

Edital da II Hackathon de Inovação Tecnológica do Sertão Central

1. Do Evento

1.1. Uma hackathon é um período em tempo corrido (uma maratona) na busca de solucionar um desafio usando tecnologia. São bem-vindos programadores, desenvolvedores e inventores em geral, para desenvolver protótipos de soluções em uma competição amigável e que favorece a troca de experiências e de contatos profissionais. É uma excelente oportunidade para praticar criatividade e empreendedorismo, desenvolvendo suas idéias e observando as dos demais.

1.2. A organização desta Hackathon será feita pelo grupo PET Tecnologia da Informação da Universidade Federal do Ceará.

1.3. A Hackathon acontecerá nos dias 24 e 25 de novembro de 2016 na Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá.

2. Das Propostas de Inscrições

2.1. As propostas de inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível no Sistema de Eventos da UFC (<https://sistemas.quixada.ufc.br/SEVEN/>) no período de 01/11/2016 até às 23h59 do dia 20/11/2016, horário oficial de Brasília-DF, e o pagamento deverá ocorrer na sala do PET Tecnologia da Informação localizado na Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá.

2.2. A inscrição será realizada por equipes de até 4 pessoas no valor de R\$ 40. Recomendamos ao menos três participantes e o mínimo é de duas pessoas na equipe.

2.4. Não serão permitidas inscrições de pessoas que trabalhem ou prestem serviços ao PET Tecnologia da Informação, assim como membros da organização do evento.

2.5. O não pagamento do valor da inscrição acarretará na desclassificação da equipe.

3. Das Inscrições

3.1. Serão disponibilizadas 4 vagas por equipe, em um total de 10 equipes.

4. Da Participação no Evento

4.2. Os participantes/equipes deverão dispor de computadores pessoais. Outros equipamentos, tais como extensões e filtros de linha, serão disponibilizados pela organização do evento.

5. Da Submissão dos Projetos

5.1. Os projetos finais deverão ser submetidos até às 10 horas do dia 25/11/2016.

5.2. Os projetos poderão ser desenvolvidos utilizando qualquer tecnologia.

6. Da Apresentação dos Projetos

6.1. Os jurados irão selecionar os cinco melhores trabalhos para serem apresentados.

6.2. A apresentação dos trabalhos iniciará por volta das 17:00 do dia 26/11/2016.

6.3. A ordem de apresentação dos trabalhos será definida pela organização do evento por meio de sorteio.

6.4. A apresentação de cada projeto terá duração máxima de 10 minutos.

6.5. As apresentações deverão ser feitas em auditório, no local do evento, para todos os participantes do evento e para a Comissão Julgadora.

7. Da Avaliação dos Projetos

7.1. Os projetos desenvolvidos nesta Hackathon serão avaliados no dia 25/11/2016 por uma comissão de especialistas, designada pelo Grupo PET Tecnologia da Informação. A Comissão será composta por profissionais com trabalhos reconhecidos na área de Tecnologia da Informação.

7.2. Os avaliadores serão convidados a fazer uma livre avaliação dos projetos, de acordo com os seguintes quesitos:

7.2.1 Aderência ao tema do Edital - Se o sistema atende ao tema descrito no item 8.1.

7.2.1. Originalidade - O quão a solução é diferente de outras existentes que busquem resolver problemas semelhantes.

7.2.2. Inovação - O quão bem a solução proposta explorou novas ideias.

7.2.3. Utilidade - Se a solução resolve um problema real e/ou melhora a experiência das pessoas que a utilizarão.

7.2.4. Usabilidade - O quão a solução pode ser utilizada por classes de usuários específicas para atingir seus objetivos com eficiência, eficácia e satisfação.

7.3. A escolha dos projetos vencedores poderá ser feita por consenso entre os avaliadores, desde que justificados cada um dos quesitos avaliados.

7.4. Em caso de não haver consenso, todos os participantes da Comissão Julgadora, deverão atribuir notas de 0 a 10 para os quesitos apresentados no item 7.3 deste edital. Os projetos vencedores serão aqueles que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão.

7.5. Será premiado, de acordo com as notas finais, o projeto mais bem pontuado.

7.6. Se for identificado plágio ou situação semelhante, a equipe será desclassificada.

8. Do Tema

8.1. O tema da II Hackathon de Inovação Tecnológica do Sertão Central será “visualização de informação para melhorar a vida nas cidades”, de modo que os habitantes de centros urbanos possam utilizar a aplicação para sua vantagem.

8.2. Os participantes devem pensar em uma ideia e desenvolver um protótipo que sejam adequados ao tema.

9. Dos Resultados

9.1. O resultado da maratona será anunciado em prazo máximo de três dias a contar do dia 13/05/2015 e será comunicado por e-mail a todos os inscritos no evento .

10. Da Premiação

10.1. Os vencedores da II Hackathon de Inovação Tecnológica do Sertão Central receberão uma quantia em dinheiro como prêmio. A quantia será revelada durante o evento.

10.2. Os vencedores serão informados pela organização por e-mail, diretamente para o contato do projeto vencedor.

10.3. É responsabilidade da equipe vencedora, por meio de seu responsável, decidir o gerenciamento do prêmio.

11. Das Disposições Finais

11.1. Todos aqueles que preencherem o formulário de inscrição da II Hackathon de Inovação Tecnológica do Sertão Central automaticamente concordam com os termos deste Edital.

11.2. A organização da II Hackathon de Inovação Tecnológica do Sertão Central se reserva o direito de resolver arbitrariamente conflitos que possam acontecer no decorrer do concurso, mas se compromete em manter a transparência das suas decisões.

10.3. Os participantes cedem os direitos de uso de imagem aos organizadores sem ônus adicional para os mesmos.

10.4. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento.