

REGULAMENTO **HACKATHON DATA4GOOD BAHIA**

1. Do objetivo

O evento Hackathon Data4Good, promovido pela Campus Party em parceria com o Cappralab (www.cappra.com.br), tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas, bem como fomentar iniciativas inovadoras na análise de dados e geração de informação de qualidade para a sociedade.

As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema:

"Construir ferramentas, análises e modelagens, baseadas em dados públicos, que ajudem a sociedade na visualização de oportunidades e ameaças na saúde Brasileira."

2. Das datas e do local

O Hackathon Data4Good acontecerá entre os dias 17 e 19 de Maio de 2018 na Campus Party Bahia 2 (vide programação detalhada no item 5).

O evento fará parte da Campus Party Bahia entre os dias 16 e 20 de Maio de 2018, que será realizado no Estádio Fonte Nova, em Salvador - BA.

3. Da inscrição

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que estejam devidamente registradas no evento Campus Party Bahia, seja por aquisição de ingresso ou cortesia. A inscrição é individual e deve ser feita com o mesmo e-mail cadastrado no <http://campuse.ro/>

As inscrições se darão no período de 11 a 17 de Maio de 2018, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "inscrições", no endereço <http://bit.ly/data4goodBahia> Os inscritos preferencialmente deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo, não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- A) Programação e Desenvolvimento de Software; ou
- B) Ciências Exatas (matemática, estatística e afins)
- C) Análise e Ciência de dados; ou
- D) Engenharias
- E) Design Gráfico / Digital; ou
- F) Comunicação; ou
- G) Administração ou Gestão de Projetos.

4. Da participação

A participação no Hackathon é voluntária, nominativa e intransferível.

Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **17 de Maio de 2018**, que estejam efetivamente credenciados na Campus Party Bahia 2 e compareçam no espaço de abertura do hackathon até às 18:00 do referido dia para confirmar a participação.

3. Os participantes competirão formando equipes de 03 (três) a 04 (quatro) pessoas, devendo sempre ser observado o temas do Hackathon.
No que se refere à formação das equipes:

A. poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou

B. a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon.

Cada equipe será composta preferencialmente por pessoas que possuam um dos perfis citados no item 3.

Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. A Campus Party Bahia disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de rede por participante do evento em cabo UTP ponta RJ45. É de responsabilidade do participante levar adaptador do cabo caso seu computador/laptop não tenha a entrada para cabo de rede.

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

5. Programação do evento*

17 de Maio - Dia 1 (Quinta-feira)

15:00 Abertura no Hacka Space

Boas-vindas

Apresentação dos temas

Apresentação da dinâmica do evento (Organização do Hackathon)

15:45 Apresentação de Metodologia para Uso de Dados Abertos

16:30 Ferramentas e melhores práticas

17:00 Formação de equipes

17:30 às 19:00 Mentorias

18 de Maio - Dia 2 (Sexta-feira)

13:00 às 17:00 Mentorias

19 de Maio – Dia 3 (Sábado)

15:30 – 16:30 Compilação e apresentação dos trabalhos realizados

20:00 Cerimônia de premiação no Palco Principal

(* Sujeito à alterações

6. Dos critérios de avaliação

No dia 19 de Maio de 2018 (Sábado), no horário que constar na programação do **Hackathon**, todas as equipes participantes apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- a. impacto social
- b. complexidade analítica
- c. viabilidade técnica
- d. originalidade

Após a avaliação, serão consideradas vencedoras as **03 (três) equipes** melhor avaliadas pela banca julgadora.

7. Da premiação

No dia **19 de Maio de 2018 (Sábado)**, de acordo com a programação, será realizada a cerimônia de premiação.

No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe finalista deverá estar presente na cerimônia.

Todos os prêmios oferecidos aos integrantes da equipe vencedora são pessoais e intransferíveis.

Ao final do hackathon, de todas as equipes que submeterem suas soluções, respeitando os horários determinados, as melhores classificadas na soma total de pontuação dos critérios citados, receberão os seguintes prêmios:

1º LUGAR

Ingressos para Campus Party Brasil 12 com barraca

Kit brindes Campus Party

2º LUGAR

Ingressos para Campus Party Brasil 12 com barraca

3º LUGAR

Ingressos para Campus Party Brasil 12

8. Da comunicação

Em todas as etapas do **Hackathon**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail.

Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações.

A comissão organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **Hackathon**.

9. Das considerações finais

O **Hackathon** será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

Ao se inscreverem no **Hackathon**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento.

Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam a Campus Party e o Cappralab a 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 seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

O Data4Good tem o objetivo de gerar soluções para a sociedade. A Campus Party e o Cappralab reservam-se o direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o evento pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, e em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico.

Os participantes se responsabilizam pela 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 a Campus Party e o Cappralab, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A Campus Party e o Cappralab não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **Hackathon**.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

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 da respectiva equipe.

As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

A Campus Party e o Cappralab não se responsabilizarão 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, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento Campus Party Bahia. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

As decisões dos integrantes da banca 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.

A Campus Party e o Cappralab, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento.

O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A Campus Party Bahia envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

A participação neste concurso 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, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

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