

REGULAMENTO

DESAFIO DE TECNOLOGIA (HACKATHON FAM 2021)

III ONE DAY TI

O que é?

O HACKATHON FAM 2021 é uma iniciativa desenvolvida pelos cursos de Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) presenciais e EAD do Centro Universitário FAM. Trata-se de uma maratona de criação e programação, em que equipes de até 6 integrantes competem entre si para desenvolverem, em 24 horas, uma solução inovadora, conforme o desafio proposto pela coordenação do evento.

A proposta do Hackathon é desafiar os alunos a se unirem, somarem esforços e competências para criarem uma solução para eventos acadêmicos, com foco na educação universitária.

Quando acontecerá?

De 12 a 13 de junho de 2021, on-line, via plataforma Canvas. Os alunos receberão o convite para acessar a página do evento onde irão cadastrar as suas equipes, enviar os projetos e acompanhar os resultados.

No dia 19 de maio de 2021, às 18h, via YouTube, será iniciado o processo de inscrição.

No sábado, dia 12 de junho de 2021, às 10h, acontecerá a abertura oficial, com encerramento após 24h, no domingo, 13 de junho às 10h, com o fechamento do sistema para envio dos projetos.

Os resultados serão divulgados no dia 21 de junho, às 10h, via plataforma Canvas.

Das inscrições

As inscrições poderão ser realizadas a partir do dia 1 de junho de 2021, até às 23h59 do dia 9 de junho de 2021, através do site:

<https://famonline.instructure.com/enroll/7MG8YY>, onde será disponibilizado formulário para o preenchimento dos candidatos.

Os critérios para inscrição:

- a) composição do grupo respeitando os limites mínimo e máximo de integrantes;
- b) todos os alunos devem estar devidamente matriculados;
- c) seguir as orientações conforme os blocos de conhecimento.

Das equipes

Cada equipe deverá ser composta por, no mínimo, 3 e, no máximo, 6 pessoas designadas no ato da inscrição. Não será possível alterar integrantes após a realização do cadastro.

Os participantes inscritos irão eleger um líder, que estará responsável pelo compartilhamento das informações e envio do projeto final.

As equipes deverão ter disponibilidade para participar integralmente de todo o desafio e seguir as especificações de cada bloco de conhecimento.

Dos Blocos de Conhecimento

As equipes serão inscritas em um dos 6 blocos de conhecimento, conforme o seu curso e semestre letivo, nas modalidades presencial e EAD, sendo eles:

- a) BLOCO 1: alunos dos 1º e 2º semestres de todos os cursos de Computação e Tecnologia da Informação e Comunicação.
- b) BLOCO 2: alunos dos 6º, 7º e 8º semestres dos cursos de Ciências da Computação e Sistemas de Informação.
- c) BLOCO 3: alunos dos 3º, 4º e 5º semestres do curso de Jogos Digitais.
- d) BLOCO 4: alunos dos 3º, 4º e 5º semestres dos cursos de Gestão da Tecnologia da Informação (GTI), Sistemas de Informação (SI) e Banco de Dados.
- e) BLOCO 5: alunos dos 3º, 4º e 5º semestres dos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS), Ciências da Computação (BCC) e Sistemas para Internet.
- f) BLOCO 6: alunos dos 3º, 4º e 5º semestres dos cursos de Redes de Computadores e Segurança da Informação.

Cada bloco de conhecimento deverá seguir as especificidades dos desafios conforme estabelecido no **ANEXO 1**.

[Acesse aqui e confira:](#)

Do Resultado Esperado

Espera-se, ao final da maratona, que as equipes entreguem uma solução para eventos acadêmicos com foco na educação universitária, contendo:

- a) 1 (um) software ou aplicativo funcional;
- b) 1 (uma) documentação técnica (justificando as linguagens, softwares, arquitetura, banco de dados e demais itens aplicados no desenvolvimento);
- c) 1 (um) vídeo de até 3 minutos com a apresentação do software ou aplicativo.

Os projetos serão avaliados considerando as especificidades dos desafios conforme estabelecido no **ANEXO 1**.

[Acesse aqui e confira:](#)

Das Etapas de Julgamento

A banca de avaliadores será composta por professores e coordenadores especialistas na área de Tecnologia, com qualificações e conhecimento para tal.

A pontuação de julgamento será auferida a partir da avaliação do software e aplicativo instalado nos computadores de um dos membros da banca, avaliação da escrita da documentação técnica e após assistir ao vídeo de apresentação.

1. O software ou aplicativo funcional (versão beta), poderá ser desenvolvido em qualquer software e linguagem, desde que justificada a sua escolha na documentação técnica.
2. A documentação técnica deverá dialogar fielmente com o software ou aplicativo enviado.
3. O vídeo de apresentação deverá ter até 3 minutos de duração e deverá apresentar o software ou aplicativo, assim como uma breve apresentação do grupo e explicação da ideia.

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

Da Premiação

Será selecionado 1 grupo vencedor, além do 2º e 3º colocados de cada bloco de conhecimento, totalizando 6 prêmios de primeiro colocado, 6 prêmios de segundo colocado e 6 prêmios de terceiro colocado.

1º Lugar

- Certificado de menção honrosa.
- 24h de Atividades Complementares.
- Consultoria técnica para implementação do projeto vencedor.
- Divulgação nas redes sociais e no site do Centro Universitário FAM.
- Troféu Premium.

2º e 3º Lugares:

- Certificado de menção honrosa.
- 24h de Atividades Complementares.
- Divulgação nas redes sociais e no site do Centro Universitário FAM .
- Troféu.

O prêmio a ser oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe vencedora não dará o direito, sob hipótese alguma, à transferência, substituição do prêmio ou sua conversão em dinheiro. A comissão organizadora reserva-se no direito de ofertar outros prêmios que podem ser anunciados durante a competição e de oferecer a premiação do 1ª colocado para o 2ª colocado, e assim sucessivamente até o 3º lugar, caso não haja interesse do vencedor.

Dos Critérios de Desempate

Caso ocorra o envio de projetos com a mesma qualidade e que atendam todos os critérios do evento e do seu bloco de conhecimento, serão considerados os seguintes critérios de desempate:

- Qualidade do protótipo: quanto o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades.
- Qualidade e acabamento das interfaces do software ou aplicativo.
- Respeito às normas da ABNT na documentação técnica.
- Tempo de entrega.
- Qualidade na gravação do vídeo.
- Criatividade e originalidade: quanto o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não sendo apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos.
- Aplicabilidade: quanto o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto.

Dos Direitos de 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/>.

Os participantes da maratona, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo software e aplicativo que será apresentado ao final do evento, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por plágio, eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

A organizadora declara ciência expressa que os direitos de autoria sobre o software ou aplicativo apresentados ao final da maratona pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

Cessão de Direito de Imagem, Voz e Nome

Os participantes, no ato da inscrição do HACKATHON FAM 2021 e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do software ou aplicativo apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

Da Desclassificação

Será desclassificada a equipe que:

- a) Ferir os princípios de fair play.
- b) Causar tumulto ou confusão durante o evento.
- c) Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento.
- d) Copiar soluções já existentes (plágio ou autoplágio).
- e) Ausentar-se durante o evento.
- f) Desenvolver projetos fora do escopo do seu bloco de conhecimento.
- g) Não estiver matriculada e regularizada na IES.

Dicas de Saúde e Bem-Estar

Algumas dicas e cuidados ao participar de um desafio de 24h de duração.

Alongue-se

Faça alongamentos, pois eles evitam dores de tensão, lesões por esforços repetitivos (LERs) e ainda ajudar a movimentar o corpo. O ideal é reservar de cinco a dez minutos durante o desafio para fazer os exercícios.

Beba água

É comum se esquecer de tomar água durante o desafio, mas é importante ingerir aproximadamente dois litros de água por dia para o bom funcionamento dos rins e para liberar as toxinas do corpo.

Postura corporal

Ficar sentado muito tempo pode trazer uma série de problemas, ainda mais se isso for feito de forma incorreta. Os pés precisam de um apoio ou os joelhos devem fazer um ângulo de 90° com o chão; o assento e o encosto da cadeira devem ser reguláveis na altura mais adequada; os quadris devem ser localizados o mais para trás possível na cadeira; os braços e antebraços devem formar um ângulo reto com os pulsos; os olhos devem se focar no topo do monitor; e a parte superior das costas deve manter uma linha reta com os ombros.

Faça pequenos intervalos

Se um dos principais problemas é se manter na mesma posição por muito tempo, então realize pequenas pausas no seu dia. O ideal é realizar pausas de 5 minutos a cada hora de trabalho, seja para levantar e buscar uma água, seja para se alongar. Isso pode contribuir com o fim das tensões nos músculos e nas articulações, aumentando sua qualidade de vida durante o desafio.

Disposições Gerais

O presente Regulamento e este Hackathon poderão ser alterados, suspensos ou cancelados a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar novo Regulamento ou novas condições do Hackathon ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes. A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados. A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

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 eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado à maratona, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

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

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 Hackathon.

Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do aplicativo, assim como a inscrição deste no Hackathon e sua participação no evento, mas não se limitando a essas, são de responsabilidade exclusiva do participante, individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

A inscrição neste Hackathon 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. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.

As soluções apresentadas ao final do Hackathon deverão ter sido desenvolvidas durante o período da maratona (12 a 13 de junho de 2021) e não devem ser cópias, parcial ou total, de outras soluções existentes no mercado.

Cada participante deverá utilizar os seus próprios equipamentos (laptop, tablet e outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecido acesso à plataforma Canvas.

À comissão organizadora reserva-se o direito de decidir, sem consultar os participantes, acerca de qualquer situação ou fato não previsto neste edital e o direito de acrescentar, diminuir ou remanejar o número de vagas para o Hackathon conforme demanda.

Este regulamento foi elaborado e redigido pelos coordenadores dos cursos de Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) presenciais e EAD: Prof. Me. Claudiney Sanches Jr. e Prof. Me. Marcelo Falco de Deus, e pelos membros e convidados docentes do Núcleo Docente Estruturante (NDE) e Colegiado.

São Paulo, 22 de março de 2021.