



Regulamento

O Instituto Campus Party, inscrito no CNPJ sob o nº. 10.912.323/0001-05, empresa detentora dos direitos de promoção e organização da Campus Party no Brasil, torna pública a abertura, informações e regras sobre o funcionamento da *HACKATHON Goiás Digital 2020 - Desafios com Dados Abertos*, doravante denominado "Evento", a ser realizado de 9 a 11 de julho de 2020. Os desafios terão como temas principais: agronegócio; logística; indústria; saúde; educação; social. Esta ação é realizada em conjunto com o Estado de Goiás, por meio da Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação, com a coordenação da PRTE - Tecnologia e Soluções LTDA - ME.

É imprescindível que os interessados leiam o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o Evento. Os inscritos admitem que estão cientes de todas as regras e disposições deste documento, as quais se aplicarão durante todo o período de realização do Evento e a partir da divulgação das inscrições.

Das datas e local

Art 2º - O Evento ocorrerá entre os dias **9 e 11 de julho de 2020**, durante a Campus Party Digital 2020. Não haverá encontros presenciais e toda a comunicação será realizada pelo *hotsite* (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>) do Evento e pelos canais específicos na plataforma *Discord* (<https://discord.io/campuspartybra>) .

Art 3º - Durante o Evento a organização poderá usar o palco do Evento (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>) para promover interação e divulgar informações relevantes aos participantes.

Dos Objetivos

Art 4º - O Evento tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (como por exemplo, aplicações web, mobile, etc), bem como fomentar iniciativas inovadoras a partir do uso de bancos de dados abertos disponibilizados pelo Estado de Goiás e parceiros. Serão disponibilizados recursos tecnológicos tais como bases de dados abertos e API (Interface de Programação de Aplicativos) que servirão de insumo para as atividades que envolvem a competição.



Das inscrições de mentores

Art 5º - O Evento proporcionará aos participantes a mentoria com profissionais de mercado em áreas de atuação estratégicas para atendimento aos desafios. Serão profissionais de design, desenvolvedores de aplicações, analistas de dados, e negócios.

Art 6º - Profissionais que queiram atuar voluntariamente **como mentores** podem se inscrever por meio do link disponível no hotsite do Evento (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>). A chamada estará disponível no site do Evento até às 12 horas do dia 7 de julho de 2020. Os selecionados serão comunicados via email e devem participar de reunião preparatória em 8 de julho de 2020, às 20 horas (horário de Brasília).

Art 7º - Podem se voluntariar a mentores os profissionais das áreas de design gráfico, programação e desenvolvimento, analista de banco de dados, gestão de projetos (qualquer área de formação/atuação). O horário de mentoria será definido da reunião mencionada no Art 6º.

Art 8º - O papel dos mentores no Evento é auxiliar os participantes avaliando suas ideias e sugerindo tecnologias e ações que possam propiciar melhor aprendizado e inovação ao longo da criação das soluções.

Das inscrições de participantes

Art 9º - Podem efetuar a inscrição para o Evento pessoas físicas, maiores de 18 anos, que estejam devidamente registradas no Evento Campus Party Digital Goiás 2020. A inscrição é individual, gratuita e deve ser feita com o mesmo e-mail cadastrado no <http://campuse.ro/>

Art 10 - A inscrição para participar dos desafios devem ser realizadas até às **23h59 do dia 8/7/2020**, por meio do formulário eletrônico disponível no hotsite do Evento (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>)

Art 11 - No ato da inscrição o interessado deve informar: nome completo, cpf, email, e área de atuação: design, desenvolvimento, analista de dados, gestão de idéias (qualquer área de formação/atuação).

Art 12 - Não serão aceitas inscrições enviadas por qualquer outro meio e/ou fora do prazo estipulado neste regulamento.



Da participação

Art 13 - Serão considerados participantes todos os interessados cujas inscrições forem deferidas.

Art 14 - O Evento é composto pelas seguintes fases:

- a) Fase 1 – Formação de Equipes e Propostas de Projeto.
- b) Fase 2 – Desenvolvimento e Entrega da Solução
- c) Fase 3 – Demonstração da Solução

Das fases

Art 15 - **A primeira fase** inicia às **14h do dia 9/7/2020**, no Palco do Evento. O acesso é feito pelo meio do link <http://quero.party/hackathongoiasdigital>.

- I. A Comissão Organizadora apresentará a competição, o(s) desafio(s) e/ou problema(s) que precisam ser vencido(s) e/ou resolvido(s). Bem como demonstrará os recursos tecnológicos disponíveis. Apresentará os mentores e esclarecerá dúvidas dos participantes.
- II. Os participantes, previamente inscritos, deverão formar equipes de no mínimo quatro (4) e no máximo cinco (5) integrantes que deverão propor um projeto que possua uma entrega tecnológica e que resolverá e ou vencer o(s) desafio(s) e/ou problema(s) propostos.
 - a) No caso da existência de participantes que não formaram equipe, a Comissão Organizadora por meio do ambiente virtual oficial da Campus Party (<https://discord.io/campuspartybra>), auxiliará na formação das equipes de modo a permitir que o máximo de participantes possam concorrer de acordo com os requisitos deste regulamento.
- III. As equipes deverão entregar suas propostas de projeto utilizando formulário eletrônico, a ser disponibilizado pela Comissão Organizadora, até às **6h59 do dia 10/7/2020**.
- IV. A comissão organizadora selecionará até 10 (dez) equipes para fase seguinte, as quais serão divulgadas às **14 horas do dia 10/7/2020** no Palco do Evento, que pode ser acessado através do link <http://quero.party/hackathongoiasdigital>.

Art 16 - As propostas serão avaliadas de acordo com os critérios e pontuação da tabela abaixo:

Critério	Pontuação	Peso
Proposta de Valor	10	2
Criatividade	10	2
Inovação	10	3
Possibilidade de Implementação	10	2
Uso dos recursos tecnológicos disponibilizados	10	1

Art 17 - Os integrantes das equipes classificadas serão adicionados em um canal privado disponível no ambiente virtual oficial da Campus Party (<https://discord.io/campuspartybra>).

Art 18 - Os integrantes das equipes que não forem selecionadas para a próxima fase receberão declaração de participação com a carga horária equivalente. A declaração será enviada ao endereço eletrônico informado no cadastro do participante **até o dia 31/7/2020**.

Art 19 - **A segunda fase, Desenvolvimento da Solução**, inicia-se às **15 horas do dia 10/7/2020** e, de forma ininterrupta, terá duração de 24 (vinte e quatro) horas. A segunda fase finalizar-se-á às **15 horas do dia 11/7/2017**.

Art 20 - O desenvolvimento tecnológico será realizada exclusivamente durante a duração da segunda fase. Não serão aceitas soluções desenvolvidas previamente e/ou soluções de mercado já desenvolvidas. Não há qualquer restrição quanto a linguagens de programação e/ou frameworks de desenvolvimento.

Art 21 - Os computadores, servidores e quaisquer outros dispositivos utilizados durante o desenvolvimento do projeto são de responsabilidade dos participantes.

Art 22 - Todas as soluções desenvolvidas durante o desafio deverão ser disponibilizadas sem restrição de uso. Ou seja, os participantes estão cientes de que abrem mão de quaisquer direitos patrimoniais sobre a propriedade intelectual resultante do desafio.

Todas as soluções devem ser disponibilizada em repositório de público, no qual conste data e hora de envio.

Art 23 - **A terceira fase caracterizada pela demonstração da solução** por meio de apresentação no formato *Pitch*, a ser transmitida no palco do Evento, disponível no *hotsite* do Evento (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>). O início das apresentações será às **15h30 do dia 11/7/2020**.

Art 24 - A ordem de apresentação seguirá sorteio eletrônico das equipes, a ser divulgada após a entrega da última solução no canal do Evento na plataforma Discord (<https://discord.io/campuspartybra>).

Art 25 - A Comissão Organizadora nomeará Banca Avaliadora de acordo com o(s) desafio(s) e/ou problema(s) que a serem trabalhados e de maneira que os quesitos técnicos e de negócio possam ser avaliados da melhor maneira possível. A banca será constituída por pelo menos 5 (cinco) integrantes.

