

## REGULAMENTO HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** 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.

O presente evento é realizado pelo curso de Bacharelado em Ciência da Computação, da UFMT, Campus Universitário do Araguaia, promovido pela empresa Wake Up Cobranças, inscrita no CNPJ: 27.727.136.0001-54, com sede na Av. Senador Valdon Varjão - Nº 2786 - Setor industrial Barra do Garças - MT e suportado pela empresa Shawee Plataforma de eventos Ltda, inscrita no CNPJ 27.200.190/0001-47, com sede na Alameda Vicente Pinzon, 54 - Vila Olímpia, CEP - 04547-130. São Paulo - SP.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que esse é uma versão atualizada do regulamento disponibilizada no dia **29 de novembro de 2020**.

### **DESAFIO DO HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020:**

O Hackathon tem como desafio nesta edição a elaboração de ferramentas tecnológicas que dêem suporte a pequenos comerciantes, como ambulantes e mascates. O desafio é proporcionar uma ferramenta acessível, prática e consistente que permita ao comerciante fazer a gestão do seu negócio, especialmente no aspecto financeiro.

*#Matching:* Como melhorar a competitividade de comerciante autônomo/ambulante, especialmente quanto à gestão financeira?

*#Profissionalização:* Como proporcionar uma gestão comercial mais profissional, pautada em informações consistentes?

*#Análise:* Como processar os dados de modo a orientar financeiramente o comerciante, dando suporte à decisões de gestão.

# 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 **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**.

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.

### 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 removidos 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 expulsão do 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 inapropriado 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.

Ao participar do hackathon, o participante concede ao hackathon 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 ("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 **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** tem como objetivo de conectar participantes com empresas de tecnologia por meio do hackathon.

## **3. DAS DATAS E DO LOCAL**

3.1. O **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** acontecerá dos dias **11/12/2020 até 13/12/2020**, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3.2. O evento será realizado de forma inteiramente online, sendo assim os inscritos poderão participar de suas residências ou de qualquer outro lugar que desejarem desde que haja acesso à Internet.

## **4. DAS PRÉ-INScrições**

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste regulamento.

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

4.3. As pré-inscrições se darão no período de **23/11/2020 até 10/12/2020**, às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

4.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Negócio; ou
- b) Marketing; ou

- c) UX/Designer; ou
- d) Desenvolvedor;

4.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**.

4.6. 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 **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**.

## **6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO**

6.1. A participação no **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.2. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 02 (dois) a 04 (quatro) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

6.3. No que se refere à formação das equipes:

a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

6.4.1. Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill de Negócio; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Marketing; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill de UX/Designer; e
- d) 01 (uma) pessoas de skill de Desenvolvimento.

6.4.2 Caberá ao participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

## 7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1. A programação do **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** 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 <http://comp.cua.ufmt.br/hackathon2020>

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 informada via e-mail, bem como notificado no Discord, que é a plataforma oficial de comunicação do evento.

## 8 DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

8.1. A submissão de projetos do **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** deverá ser entregue através da plataforma da Shawee até as **23h59 do dia 13/12/2020** (Domingo) da seguinte forma:

**a) Vídeo Pitch:** Link do vídeo no YouTube de até 4 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 4 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma Shawee. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

**b) Vídeo Demo:** Link do vídeo no YouTube de até 2 minutos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não pode ser utilizado ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 2 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma Shawee. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'

**c) Apresentação:** No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de no máximo 10 slides).

**d) Link público do repositório:** (disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: : <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>

**e) Link da solução:** Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

8.2. O total de links disponibilizados não pode ser superior a 7, sendo:

- a) 1 (um) vídeo pitch;
- b) 1 (um) vídeo demo;
- c) 1 (um) .pdf de Apresentação;
- d) 1 a 3 (um à três) links de repositório público; e
- e) 1 (um) link da solução.

Também, os links não podem ser diferentes dos descritos no item 8.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

8.3. Todos os projetos vão passar por um processo de code review qualitativo, observando conteúdo dos repositórios e o uso de boas práticas na entrega do código como descrito no item 8.1.d. O time que não cumprir os requisitos mínimos de conter código próprio, poderá ser eliminado, cabendo a avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.

## 9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



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

- 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/Impacto:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas pertinentes ao desafio proposto;
- c) **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta qualidade em suas funcionalidades, bem como o código fonte apresentado;
- d) **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e
- e) **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

9.1.1 Os critérios descritos no item 9.1 terão os seguintes pesos, a serem considerados na avaliação:

- a) **Criatividade e originalidade:** Peso 3;
- b) **Aplicabilidade/Impacto:** Peso 2;
- c) **Qualidade do protótipo:** Peso 2;
- d) **Tecnologia:** Peso 1
- e) **Elemento Futuro:** Peso 3;

9.2 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 4 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 4 representa total ou máxima aderência ao critério.

9.3 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 9.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

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

## 10. DAS ETAPAS DE AVALIAÇÃO

10.1. O **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** possui uma etapa de avaliação, descrito abaixo:

a) Etapa Única - Avaliação dos jurados: **14/12/2020 até 15/12/2020**

10.2. **Etapa Única:** Um grupo de avaliadores nomeados pela organização do evento vai analisar e selecionar e classificar os 3 melhores projetos em um ranking. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 9.1 do regulamento.

10.3. A comunicação dos vencedores acontecerá no dia **18/12/2020** e poderá acontecer por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, e/ou lives no canal oficial do youtube).

## **11. DA PREMIAÇÃO**

11.1. No dia **18/12/2020**, no encerramento do **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**, de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

11.2. Serão premiados os integrantes da equipe vencedora com um prêmio de **R\$ 300,00 (trezentos reais)** divididos de forma igualitária a todos os membros do time conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento.

11.3 Serão premiados os integrantes da equipe vice campeã (segundo lugar) com um prêmio de **R\$ 200,00 (duzentos reais)** a ser dividida de forma igualitária a todos os integrantes do time. E também, serão premiados os integrantes da equipe ranqueada em terceiro lugar com um prêmio de **R\$ 100,00 (cem reais)** a ser dividida de forma igualitária a todos os integrantes do time.

11.4. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

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

11.6 O prêmio será pago de maneira a ser combinada entre a organização do hackathon e os integrantes das equipes vencedoras.

## **12. DOS AVALIADORES**

12.1. 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.

12.2. 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.

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

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

### **13. DA COMUNICAÇÃO**

13.1. Em todas as etapas do **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, SMS e ou lives no canal oficial do youtube).

13.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do cronograma.

### **14. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

14.1. 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 dentro da plataforma Discord.

14.2. O **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

14.3. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**.

14.4. 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.

14.5. O **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** 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.

15.6. O **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020**, 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.

15.7. 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 **HACKATHON RONCADOR VALLEY 2020** 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.

15.8. Os casos omissos não previstos neste REGULAMENTO serão julgados pela Comissão Organizadora.

15.9. 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.