



## REGULAMENTO DO 3º HACKATHON CAMPINAS

### # HackEduCampinas

#### REGULAMENTO 3º HACKATHON CAMPINAS 2019

Este regulamento contém informações e regras sobre o funcionamento do HackEduCampinas, 3ª Edição do Hackathon Campinas, doravante denominado simplesmente "HackEduCampinas", uma realização da Secretaria Municipal de Educação, doravante denominada simplesmente "SME" e da Informática de Municípios Associados S/A, doravante denominada "IMA".

#### 1. DO OBJETIVO DO HACKEDUCAMPINAS

- 1.1. Trata-se o HackEduCampinas de uma maratona de programação que, através da aplicação de conceitos de *design thinking* e inovação aberta, realizará testes de novas tecnologias e o desenvolvimento de protótipos de soluções inovadoras que tenham como objetivo resolver problemas do cotidiano escolar e que possam ser implantadas no âmbito da Secretaria Municipal de Educação.
- 1.2. As soluções tecnológicas deverão ser propostas e desenvolvidas sobre o tema Educação com foco nas áreas de Gamificação, Comunicação, Tecnologia Assistiva e Saúde do Aluno. As aplicações e os objetivos serão apresentados aos maratonistas no dia 05 de Outubro, dia da Ideação.
- 1.3. Para que o objetivo seja alcançado e as soluções propostas sejam aderentes à estrutura da Educação Municipal, serão disponibilizadas aos maratonistas bases de dados com informações relacionadas aos temas propostos para desenvolvimento de aplicações e conhecimento do ambiente educacional municipal. A utilização das bases é facultativa, no entanto, a equipe deverá manter o foco no tema proposto, podendo ser desclassificada em casos de dispersão.

- 1.4. Os maratonistas poderão apresentar soluções no formato de sistema web (internet) responsivo ou aplicativos mobile para sistema operacional Android e/ou iOS. As soluções devem cumprir os seguintes requisitos:
- 1.5. Protótipo da solução contemplando funcionalidades, telas para navegação, regras do negócio, benefícios e valor para o usuário;
  - 1.5.1. Plano de Implantação contendo estimativa de esforço para finalização do desenvolvimento, macro etapas, recursos e tempo estimado.
  - 1.5.2. Pitch (apresentação) de 05 minutos sobre a solução e 05 min para perguntas dos jurados.

## 2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O HackEduCampinas acontecerá em três etapas, a serem realizadas entre os dias 05 de outubro e 9 de novembro de 2019, de acordo com o item 5 deste edital e o Cronograma de Atividades - Anexo I deste documento.
- 2.2. Nos dias 05 de outubro e 09 de novembro de 2019, as atividades do HackEduCampinas serão realizadas presencialmente nas dependências da IMA com entrada exclusivamente pelo Teatro IMA Cultural localizado à Rua Padre João Garcia, 101, Ponte Preta, Campinas/SP, CEP 13041-390.
- 2.3. Os interessados em participar do HackEduCampinas deverão acompanhar o cronograma através do site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br).
- 2.4. Qualquer alteração no cronograma será realizada através de comunicado no *site* ou por e-mail, caso a equipe já tenha se cadastrado.

#HackEduCampinas

## 3. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

- 3.1. A Comissão Organizadora do HackEduCampinas terá as seguintes atribuições:
  - 3.1.1. Organizar e realizar o HackEduCampinas em conformidade com este edital, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;

- 3.1.2. Preparar a infraestrutura necessária e adequada para a recepção e orientação dos participantes;
- 3.1.3. Acompanhar todas as atividades do HackEduCampinas e dirimir as dúvidas dos participantes;
- 3.1.4. Coordenar os horários de início e de encerramento das atividades;
- 3.1.5. Avaliar e resolver os casos omissos;
- 3.1.6. Decidir sobre eventual alteração no cronograma de quaisquer das etapas, bem como seu cancelamento definitivo em caso de impossibilidade técnica, número insuficiente de participantes ou por outro problema superveniente que inviabilize a sua realização;
- 3.2. A Comissão Organizadora deliberará com a presença da maioria simples dos seus componentes;
- 3.3. A Comissão Organizadora constitui a última instância para recurso, sendo soberana em suas decisões.

#### **4. DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO**

- 4.1. A participação no HackEduCampinas é voluntária, nominativa e intransferível.
- 4.2. As inscrições deverão ser feitas por equipes formadas por no mínimo 2 e no máximo 5 integrantes, não sendo permitidas inscrições individuais.
- 4.3. A idade mínima para participação é 18 anos.
- 4.4. Os participantes deverão ter conhecimentos em escrita de códigos-fonte de programação, *user experience* (UX), web designer e desenvolvimento de softwares. #HackEduCampinas
- 4.5. Não poderá se inscrever quem mantenha vínculo empregatício com as entidades realizadoras ou apoiadoras do HackEduCampinas. A lista das empresas apoiadoras podem ser consultadas através do site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br)
- 4.6. O período de inscrição para participação no HackEduCampinas será das 09h00 (horário de Brasília) do dia 16 de setembro de 2019 até às 17h00

(horário de Brasília) do dia 27 de setembro de 2019.

- 4.7. As inscrições são gratuitas e devem ser realizadas somente pela internet, através do site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br)
  - 4.7.1. Não serão aceitas inscrições fora deste período ou realizadas por qualquer outro meio.
- 4.8. No momento da inscrição, a equipe deverá ler e concordar com os termos, clicando em “li e concordo”, o que implica na ciência e concordância por parte de todos os integrantes quanto aos termos de participação no HackEduCampinas.
- 4.9. Serão disponibilizadas até 50 (cinquenta) vagas, que serão distribuídas em 10 (dez) equipes de no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) participantes cada.
- 4.10. Caso existam mais inscrições do que a quantidade de vagas, a seleção das equipes será pela ordem de data de inscrição, dando prioridade àquelas realizadas primeiro.
- 4.11. A relação das equipes classificadas para participarem da maratona será divulgado no site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br) até dia 24 de setembro, conforme Cronograma de atividades – ANEXO I.
- 4.12. As equipes que não forem selecionadas, ficarão em lista de espera e, em caso de desistência de alguma equipe, serão convidadas a participar do HackEduCampinas até dia 27 de setembro.
- 4.13. Os convites serão feitos pela Equipe Organizadora, através dos meios de comunicação informados no formulário de inscrição e divulgados através do site do evento.
- 4.14. Somente poderão participar do HackEduCampinas as equipes e integrantes cujos nomes foram confirmados e publicados no site do evento até o dia 27 de setembro.
  - 4.14.1. Em caso de divergência nos nomes as equipes deverão entrar em contato com a equipe organizadora através do e-mail

hackathon@ima.sp.gov.br, em tempo hábil para que a correção seja efetuada antes do dia do evento.

4.15. A participação das equipes é obrigatória nos dois dias das atividades presenciais e durante todo o período de atividades, podendo ser desclassificadas por este motivo.

## **5. SOBRE O EVENTO**

5.1. As atividades do HackEduCampinas compreendem necessariamente o desenvolvimento de soluções tecnológicas dentro dos temas definidos. Não serão aceitas soluções que fujam aos temas e desafios propostos.

5.2. Os desafios serão apresentados durante o 1º dia do evento e não será limitada a quantidade de equipes por desafio, permitindo que as equipes escolham livremente o tema ao que desejam se engajar.

5.3. As atividades do HackEduCampinas serão divididas em três etapas e datas, conforme definido no Anexo 1.

5.4. A programação completa dos dias de evento será divulgada no site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br) e estará sujeita a alterações, se necessário.

5.5. Caberá ao participante levar consigo o próprio notebook/laptop, smartphone e/ou tablet, bem como os necessários adaptadores e conectores de tomada, para utilização durante o HackEduCampinas, sob pena de desclassificação. A IMA disponibilizará rede Wi-Fi, rede cabeada (100Mbps) e ponto de energia elétrica (voltagem 127V).

5.6. Nos dias das atividades presenciais, os maratonistas deverão comparecer ao Teatro IMA Cultural, localizado à Rua Padre João Garcia, 101 - Ponte Preta, Campinas - SP, CEP 13.041-630, portando documento de identidade original (RG ou CNH), dentro do período de validade e com foto, às 08h para credenciamento. Será tolerado atraso de, no máximo, 30 minutos, após esse período a equipe será considerada desistente e desclassificada.

5.7. A equipe que não comparecer na data, horário e local designado no



Cronograma do HackEduCampinas, será considerada desistente e desclassificada.

5.8. Cada participante deverá entregar, no dia do evento, 1kg de alimento não perecível que serão destinados, pelas empresas realizadoras, às Instituições cadastradas no Fundo Municipal da Criança ou Adolescente (FMDCA) ou no Fundo Municipal do Idoso, que serão oportunamente divulgadas.

5.9. O participante deverá manter visível o crachá de identificação que lhe será fornecido no ato do credenciamento, durante todo o período e locais destinados ao HackEduCampinas.

## 6. DA COMISSÃO JULGADORA E DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1. As soluções desenvolvidas no HackEduCampinas serão apresentadas pelas equipes, para análise e avaliação da Comissão Julgadora, que será formada por júri técnico e do negócio, de acordo com o cronograma disponível no site: [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br).

6.2. As avaliações se darão da seguinte maneira:

6.2.1. **Avaliação técnica**: Somente serão avaliadas os protótipos que tiverem sido armazenados no repositório GitHub. A equipe que não cumprir essa etapa estará automaticamente desclassificada da competição.

6.2.2. O período da avaliação será de 04 a 08 de novembro de 2019 e será realizado por equipe técnica designada pela Comissão Organizadora.

6.2.3. Nesta fase de avaliação, serão utilizados 4 (quatro) critérios com pesos diferentes, sendo:

6.2.3.1. **Qualidade Técnica** - será utilizado para avaliar questões de usabilidade e acessibilidade da solução, assim como a facilidade para implementar o projeto em larga escala.

6.2.3.1.1. Questionamento a ser avaliado: Qual a qualidade do

protótipo apresentado?

- O protótipo apresentado é bastante completo em aspectos visuais e funcionais e, permite navegação e interação similares a uma versão final do produto e, não teve problemas ao ser utilizado na demonstração técnica. (04 pontos)
- O protótipo apresentou as principais funções e demonstrou poucos ou nenhum problema na demonstração técnica. (03 pontos)
- O protótipo apresentou apenas funções secundárias e/ou demonstrou problemas que comprometem seu uso prático. (01 ponto)
- O protótipo funcionou precariamente ou não funcionou durante a demonstração técnica. (0,5 ponto)

6.2.3.2. **Maturidade Tecnológica** – será utilizado para avaliar o grau de maturidade do protótipo apresentado.

- O projeto fez uso APIs e informações disponibilizados pelo evento ou utilizou/consumiu APIs de terceiros. (03 pontos)
- O projeto considerou parcialmente informações disponibilizadas pelo evento e não consumiu APIs. (2 pontos)
- O projeto não fez uso APIs ou informações disponibilizados pelo evento nem utilizou/consumiu APIs de terceiros . (1 ponto)

#HackEduCampinas

6.2.3.3. **Adequação ao tema** - será utilizado para avaliar se a solução desenvolvida se ateuve à resolução dos desafios apresentados no primeiro dia do evento.

6.2.3.3.1. Questionamento a ser avaliado: Qual o nível de adequação da solução em relação ao desafio apresentado?

- A solução responde ao desafio lançado em sua totalidade. (02

pontos)

- A solução responde parcialmente ao desafio lançado, porém traz ideias inovadoras. (1,5 pontos)
- A solução responde parcialmente ao desafio lançado, mas com uma solução pouco elaborada. (01 ponto)
- A solução apresentada se aplica pouco ou não atende ao desafio lançado. (0,5 ponto)

6.2.3.4. **Adequação à ideia inicial** - será utilizado para avaliar se o protótipo corresponde à ideia apresentada na etapa 01 do HackEduCampinas.

6.2.3.4.1. Questionamento a ser avaliado: Qual o grau de correspondência do protótipo com a ideia inicial da equipe?

- O protótipo é uma evolução natural da ideia apresentada e excede as funcionalidades previstas na fase de ideação. (02 pontos)
- O protótipo corresponde exatamente às funcionalidades previstas, não apresentando nenhuma funcionalidade a mais. (1,5 pontos)
- O protótipo apresenta parte das funcionalidades previstas, porém outras não funcionaram corretamente ou não fazem parte do protótipo apresentado. (01 ponto)
- O protótipo não apresenta a maioria das funcionalidades prometidas na fase de ideação, havendo pouca correspondência entre as duas fases. (0,5 ponto)

6.2.4. **Avaliação do negócio**: Após a etapa de avaliação técnica, as equipes farão um pitch de apresentação das soluções propostas. Essa etapa é presencial e obrigatória para todas as equipes, sendo que o não



comparecimento implica na imediata desclassificação e exclusão do HackEduCampinas.

6.2.5. A avaliação do negócio será realizada pelo júri do negócio que poderá ser composto por profissionais das entidades organizadoras do HackEduCampinas e por profissionais do ramo da Educação ou de tecnologia de qualquer esfera seja pública ou privada.

6.2.6. A divulgação dos nomes do júri do negócio será feita oportunamente através do site [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br).

6.2.7. Nesta fase de avaliação, serão utilizados 3 (critérios) critérios com pesos diferentes, sendo:

6.2.7.1. **Viabilidade do negócio** - será utilizado para avaliar a viabilidade de aplicação da solução dentro da estrutura administrativa, tecnológica e econômica do município de Campinas.

6.2.7.1.1. Questionamento a ser avaliado: Como pode ser definido o processo de implementação do projeto?

- O projeto pode ser implementado com a estrutura administrativa existente na Prefeitura, possui larga compatibilidade e conectividade com os sistemas de TIC do Município de Campinas e apresenta custos e prazos estimados compatíveis com a solução e com o contexto de Campinas. (02 pontos)
- O projeto encontra dificuldades para ser implementado, demandando ajustes na estrutura administrativa, apresenta baixa conectividade com os sistemas de TIC do Município de Campinas e/ou possui custos e prazos elevados ou mal dimensionados para o contexto de Campinas. (1,5 pontos)
- O projeto apresenta grandes dificuldades de implementação, fazendo-se necessárias mudanças administrativas significativas, estudos complexos de viabilidade e tem alto risco de não compatibilidade. (01 ponto)

- O projeto tem possibilidade remota de implementação no Município de Campinas devido à incompatibilidade com sistemas e/ou estrutura administrativa existente, ou prazos e custos que sejam desproporcionais com o contexto da Administração. (0,5 ponto)

6.2.7.2. **Apresentação da proposta** - será utilizado para avaliar se o protótipo foi apresentado de forma clara e convincente ao júri presente.

6.2.7.2.1. Questionamento a ser avaliado: O quão eficaz foi a apresentação do protótipo para a aceitação da ideia?

- O protótipo foi apresentado de maneira sucinta, direta, e conseguiu transmitir de forma eficaz as principais funcionalidades e potencialidades. (01 ponto)
- O protótipo foi apresentado de maneira correta, transmitindo as funcionalidades da ideia, porém não contemplou todas as potencialidades. (0,75 pontos)
- O protótipo foi apresentado de maneira mediana, em que algumas das principais funcionalidades foram demonstradas, porém a exposição não foi objetiva e clara. (0,5 ponto)
- O protótipo foi apresentado de maneira regular, não conseguindo expor as ideias principais do projeto e gerando dificuldades para o entendimento da proposta por parte do júri. (0,25 ponto)

6.2.7.3. **Inovação tecnológica** - será utilizado para avaliar a criatividade da solução para resolver um desafio relevante da administração pública.

6.2.7.3.1. Questionamento a ser avaliado: Quão inédita é a solução?

- A solução é absolutamente inédita. (02 pontos)

- A solução é um melhoramento de aplicações que ainda não são usadas no setor público. (1,5 pontos)
- A solução é um melhoramento de aplicações já existentes em diferentes governos. (01 ponto)
- A solução traz pouca ou nenhuma novidade. (0,5 ponto)

6.2.8. Além das avaliações técnicas e do negócio, também será avaliado se a equipe respeitou a estrutura de pastas do GitHub. Essa avaliação não soma pontos, porém a cada erro encontrado será retirado da equipe 0,5 ponto.