Art 26 - Cada equipe deverá nomear um representante para fazer a apresentação da solução para a Banca Avaliadora. O representante terá o prazo máximo é de cinco (5) minutos, sendo assim divididos: 3 (três) minutos para apresentação e os 2 (dois) minutos restantes para eventuais esclarecimentos solicitados pela Banca Avaliadora.

Art 27 - Para avaliação das soluções apresentadas a banca de avaliadores pautar-se-á pela tabela abaixo de critérios de avaliação

Critério	Pontuação	Peso
Proposta de Valor	10	2
Criatividade	10	2
Inovação	10	3
Possibilidade de Implementação	10	2
Uso dos recursos tecnológicos disponibilizados	10	1

Art 28 - O resultado será divulgado às **17 horas do dia 11/7/2020** no Palco do Evento que pode ser acessado por meio do link **<link da página da hackathon>** e terminará imediatamente após a entrega da premiação aos integrantes das equipes.

Da premiação

Art 29 - Serão premiadas as 3 (três) equipes que obtiverem os melhores resultados de acordo com a Banca Avaliadora. Os itens da premiação serão divulgados no *hotsite* do Evento (<http://quero.party/hackathongoiasdigital>) até o dia 8/7/2020.

Art 30 - Os itens da premiação serão pessoais e intransferíveis mesmo em casos nos quais o participante não tenham condições de gozar da premiação por qualquer que seja o motivo.

Da organização

Art 31 - A organização e gestão do Evento é da PRTE - Tecnologia e Soluções com coordenação geral do seu CEO Pedro Renan Ferreira de Santana. Fazem parte organização representantes do Governo de Goiás e também do Instituto Campus Party conforme quadro abaixo.

Nome	Instituição
Pedro Renan Ferreira de Santana	PRTE - Tecnologia e Soluções
Ruan Ferreira de Santana	PRTE - Tecnologia e Soluções
Lara Guerreiro Pires	PRTE - Tecnologia e Soluções
Gabriel Buzzi Venturi	PRTE - Tecnologia e Soluções
Allysson Thales Alves da Silva	PRTE - Tecnologia e Soluções
Lidiane Abreu	Governo do Estado de Goiás
Carlos Magno	Governo do Estado de Goiás
Thalis Antunes	Campus Party Brasil

Parceiros estratégicos

Art. 32 - Para realização do Evento, o Governo de Goiás mantém parcerias estratégicas com as seguintes instituições:

- Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás - FAPEG
- Centro de Excelência em Inteligência Artificial - CEIA
- Federação da Agricultura e Pecuária de Goiás - FAEG
- Instituto para o Fortalecimento da Agropecuária de Goiás - IFAG
- Federação das Indústrias do Estado de Goiás - FIEG
- Instituto Euvaldo Lodi - IEL
- Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE

Do Cronograma Geral

Ação	Início	Fim
Inscrições de mentores	01/07/2020	08/07/2020 20h00
Inscrição de participantes	01/07/2020	08/07/ 2020 23h59
Fase 1		
Abertura: Boas-vindas Apresentação dos desafios Apresentação da dinâmica do evento Apresentação de Metodologia para Uso de Dados Abertos e APIs	09/07/2020 14h	
Formação de equipes	09/07/2020 15h30	
Envio de propostas	09/07/2020 16h30	10/07/2020 06h59
Divulgação das propostas selecionadas	10/07/2020 14h00	
Fase 2		
Desenvolvimento da solução	10/07/2020 15h00	11/07/2020 14h00
Mentorias	10/07/2020 16h00	11/07/2020 14h00
Entrega da Solução	11/07/2020 14h00	11/07/2020 15h00
Fase 3		
Apresentação e avaliação	11/07/2020 15h30	11/07/2020 17h00



das soluções		
--------------	--	--

Das considerações finais

Art. 33 - Todas as comunicações entre participantes e comissão organizadora deverá ser efetuada pela plataforma Discord.

Art. 34 - Quaisquer assuntos que não estiverem previstas neste regulamento serão dirimidos de forma ética (bem comum para todos) pela Comissão Organizadora do Evento.

Goiânia, 22 de junho de 2020.

Pedro Renan Ferreira de Santana