

REGULAMENTO 1.º HACKATHON SINEPE/PR

O SINDICATO DOS ESTABELECIMENTOS PARTICULARES DE ENSINO DO ESTADO DO PARANÁ – Sinepe/PR, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ nº 76.707.710/0001-18, com sede na Rua Guararapes, 2028, Curitiba/PR, promoverá o **1.º HACKATHON SINEPE/PR**. O evento será realizado em conformidade com as regras e disposições descritas abaixo:

1. DO OBJETIVO

1.1. O 1.º HACKATHON SINEPE/PR tem como objetivo reunir em equipes, participantes interessados em educação, tecnologia, inovação e empreendedorismo, para o desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas ao tema **EDUCAÇÃO** e que possam ser aplicadas em instituições de ensino.

1.2. Poderão participar do evento regulado neste Edital os interessados em educação, tecnologia, inovação e empreendedorismo, com idade a partir de 18 anos completos.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

2.1. O 1.º HACKATHON SINEPE/PR será realizado nos dias 19 e 20 de agosto de 2017, com credenciamento às 8h30 e início às 9h do dia 19/08/2017, e término previsto para 19h30 do dia 20/08/2017.

2.2. O evento ocorrerá no “Espaço Torres”, situado à Rua Pergentina Silva Soares, 159 - Jardim Botânico – Curitiba/PR.

3. DA INSCRIÇÃO

3.1. O período de inscrições será 25 de julho de 2017 a 11 de agosto de 2017, até às 23h59 horas, horário de Brasília/DF;

3.2. As inscrições serão realizadas por meio de preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrições, disponibilizado no link “Inscrições”, exclusivamente no site www.sinepepr.org.br/hackathon;

3.3. Será admitido apenas uma inscrição por número de CPF (Cadastro de Pessoa Física);

3.4. A inscrição no evento é voluntária, gratuita, pessoal e intransferível;

3.5. Em virtude da grande procura por vagas, a Comissão Organizadora do Hackathon Sinepe/PR decidiu por abrir novas vagas, sendo: 10 vagas para Desenvolvedor, 10 vagas para Profissional de Business, 10 vagas para Designer, 10 vagas para Profissional de Educação;

3.6. O período de inscrições para as novas vagas será de 14 de agosto de 2017 a 17 de agosto de 2017, até às 23h59 horas, horário de Brasília/DF;

- 3.7.** A lista oficial de todos os participantes será divulgada no dia 18 de agosto de 2017;
- 3.8.** A participação é limitada aos 100 (cem) primeiros inscritos e confirmados, mais aqueles inscritos e confirmados nas novas vagas abertas entre 14 de agosto de 2017 e 17 de agosto de 2017.

4. DA PARTICIPAÇÃO

- 4.1.** O participante que não estiver presente no local do evento até às 9h, do dia 19 de agosto de 2017, será automaticamente desclassificado;
- 4.2.** No dia 19 de agosto, no local do evento, todos os participantes deverão apresentar um documento de identificação próprio, com foto;
- 4.3.** Caberá a cada participante levar o seu próprio equipamento de informática para utilização durante o evento, na medida em que o SINEPE/PR somente disponibilizará aos participantes acesso à rede de *internet*;
- 4.4.** Caberá ao participante a guarda e conservação de seus equipamentos e demais pertences pessoais que sejam levados ao local do evento. O Sinepe/PR não se responsabilizará em caso de danos, furtos, roubos ou perdas;
- 4.5.** Não haverá no local do evento a disponibilização de duchas ou acomodações (p. ex: camas), assim como não haverá disponibilização de materiais de higiene pessoal. Contudo, haverá sala própria para descanso, podendo os participantes trazerem seus próprios travesseiros e/ou cobertores/similares, bem como material de higiene pessoal, **os quais deverão ser guardados consigo e vigiados pelo próprio participante durante todo o período do evento;**
- 4.6.** O participante deverá usar durante todo o período e em todos os espaços em que será realizado o Hackathon, o crachá de identificação pessoal que lhe será entregue no check-in do evento, ficando desde logo ciente de que a qualquer momento poderá a organização do evento solicitar ao participante a apresentação do referido crachá.

5. DAS EQUIPES

- 5.1.** Cada equipe deverá ser composta por 05 (cinco) participantes, sendo obrigatória a participação de:
- 5.1.1.** Pelo menos um desenvolvedor ou programador,
- 5.1.2.** Pelo menos um designer;
- 5.1.3.** Pelo menos um responsável pela área de business;
- 5.2.** Considerando que todos os trabalhos que concorrerão no Hackathon deverão ser integralmente desenvolvidos durante o presente evento, fica desde logo estabelecido que todos os participantes das equipes deverão participar de todo o ciclo do evento, consoante previsto no Item 2.1 deste Edital, não sendo permitido, assim, que qualquer dos participantes deixe as

dependências do Espaço Torres durante a realização do evento, sob pena de desclassificação do participante e sua equipe;

5.3. A Comissão Organizadora do evento, se necessário, auxiliará na formação de equipes para inscitos que não possuam equipe formada no momento da inscrição, levando em conta a formação ideal de equipes conforme descrito no item 4.2;

5.4. Caberá exclusivamente à Comissão Organizadora do evento a aprovação de qualquer formação de equipe diferente do descrito no item 4 deste Regulamento.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do evento está disponibilizada no site do evento: www.sinepepr.org.br/hackathon, que, na condição de ANEXO I, passa a fazer parte integrante deste Edital.

7. DA COMISSÃO ORGANIZADORA, DA COMISSÃO JULGADORA, DAS APRESENTAÇÕES E DO JULGAMENTO DOS PROJETOS

7.1. A Comissão Organizadora será composta por membros definidos pela Presidência do Sinepe/PR e terá autonomia para tomar todas as decisões relacionadas ao presente evento;

7.2. A Comissão Julgadora será composta por 05 (cinco) pessoas especializadas de diversos segmentos relacionados à Maratona, as quais farão análise das soluções tecnológicas desenvolvidas e apresentadas pelas equipes ao término do evento, e decidirão por **três equipes vencedoras**, sendo classificadas por maior pontuação;

7.3. A pontuação de julgamento será auferida a partir dos seguintes critérios:

- Impacto: Qual o impacto (qualidade e quantidade) deste projeto? Isso resolve um grande problema ou um pequeno problema?
- Produto: Qual é a adequação do projeto às necessidades do desafio que ele aborda? Como é fácil de usar a tecnologia? É uma solução completa ou tem um longo caminho a percorrer?
- Criatividade: Como a abordagem é criativa? O projeto é novo e algo que não foi tentado antes? É algo que não está sendo abordado pelo mercado?
- Apresentação: Como a equipe comunicou seu projeto? Eles são eficazes para história do projeto e por que é importante?
- Poderão, também, a critério da Comissão Julgadora, ser avaliados outros quesitos como modelo de negócio, protótipo funcional e a comunicação desenvolvida para a aplicação;

7.4. Além das pontuações previstas neste item, poderá haver pontuação por etapas intermediárias e atividades extras;

7.5. A ordem de apresentação das equipes será definida por sorteio;

7.5.1 A fim de se manter a isonomia, não será permitido adiantar ou postergar, mesmo que a pedido da equipe, a ordem de apresentação de qualquer, devendo ser mantida a sequência definida no sorteio;

7.6. Cada equipe terá 3 minutos para a apresentação da sua solução;

7.7. As apresentações serão feitas no local do evento para todos os participantes, para Comissão Julgadora e na presença de todos os demais presentes interessados;

7.8. Todos os membros da equipe deverão estar presentes no momento da apresentação;

7.9. A nota final de cada equipe será a somatória de todas as pontuações recebidas;

7.10. As decisões dos integrantes da Comissão Julgadora 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;

7.11. No caso de empate entre projetos, serão utilizadas para desempate, as "pontuações" de "Impacto", "Produto", "Criatividade" e "Apresentação", nesta ordem. Permanecendo o empate, a Comissão Julgadora poderá realizar nova votação de desempate apenas entre as propostas empatadas.

8. DA DESCLASSIFICAÇÃO

8.1. Será desclassificada a equipe que:

8.1.1. Ferir os princípios de *fair play*;

8.1.2. Portar ou consumir bebida alcoólica e/ou substâncias ilícitas durante o evento;

8.1.3. Causar tumulto ou confusão durante o evento;

8.1.4. Copiar soluções já existentes;

8.1.5. Se ausentar das dependências do Espaço Torres durante o período de competição por qualquer de seus membros;

8.1.6. Que não mantiver, durante todo o período do evento, no mínimo 2 competidores na mesa da maratona;

8.1.7. Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento;

8.1.8. Ficará a critério da Comissão Organizadora julgar qualquer situação que não esteja previsto neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda equipe ou individualmente.

