

HACKATHON INOVAÇÕES PARA UFG

Soluções em Educação

cei
UFG • GOIÂNIA



AGÊNCIA
UFG DE
INOVAÇÃO

PRPI
PRÓ-REITORIA DE
PESQUISA E INOVAÇÃO



UFG
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS

Edital 03/2019
1º Hackathon Inovações para UFG
Soluções em Educação

1. Apresentação

A Universidade Federal de Goiás – UFG, por meio da Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação - PRPI, torna público o presente Regulamento do 1º Hackathon Inovações para UFG.

O **1º Hackathon Inovações para UFG** é uma maratona de programação multidisciplinar, aberta, colaborativa e inovadora em que equipes competem entre si, desenvolvendo soluções que atendam às necessidades da UFG.

2. Objetivo

O 1º Hackathon Inovações para UFG tem como objetivo incentivar estudantes de graduação e de pós-graduação a desenvolverem **soluções inovadoras voltadas ao ensino e à gestão em educação no âmbito da UFG**.

3. Realização, datas e local

O 1º Hackathon Inovações para UFG será realizado pelo Centro de Empreendedorismo e Incubação da UFG (CEI) e acontecerá entre os dias **28 e 30 de junho de 2019**, no Centro de Aulas D da UFG, localizado na 1ª Avenida, 815 - Setor Leste Universitário, Goiânia - GO.

4. Público alvo

Estudantes regularmente matriculados em cursos de graduação ou pós-graduação (stricto-sensu ou lato-sensu) da Universidade Federal de Goiás.

5. Inscrições

As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas individualmente e exclusivamente por meio do formulário eletrônico disponibilizado no site www.cei.ufg.br, no período de 06/05/2019 a 04/06/2019.

No ato da inscrição, o proponente deverá: a) preencher todos os campos do formulário; b) anexar link de um vídeo de até um minuto justificando por que deve ser selecionado; c) anexar o comprovante de matrícula atualizado e um mini currículo.

O CEI não se responsabiliza por eventuais problemas técnicos de funcionamento do link do vídeo enviado, bem como congestionamento da plataforma e outros problemas de natureza exclusivamente técnica.

A inscrição no 1º Hackathon Inovações para UFG implicará na plena aceitação do teor do presente Regulamento.

6. Seleção dos participantes

A seleção dos participantes será realizada com base nos currículos e relatos de experiências descritos no formulário de inscrição do candidato.

Serão selecionados até 80 participantes distribuídos da seguinte forma:

- ✓ 40 participantes com perfil de programador;
- ✓ 20 participantes com perfil de designer;
- ✓ 20 participantes com perfil de liderança nas diferentes áreas do conhecimento.

As avaliações dos perfis e o processo de seleção serão realizados por uma Comissão Julgadora designada pela Diretoria de Transferência e Inovação Tecnológica (DTIT) da PRPI/UFG. Da decisão da Comissão Julgadora não cabe recurso.

Caso, dentre os inscritos, não haja número suficiente para suprir a demanda de determinado perfil, as vagas remanescentes poderão ser direcionadas para outros perfis a critério da comissão julgadora.

A lista dos selecionados será divulgada no dia 14/06/2019 no site www.cei.ufg.br.

7. Participação

A participação no 1º Hackathon Inovações para UFG é voluntária, nominativa, intransferível e depende de seleção prévia, conforme perfil descrito no item 6.

Os participantes competirão em equipes de até quatro pessoas. As equipes serão formadas a partir dos dados informados pelos participantes e por meio de uma dinâmica coordenada pela organização do evento.

Cada equipe será composta, preferencialmente, pelos três perfis citados no item 6.

Os participantes do Hackathon podem permanecer no local durante a madrugada, entre os dias 29 e 30 de junho de 2019, para o desenvolvimento dos seus projetos.

Caberá ao participante levar consigo o próprio equipamento (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para utilização durante todo o 1º Hackathon Inovações para UFG. A UFG disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de Internet por equipe. É de responsabilidade do participante levar os adaptadores necessários para as conexões nas redes de dados e de energia.

O participante deverá manter visível a identificação oferecida no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços em que serão realizadas as atividades.

A organização do Evento não arcará com as despesas de transporte dos participantes até o local do 1º Hackathon Inovações para UFG, contudo, providenciará aos participantes alimentação e um espaço para descanso durante o período da maratona. Caso algum participante tenha alguma restrição alimentar, deverá informar no formulário de inscrição.

8. Dinâmica do Hackathon

No início das atividades, os candidatos que se inscreverem com ideias terão o tempo de até 60 segundos para apresentarem suas propostas. As melhores ideias serão escolhidas através da votação dos participantes.

Após a escolha das melhores ideias, os facilitadores realizarão uma dinâmica para separar as equipes.

A dinâmica do evento compreende ideação, formação de grupos, programação, design e validação, abordando aspectos da relação entre aplicabilidade e viabilidade.

Cada equipe participante deverá apresentar sua solução perante uma banca de especialistas e representantes da UFG.

As equipes que obtiverem maior pontuação, de acordo com os critérios de avaliação descritos no item 10 deste Regulamento, serão as vencedoras do 1º Hackathon Inovações para UFG.

A programação das atividades será divulgada oportunamente.

9. Cronograma

O quadro a seguir apresenta o cronograma do **1º Hackathon Inovações para UFG**:

Evento	Data
Lançamento do Regulamento	06/05/19
Período de inscrição	06/05 a 04/06/19
Seleção dos participantes	05 a 13/06/19
Divulgação dos selecionados	14/06/19
<i>Hackathon</i>	28 a 30/06/19
Banca Final e premiação	30/06/19

A critério da comissão organizadora e por justificada motivação, as datas e as ações do 1º Hackathon Inovações para UFG poderão sofrer alterações. Caso isso ocorra, as mudanças serão amplamente divulgadas nos veículos de comunicação da UFG.

10. Critérios de avaliação da proposta

A avaliação das soluções serão pautadas nos seguintes critérios:

Quesitos	Pontuação
Funcionalidade	30 pontos
Efetividade	25 pontos
Viabilidade	25 pontos
Criatividade	20 pontos

11. Condições para eliminação de equipes/participantes

A equipe será eliminada se:

- Plagiar ou ferir direitos autorais existentes;
- Utilizar cópia, total ou parcial de soluções tecnológicas, de outras fontes e/ou competições;
- Consumir bebidas alcoólicas, drogas ou medicamentos ilícitos durante o evento;
- Apresentar conduta antiética, descumprir as normas internas dos espaços onde ocorrerá o 1º Hackathon Inovações para UFG, ou desrespeitar o presente Regulamento.

12. Premiação

O quadro a seguir define as premiações que serão **concedidas às equipes** vencedoras do 1º Hackathon Inovações para UFG :

1º Lugar	R\$ 5.000,00
2º Lugar	R\$ 3.000,00
3º Lugar	R\$ 2.000,00

Para as equipes classificadas em quarto e quinto lugares serão fornecidas Menções Honrosas.

Todos participantes do 1º Hackathon Inovações para UFG poderão solicitar certificado de participação até o dia 30/07/2019. O certificado deverá ser solicitado pelo e-mail eventos.ceiufg@gmail.com.

13. Resultados

A UFG reserva-se ao direito de utilizar, reutilizar, reproduzir e veicular, integral ou parcialmente, por meios físicos ou eletrônicos, os projetos desenvolvidos pelos participantes durante o evento.

14. Considerações finais

Será reservado à UFG do 1º Hackathon Inovações para UFG o direito de utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os nomes, vozes, imagens ou projetos dos participantes, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado. Outras informações só serão divulgadas mediante expressa autorização dos participantes.

A UFG reserva-se ao direito de utilizar, reutilizar, reproduzir e veicular, integral ou parcialmente, por meios físicos ou eletrônicos, os projetos desenvolvidos pelos participantes durante o evento.

Ao se inscreverem no 1º Hackathon Inovações para UFG os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido, no âmbito deste Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus à terceiros; excluindo e indenizando a UFG, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A UFG não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes.

Por motivos de força maior, devido a problemas de acesso à rede de internet, entre outros, a competição poderá ser interrompida, suspensa ou cancelada definitivamente, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes ou terceiros.

Os participantes deverão arcar com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias à sua participação no evento.

Cabe exclusivamente aos participantes a guarda de seus objetos pessoais durante o evento. A UFG não se responsabiliza por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes.

É vedado no transcorrer do 1º Hackathon Inovações para UFG, incluir ou tolerar condições que comprometam, restrinjam ou frustrem o caráter competitivo do evento.

As decisões dos integrantes da banca julgadora, no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, serão soberanas e irrecorríveis.

A premiação dos vencedores é intransferível. Todos os processos serão conduzidos com o apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa - UFG (FUNAPE), que será responsável pelo pagamento dos prêmios por meio de projeto específico da PRPI.

O conteúdo deste regulamento poderá, a qualquer momento, ser alterado pela DTIT/PRPI/UFG, a seu exclusivo critério, não sendo objeto de recurso de qualquer natureza .

A participação no 1º Hackathon Inovações para UFG sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Os participantes, no ato da inscrição, declaram que leram, compreenderam, e que aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Goiânia, 06 de maio de 2019.

Prof. Dr. Jesiel Freitas Carvalho
Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação