

# Regulamento

Este regulamento contém informações básicas e regras do evento do hackathon SWXP Hackathon 2018, promovido pela Agência de Inovação Inova Unicamp e Cieloblu Serviços em Tecnologia da Informação.

É imprescindível que o candidato leia o documento para entender as condições e aproveitar o desafio. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do evento.

## **1. Objetivo**

- 1.1. A primeira edição do SWXP Hackathon 2018 é organizado pela Cieloblu Serviços em Tecnologia da Informação e a Agência de Inovação Inova Unicamp e tem como objetivo de promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas na área de Blockchain.
- 1.2. As soluções desenvolvidas devem estar de acordo com o tema macro da presente edição: utilização da Tecnologia Blockchain na resolução de problemas de governança, relacionados à saúde, seguros, educação ou finanças.

## **2. Data e Local**

- 2.1. O evento acontecerá nos dias 24 e 25 de outubro de 2018 (quarta e quinta-feira, respectivamente), no período das 9h30 do dia 24/10 até as 13h do dia 25/10.
- 2.2. O Hackathon será realizado no Expo Dom Pedro, no seguinte endereço: Av. Guilherme Campos, 500, Bloco II, anexo ao Parque D. Pedro Shopping, Campinas (SP), CEP: 13087-901.

## **3. Inscrição**

- 3.1. Poderão participar do hackathon os brasileiros natos ou naturalizados e os estrangeiros com permanência legal no Brasil.
- 3.2. Só poderão se inscrever e participar do Hackathon pessoas físicas maiores de 18 (dezoito) anos.
- 3.3. É permitida apenas 1 (uma) inscrição por número de registro no Cadastro de Pessoa Física - CPF.
- 3.4. A inscrição será realizada online no site: <https://www.inova.unicamp.br/swxp/programacao/hackathon/>
- 3.5. A inscrição só será confirmada mediante a inscrição no site do evento, através da submissão do formulário de inscrição e aceite online do Regulamento e Termos do evento.

## **4. Participação**

- 4.1. A participação do Hackathon Software Experience é voluntária, gratuita e nominativa.
- 4.2. Para confirmar a participação, o candidato deve realizar a inscrição online e estar presente no ato de credenciamento até as 9h do dia 24/10 (quarta-feira)
- 4.3. Os participantes competirão em equipes formadas por 6 (seis) pessoas e devem propor soluções coerentes com o tema proposto no desafio.
  - 4.3.1. A formação das equipes está a cargo da comissão organizadora do Hackathon Software Experience.
- 4.4. O participante deverá manter visível seu crachá de identificação, fornecido no credenciamento, durante todo o tempo de evento em que estiver dentro das dependências do Expo Dom Pedro.
- 4.5. A Comissão Organizadora disponibilizará a todos os participantes os seguintes itens:
  - 4.5.1. Acesso à Internet
  - 4.5.2. Espaço adequado para a realização das atividades
  - 4.5.3. Espaço de descanso
  - 4.5.4. Alimentação
    - 4.5.4.1. Almoço de quarta-feira
    - 4.5.4.2. Jantar de quarta-feira
    - 4.5.4.3. Coffee Breaks ao longo de todo o evento
- 4.6. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo transporte, estacionamento e hospedagem dos participantes.
- 4.7. A Comissão Organizadora do evento não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes.

## **5. Programação Prevista e Regras**

- 5.1. O Hackathon terá duração prevista de 27 (vinte e sete) horas ininterruptas, ocorrendo entre as 9h30 do dia 24/10 até as 13h do dia 25/10, nas dependências do Expo Dom Pedro.
- 5.2. Toda a comunicação do Hackathon será feita através do site oficial (<https://www.inova.unicamp.br/swxp/programacao/hackathon/>) e por e-mail aos participantes.
- 5.3. A programação do Hackathon compreende de palestras, "brainstorming", mentorias e avaliações para a seleção dos melhores projetos.

- 5.3.1. A programação completa do Hackathon será divulgada pela comissão organizadora em momento oportuno nas redes de comunicação previstas.
- 5.3.2. A programação poderá ser alterada pela Comissão Organizadora sem qualquer aviso prévio.
- 5.4. Os grupos participantes deverão, ao final do Hackathon, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, sobre o que foi criado durante o evento.

## **6. Sigilo e Confidencialidade**

- 6.1. O participante deverá manter completo sigilo em relação a qualquer tipo de informação recebida durante o hackathon e sobre as dependências do Expo Dom Pedro.
- 6.2. A Organização se compromete a manter sigilo total dos dados fornecidos pelos participantes no processo de inscrição e no ato do evento.
- 6.3. O participante autoriza a Comissão Organizadora do evento a utilizar seu nome, voz e imagem para fins estatísticos e de marketing.

## **7. Equipamentos**

- 7.1. Os participantes do Hackathon devem trazer seus próprios laptops.
  - 7.1.1. A Comissão Organizadora não fornecerá nenhum tipo de computador aos participantes.
- 7.2. Fica a cargo da Comissão Organizadora garantir o acesso gratuito dos participantes à rede de internet, fontes de energia e ao ambiente de desenvolvimento necessário para a implementação da solução do problema do Hackathon.

## **8. Regras de Conduta**

- 8.1. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas do espaço, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.
  - 8.1.1. As normas internas do espaço serão informadas aos participantes no dia do evento.
- 8.2. É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas, cigarros e a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos nas dependências internas da empresa.
- 8.3. Não serão aceitas soluções 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.

## **9. Política de Rede e Segurança**

9.1. Os participantes terão acesso gratuito à rede de Internet da Expo Dom Pedro, bem como recursos de rede.

9.1.1. A rede será continuamente monitorada, durante o Hackathon, a fim de garantir que os participantes utilizem os recursos de rede para fins lícitos e que estejam vinculados ao desenvolvimento dos projetos.

9.1.2. Qualquer violação no uso e acesso da rede poderá resultar em na exclusão do participante.

## **10. Direitos de Terceiros**

10.1. Os participantes deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual.

10.1.1. A Cieloblu Serviços em Tecnologia da Informação e a Agência de Inovação Inova Unicamp não se responsabilizam por violações do direito de terceiros.

10.1.2. A Cieloblu Serviços em Tecnologia da Informação e a Agência de Inovação Inova Unicamp se reservam o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a empresa venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

## **11. Critérios de Avaliação**

11.1. Os participantes e equipes serão avaliados do início ao fim do Hackathon, pois não é só o resultado final que importa, mas sim todo o processo que fez a equipe atingir tal resultado.

11.2. As equipes serão julgadas conforme os seguintes itens:

11.2.1. Trabalho em equipe

11.2.2. Processo de trabalho

11.2.3. Avaliação dos mentores

11.2.4. Solução proposta

11.2.4.1. Criatividade

11.2.4.2. Coerência com o tema

11.2.4.3. Viabilidade de execução real

11.2.4.4. Qualidade do protótipo

- 11.2.5. Código Fonte
- 11.2.6. Apresentação
- 11.3. A avaliação será realizada por uma banca de jurados selecionados pela Comissão Organizadora. A banca será composta por profissionais com experiência nas áreas de Blockchain e Business.

## **12. Premiação**

- 12.1.1. A premiação do hackathon é de R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais) e mais o equivalente a R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) em EOS para o grupo vencedor.