9. DA PREMIAÇÃO

9.1. Apenas receberão premiações as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela Comissão Julgadora, no dia do evento;

- 9.2.** A premiação será divulgada durante o evento;
- 9.3.** Os prêmios serão pessoais, intransferíveis e exclusivos aos membros das equipes vencedoras. Caso o ganhador não possa usufruir dos prêmios conforme condições mencionadas neste regulamento, perderá o direito aos mesmos, sendo que em hipótese alguma haverá conversão da premiação em pecúnia;
- 9.4.** Para receber o prêmio, o membro da equipe deverá estar presente no momento da premiação;
- 9.5.** Os vencedores não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro;
- 9.6.** A organização não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo, caso haja/seja necessário;
- 9.7.** Todos os participantes do evento, independentemente de serem premiados ou não, receberão do Sinepe/PR um Certificado de participação, contendo o número de horas do evento.

10. DA COMUNICAÇÃO

- 10.1.** O Sinepe/PR e a Comissão Organizadora se comunicarão com os participantes preferencialmente pelo site do evento e, eventualmente, por e-mail e/ou telefone;
- 10.2.** Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, avisos e demais alterações do evento, os quais serão divulgados no site www.sinepepr.org.br/hackathon. Sendo assim, não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou alterações relacionadas ao evento, desde que tenham as mesmas sido divulgadas no referido sítio digital;
- 10.3.** Esclarecimentos adicionais, informações e suporte ao preenchimento do formulário de inscrição poderão ser obtidos junto ao contato disponibilizado no site do evento.

11. DO CANCELAMENTO DO EVENTO E DE INSCRIÇÕES

- 11.1.** O evento poderá ser cancelado pelo Sinepe/PR, a qualquer tempo, desmotivadamente ou por ocorrência que justifique seu cancelamento, mediante comunicação prévia no site do evento, sem que isso implique direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza dos participantes;
- 11.2.** Serão automaticamente excluídos os participantes que tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, sendo responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

12. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DO USO DE NOME, IMAGEM E SOM DA VOZ DOS PARTICIPANTES

12.1. Ao se inscreverem neste evento, os participantes autorizam os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado e de maneira não onerosa.

12.2. Toda e qualquer produção resultante do evento pertencerá à equipe que o produziu, não restando ao Sinepe/PR qualquer direito de propriedade intelectual ou material sobre o produto.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

13.1. A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, consoante disposição do item 10.2 deste Edital;

13.2. As despesas dos participantes referentes à transporte, hospedagem, material de trabalho e quaisquer outras necessárias para participação neste evento correrão por conta de cada participante, salvo alimentação que será fornecida gratuitamente pelo Sinepe/PR;

13.3. Os participantes poderão utilizar ferramentas e recursos tecnológicos pagos, desde que adquiridos legalmente e cujas licenças permitam a publicação pelos organizadores do evento, sem ônus a estes;

13.4. Protótipos poderão ser desenvolvidos em qualquer linguagem tanto para plataformas móveis como para desktops e seu código aberto;

13.5. Os participantes se responsabilizam pela aquisição e/ou originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o SINEPE/PR, os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome;

13.6. Fica expressamente proibido a apologia a crimes, atos de manifestação política, preconceito de qualquer natureza, citação e uso de nomes/imagem de pessoas reais (incluindo pessoas políticas e/ou figuras públicas) sem expressa autorização prévia, uso de linguagem imprópria, uso de imagens com nudez, erotizadas, obscenas, pornográficas, com cenas de violência, apologia a consumo de bebidas alcóolicas, apologia ao fumo, apologia ao consumo de substâncias ilícitas e toda e qualquer referência avaliada como inadequada pela Comissão Organizadora, ao 1.º HACKATHON SINEPE/PR. Na identificação destas violações, a Comissão Organizadora poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos;

13.7. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em

que ocorrerá este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora;

13.8. Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Organizadora do 1.º HACKATHON SINEPE/PR, que dará parecer final sobre a questão, não cabendo recursos, a qualquer título, sobre sua decisão.

Sinepe/PR

ANEXO I

19/ago	08h30 às 09h00	Recepção, credenciamento, entrega dos kits
	09h00 às 09h30	Revisão Equipes
	09h30 às 10h30	Abertura do Evento e Contextualização da Problemática
	10h30 às 11h	Palestra
	12h	Almoço
	16h	Entrega de Business
	17h	1ª Revisão Business
	21h	Jantar
20/ago	22h	Entrega de Design
	23h	2ª Revisão Design
	06h	Entrega de Programação
	07h	3ª Revisão Programação
	09h	Café da Manhã
	10h	Entrega de Pitch
	11h	4ª Revisão Pitch
	12h	Almoço
	15h	Entrega Final
	15h30	Apresentação para Banca Julgadora
17h	Apuração dos Vencedores	
18h00 às 19h30	Premiação e encerramento do evento	