataforma oficial do evento <http://bit.ly/ConstrutechAraguaina> e aceito as condições estabelecidas no termo de adesão.

4.2 Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.

4.2.1 As soluções apresentadas ao final do Hackathon ConstruTech deverão ter sido desenvolvidas durante a maratona e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

4.3 Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet, smartphone e outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede wi-fi e energia nos 3 (três) dias da etapa presencial do evento pela organização.

4.4 Será disponibilizada estrutura de acesso a internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento dos projetos.

4.5 Os participantes deverão usar o crachá e a camiseta fornecidos no ato do credenciamento durante todo o período e, em todos os espaços em que serão realizados o concurso.

4.6 As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, alimentação, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes. Será fornecido traslado (Palmas x Colinas x Araguaína) para os times interessados.

4.7 Pode-se usar bibliotecas/repositórios online.

4.8 Cada grupo deverá realizar apenas 1 (um) projeto ao final do Hackathon ConstruTech.

4.9 Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Hackathon ConstruTech, a partir de 08 de novembro, respeitando o horário limite de 9h do dia 10 de novembro de 2019.

4.1.12 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

4.1.13 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

4.1.14 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git), correspondente ao Hackathon ConstruTech.

4.1.15 Desistências de participantes deverão ser informadas a organização do Hackathon ConstruTech imediatamente para que a situação seja avaliada pela comissão organizadora.

4.1.16 É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

4.1.17 Qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da comissão organizadora do evento.

5. Do Tema dos Projetos:

5.1 Os projetos deverão ser desenvolvidos em um dos 3 pilares propostos, visando suprir a real demanda da construção civil. Podendo ser algo para 1 único pilar ou uma solução que engloba todos eles. Os Pilares temáticos para este Edital são: Logística, Gestão e Sustentabilidade, Captura de dados e Geração de inteligência.

5.2 O tema do Hackathon é focado em desafios da construção civil, proporcionando a criação e melhoria da atuação no segmento, com soluções aplicáveis na região em todo o canteiro de obras.

5.3 Pensar na inovação na forma de produzir e consumir conteúdo através do desenvolvimento de protótipos, web/mobile, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.

5.4 De forma focada orienta-se que no desenvolvimento dos projetos seja levada em consideração os seguintes temas: Sustentabilidade, Gestão, Logística, Captura de dados e Geração de inteligência.

5.4 Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final ou de outros participantes do evento.

6. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

6.1 Os participantes poderão sair a qualquer momento (entre 07h e 22h) para se alimentar, não havendo responsabilidades por restrições alimentares ou necessidades especiais individuais dos participantes.

6.2 Pelo menos 2 componentes de cada grupo deverão permanecer na arena hackathon no horário compreendido entre sexta-feira 18h às 22h, sábado 9h às 12h e 14h às 18h, domingo 09h às 12h. Podendo passar o restante do tempo no local caso ache necessário.

6.3 Por questões contratuais, é vedado entrar no SENAI com bebidas alcoólicas ou demais itens que transijam a legislação interna do evento.

6.4 As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas até às 9h do dia 10 de novembro de 2019.

6.5 A avaliação dos projetos será realizada no dia 10 de novembro de 2019 a partir das 10:30h até às 12h00.

6.6 Cada equipe terá o tempo total de 3 minutos para apresentar o projeto/protótipo final da solução e a banca avaliadora terá até 2 minutos para tirar suas dúvidas.

6.7 A premiação ocorrerá na SENAI, no dia 10 de novembro de 2019, a partir das 12h00.

6.8 Será proibido a substituição de membros da equipe após início do Hackathon ConstruTech.

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1 A etapa de avaliação, a ser realizada pela Comissão de Avaliação e Julgamento, tem por objetivo verificar o atendimento aos requisitos estipulados para a participação, o preenchimento correto e completo da Inscrição, a demonstração da solução, bem como a aderência do Projeto aos objetivos do Regulamento, sob pena de desclassificação automática.

7.2 Ainda avaliará a criatividade, originalidade, escalabilidade, impacto social e econômico e implementabilidade.

7.3 No dia 10 de novembro de 2019, 10h30, haverá a final, em que os jurados convidados pela comissão organizadora irão avaliar as soluções desenvolvidas pelas equipes.

7.4 Serão avaliados: Solução desenvolvida – Apresentação/ Protótipo – Adequação da solução ao desafio proposto.

8. DOS PRÊMIOS

8.1 As 3 equipes primeiras colocadas receberão:

- 1º Lugar – Pacote com passagens aéreas, hospedagem e credenciais para a visita a Creative Pack, para todos os membros da equipe + 50% de desconto para Participação no Projeto de Pré-Aceleração de Araguaína Digital;
- 2º Lugar – Pacote com passagens aéreas, hospedagem e credenciais para a visita a Creative Pack, para todos os membros da equipe;
- 3º Lugar – Participação no Projeto de Pré-Aceleração de Araguaína + 20h de mentorias em negócios, validação e prototipagem + 20h de uso de coworking;

8.3 Os vencedores deverão entrar em contato com a comissão organizadora através do e-mail jacirley.nascimento@to.sebrae.com.br, no prazo máximo de 02 dias úteis após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

8.4 O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.

9. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

9.1 A Comissão de Avaliação do Hackathon ConstruTech será composta por convidados da comissão organizadora a serem divulgados no dia do Evento, com qualificações e conhecimento para tal.

9.2 Todas as decisões da Comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

9.3 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do Hackathon ConstruTech.

9.4 Serão avaliados: Solução desenvolvida – Apresentação/ Protótipo – Adequação da solução ao desafio proposto.

10. PENALIDADES

10.1 Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste Regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.

10.2 Igualmente, serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

10.3 A comissão organizadora reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários.

11. DAS DÚVIDAS

11.1 Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de e-mail dirigido ao endereço: jacirley.nascimento@to.sebrae.com.br.

12. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1. Os direitos autorais, bem como a propriedade intelectual de tudo o que for desenvolvido pelos participantes durante a edição do Hackathon ConstruTech (software, tecnologias, conteúdos, dentre outros), à título universal e irretratável, pertencem, exclusivamente ao time participante, consoante os dispositivos legais expressos nas Leis nº 9.609/98 e 9.610/98.

13. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

13.1 Todos os participantes autorizam expressamente a comissão organizadora a utilização do uso de imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante e após a competição, em território nacional ou internacional, sem restrição de qualquer natureza, não cabendo qualquer remuneração aos participantes pelo uso de tais imagens, áudios e vídeos.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1 O presente Regulamento e este Concurso Cultural poderão ser alterados, suspensos ou cancelados, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do Concurso ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

14.2 A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

14.3 A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

14.4 A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Concurso, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

14.5 Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do Concurso, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

14.6 Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Concurso e/ou Evento.

14.7 Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, assim como, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

14.8 A inscrição neste Concurso implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento.

14.9 Os participantes expressam de forma irrevogável e irretratável a ciência e anuênci a com as condições estabelecidas neste instrumento, renunciando qualquer direito de propriedade dos softwares, tecnologias e conteúdos que forem desenvolvidos durante a edição do Hackathon ConstruTech.

14.10 Fica eleito o Foro de Araguaína, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.

Araguaína, outubro de 2019

Comissão Organizadora