6.2.9. A forma de uso do repositório GitHub será disponibilizada no site do HackEduCampinas.

6.2.10. Somente serão avaliados os trabalhos desenvolvidos em total consonância com o tema proposto, sendo que o distanciamento do tema acarretará a imediata desclassificação da equipe.

6.2.11. A classificação das equipes se dará da seguinte maneira:

6.2.11.1. Soma da pontuação na avaliação técnica;

6.2.11.2. Desconto dos pontos por não respeitar a estrutura do GitHub;

6.2.11.3. Soma da pontuação na avaliação do negócio.

6.2.12. As três equipes melhores avaliadas serão premiadas e classificadas por ordem decrescente de pontuação, sendo a equipe com maior pontuação a classificada em primeiro lugar e assim sucessivamente.

6.2.13. Em caso de empate nos pontos, o desempate será realizado da seguinte maneira:

6.2.13.1. A equipe que tiver obtido maior nota no critério Inovação tecnológica;

6.2.13.2. A equipe que tiver obtido maior nota no critério adequação ao tema;

6.2.13.3. A equipe que tiver obtido maior nota no critério apresentação das propostas.

## **7. DOS CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO**

7.1. Serão desclassificadas as equipes cujos trabalhos:

- 7.1.1. Não atenderem às regras do presente Regulamento, a critério da Comissão Organizadora;
- 7.1.2. Tenham se distanciado do tema/desafio proposto;
- 7.1.3. Forem identificados como plágio ou que apresentarem cópias literais de outros trabalhos/projetos;
- 7.1.4. Não comparecerem nos dias e horas definidos no cronograma do HackEduCampinas.

## **8. DA PREMIAÇÃO**

8.1. Serão premiadas no HackEduCampinas as três soluções melhores avaliadas, conforme critérios definidos no item 6.

8.2. Os valores dos prêmios serão o seguinte:

8.2.1. 1º lugar: R\$ 15.000,00 (Quinze mil reais)

8.2.2. 2º lugar: R\$ 10.000,00 (Dez mil reais)

8.2.3. 3º lugar: R\$ 5.000,00 (Cinco mil reais)

8.3. Os prêmios oferecidos aos integrantes das equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

8.4. No dia de ideação, a Comissão Organizadora solicitará os dados bancários de um membro da equipe para que a premiação seja depositada.

8.5. A comissão organizadora e as entidades realizadoras do HackEduCampinas não se responsabilizarão pela divisão dos valores entre os integrantes das equipes, cabendo essa responsabilidade exclusivamente às equipes vencedoras.

## **9. DAS OBRIGAÇÕES DE CONFIDENCIALIDADE**

9.1. A expressão "Informações Confidenciais", para fins do presente edital, significa toda e qualquer informação atual ou futura que venha a ser obtida

em razão do evento e que seja levada ao conhecimento das partes aqui envolvidas, quais sejam necessárias para o desenvolvimento das atividades previstas no evento, tais como resultantes de pesquisa, desenvolvimento técnico, dentre outras. As "informações confidenciais" incluem, mas não se limitam a dados em geral, técnicas, "know-how", especificações e desempenho de equipamentos, intercâmbios de equipamentos, dados financeiros e estatísticos, termos de contratos.

9.2. Serão consideradas confidenciais todas as informações referidas no "caput" dessa cláusula, reveladas, seja verbalmente, seja por escrito, inclusive por meio de material gráfico, e que assim forem rotuladas, formalmente por uma de suas partes como confidenciais, ao passá-las à outra parte.

9.3. Os participantes se obrigam a manter sob sigilo, toda e qualquer "informação confidencial", comprometendo-se a não revelá-la a terceiros nem utilizá-la para outro propósito que não a análise da mesma, salvo com expressa autorização por escrito.

9.4. Os participantes têm ciência que a divulgação de qualquer "informação confidencial" que venha a ser obtida em razão do evento, implica na aplicação de todas sanções cabíveis na legislação pátria, bem como a responsabilização civil, criminal e administrativa.

## **10. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DEMAIS DIREITOS**

10.1. A inscrição no HackEduCampinas configura para cada participante e para todos os fins de direito, a expressa concordância com todas as condições, deveres e disposições presentes nos itens deste Regulamento e especialmente na expressa aceitação de cada participante da obrigação de formalizar a cessão não onerosa e exclusiva de todos os direitos de propriedade intelectual e exploração comercial, sobre os trabalhos desenvolvidos e resultados finais atingidos para a Informática de Municípios Associados S/A - IMA.



- 10.2. Será objeto da cessão definida acima a totalidade dos códigos-fonte, processos e demais documentações resultados dos trabalhos de cada uma das equipes do HackEduCampinas, independentemente da classificação obtida.
- 10.3. Fica reservado à IMA o direito de rever as regras de propriedade intelectual dos resultados dos projetos apresentados no HackEduCampinas desde que acordado entre as partes. Em caso de interesse mútuo a negociação deverá ser tratada em objeto jurídico a parte.
- 10.4. Ao se inscreverem no HackEduCampinas, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, cedendo à Informática de Municípios Associados S/A - IMA o direito de utilização de seus nomes, vozes, e imagens, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, para fins de divulgação da maratona de programação HackEduCampinas.

## **11. DA COMISSÃO JULGADORA**

- 11.1. A Comissão Julgadora, composta pelos Júris Técnico e de Negócios, será composta de pessoas técnicas e não técnicas, que serão convidadas pela Comissão Organizadora do HackEduCampinas.
- 11.2. Ao aceitarem o convite para participarem do HackEduCampinas, os integrantes da Comissão Julgadora firmarão o termo de sigilo sobre as informações que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas do evento.
- 11.3. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da Comissão Julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

## **12. DA COMUNICAÇÃO**

- 12.1. Em todas as etapas do HackEduCampinas, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail ou por ferramenta

específica.

- 12.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do cronograma.
- 12.3. A Comissão Organizadora solicita a desabilitação de AntiSpam que possam barrar as comunicações sobre o HackEduCampinas, que deverão chegar por meio do domínio “ima.sp.gov.br.”
- 12.4. Não serão aceitas alegações de falta de conhecimento das informações ou dos resultados.

### **13. DISPOSIÇÕES FINAIS**

- 13.1. As datas constantes do Cronograma do HackEduCampinas, poderão ser alteradas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações no endereço eletrônico: [www.hackedu.campinas.sp.gov.br](http://www.hackedu.campinas.sp.gov.br).
- 13.2. Os participantes declaram que os códigos de software desenvolvidos durante o HackEduCampinas não infringirão direitos de terceiros e não incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização correspondente por violação de direitos de terceiros bem como pelo descumprimento das normas constantes deste regulamento, na esfera cível e penal.
- 13.3. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.
- 13.4. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços disponibilizados para a realização do HackEduCampinas, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo resultar na desclassificação do respectivo participante.
- 13.5. Os pedidos de informações adicionais e questionamentos dos participantes deverão ser encaminhados para o contato divulgado no site do

HackEduCampinas na internet e serão resolvidos pela Comissão Organizadora, dando ciência a todos os participantes.

- 13.6. Das decisões da Comissão Organizadora não caberão recursos.
- 13.7. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação neste evento correrão por conta deles próprios. A Comissão Organizadora do HackEduCampinas fornecerá alimentação a todos os participantes durante os dias das atividades presenciais, desde a abertura até o encerramento.
- 13.8. Os candidatos que necessitarem de alimentação especial por restrições alimentares, deverão comunicar à Comissão Organizadora, previamente, através do e-mail [hackathon@ima.sp.gov.br](mailto:hackathon@ima.sp.gov.br).
- 13.9. A Organização do HackEduCampinas não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.
- 13.10. Não haverá guarda de pertences pessoais pela Comissão Organizadora.
- 13.11. O HackEduCampinas poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do HackEduCampinas e/ou aos eventuais terceiros. A Comissão Organizadora envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao HackEduCampinas tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo da realização do mesmo, em qualquer etapa do evento. Neste caso, não haverá premiação a nenhuma equipe participante.
- 13.12. A participação no HackEduCampinas, 3ª edição do Hackathon Campinas sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste



regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

13.13. Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

Fica eleito o Foro da Cidade de Campinas/SP para dirimir quaisquer dúvidas referentes ao presente Regulamento.

Este Regulamento foi publicado na íntegra no Diário Oficial do Município de Campinas, na data de 16 de setembro de 2019.



3º HACKATHON  
CAMPINAS

#HackEduCampinas

## ANEXO 1 – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Descrição das Etapas e das atividades que serão realizadas no HackEduCampinas.

### 1. Etapa 1

**Data:** 05 de outubro de 2019

**Horário:** das 08h às 20h

#### 1.1. Programação: Ideação e proposição de soluções

1.1.1. O objetivo do primeiro dia da maratona é apresentar os desafios, dentro dos temas propostos, e acompanhar as equipes no processo de ideação e proposição da solução. Neste dia, serão oferecidas algumas oficinas que possam ajudar as equipes no processo de desenvolvimento da solução e na apresentação dos pitches.

1.1.2. A programação completa do dia 05 de outubro será divulgada posteriormente no site do evento.

1.1.3. Todos os projetos deverão estar relacionados ao tema do evento, com foco em um dos desafios a serem divulgados e somente poderão ser alterados até a entrega final deste dia, tendo ciência da possibilidade do comprometimento da qualidade da entrega.

### 2. Etapa 2

**Data:** de 06 de outubro a 01 de novembro de 2019

**Horário:** entrega até às 17h do dia 01/11/2019

#### 2.1. Programação: Desenvolvimento e entrega dos protótipos

2.1.1. Após o dia de ideação, as equipes deverão desenvolver os protótipos no período de 06 de outubro a 01 de novembro.

2.1.2. Durante este período serão solicitadas entregas de relatórios semanalmente, conforme modelo disponibilizado no site do evento. Além



disso, em todas as semanas da Maratona ocorrerão checkpoints, que poderão ser presenciais ou não, a critério discricionário da Organização, a fim de verificação do andamento do trabalho de cada equipe, de forma individualmente.

2.1.3. Os protótipos deverão ser desenvolvidos em linguagens open source.

Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado sob licença livre no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git) correspondente ao HackEduCampinas.

2.1.4. Para acesso às bases de dados, será disponibilizado aos participantes um endereço IP, com usuário e senha. É de responsabilidade dos usuários o software de conexão com as bases. A linguagem das bases que serão utilizadas será posteriormente divulgada no portal eletrônico do HackEduCampinas.

2.1.5. A infraestrutura e os recursos necessários para o desenvolvimento dos protótipos serão de inteira responsabilidade das equipes participantes.

2.1.6. As equipes não receberão qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento durante a fase de projetização.

2.1.7. Ao final da fase de desenvolvimento das soluções, as equipes **OBRIGATORIAMENTE**, disponibilizarão os protótipos e os pitches em slides no GitHub.

2.1.8. As equipes são responsáveis por disponibilizar os arquivos de forma correta, respeitando a estrutura de pastas do ambiente, não podendo justificar-se caso seja desclassificada pelo não cumprimento deste item.

2.1.9. Será disponibilizado aos participantes um modelo de Plano de Aplicação que deverá entregar juntamente com a finalização dos protótipos, no repositório GitHub.

2.1.10. A data limite para que as equipes disponibilizem as soluções será dia 01 de novembro de 2019, até às 17hs (horário de Brasília) e, após essa data, as equipes não mais terão acesso ao ambiente.

### 3. Etapa 3

**Data:** 09 de novembro de 2019

**Horário:** das 08h às 13h

#### 3.1. Programação: Apresentação dos pitches das soluções desenvolvidas

3.1.1. Neste dia, as equipes deverão apresentar os pitches de suas soluções em formato de vídeo ou apresentação em slide.

3.1.2. Os pitches terão duração de 5 minutos para a apresentação e 5 minutos para perguntas e respostas da banca julgadora.

3.1.3. As equipes são responsáveis por trazer as apresentações prontas no dia do evento.

3.1.4. A ordem de apresentação será definida pela Comissão Organizadora e informada aos participantes até a véspera do evento.

**3º HACKATHON**  
CAMPINAS

#HackEduCampinas