

# **REGULAMENTO**

## **HACKATHON UNISANTA 2019 – 2ª Edição CIDADES CRIATIVAS**

### **O EVENTO**

1. O evento será realizado no dia 09 de novembro de 2019, das 13h às 20h, no auditório do bloco E da Universidade Santa Cecília.
2. No dia do evento, será disponibilizada conexão Wi-Fi e um notebook com sistema operacional Windows e pacote Office por equipe, mas a equipe poderá se organizar com seu próprio laptop/notebook, celular ou outros dispositivos necessários para o desenvolvimento do projeto.
3. Todas as ideias/códigos/aplicações deverão ser originais e desenvolvidas especificamente para o II Hackathon Unisanta – Cidades Criativas.
  - 3.1. A equipe será a proprietária da ideia.
4. A comunicação com os participantes será por e-mail, portanto verificar regularmente a caixa de SPAM.
  - 4.1. Qualquer dúvida ou questionamento deverão ser enviados para: [hackathon@unisanta.br](mailto:hackathon@unisanta.br).

### **PARTICIPANTES**

1. Poderão se inscrever para participar do Hackathon qualquer aluno de graduação matriculado em uma instituição de ensino superior.
  - 1.1. Os alunos aprovados deverão apresentar, no dia do evento, a carteirinha com foto ou documento que comprove a matrícula.
  - 1.2. Os participantes devem ter idade igual ou superior a 18 anos.
2. Cada equipe poderá ter entre 4 ou 5 integrantes. A inscrição é individual e deve ser realizada previamente pelo website até o dia 27 de outubro de 2019.
3. As equipes serão definidas pelos organizadores através de sorteio, e serão priorizadas a diversidade de áreas e a ordem de inscrição para a formação das equipes.

4. O número de participantes será limitado a 32 integrantes e a divulgação da aprovação será publicada no site do evento, até o dia 02 de novembro de 2019, sendo também enviada para o e-mail cadastrado na inscrição.
5. Durante a maratona, 4 mentores específicos da área de tecnologia e 4 mentores ligados à economia criativa estarão à disposição das equipes para auxiliar na elaboração das ideias.
6. Cada participante é responsável pela sua própria segurança e de seus pertences e equipamentos.
7. Cada integrante deverá respeitar os outros participantes e alertar sobre qualquer pessoa que não esteja seguindo uma conduta ética durante o II Hackathon Unisanta – Cidades Criativas.
8. Ao se inscrever no Hackathon, entendeu-se que as regras e regulamentos foram lidos e que o participante está de acordo.

## **APRESENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES**

1. Todas as equipes deverão apresentar a solução para uma banca avaliadora, convidada pela comissão organizadora.
  - 1.1. Os critérios de avaliação levados em consideração pela banca avaliadora serão: impacto social, aderência ao tema, inovação, viabilidade técnica e potencial de empreender.
  - 1.2. Todos terão o mesmo peso na pontuação.
  - 1.3. Todos os integrantes da equipe devem estar presentes na apresentação.
2. As soluções deverão ser apresentadas em formato de pitch com duração máxima de 8 minutos.
  - 2.1. A apresentação deverá abordar os seguintes requisitos: contextualização do problema (engajamento social), solução e viabilidade técnica de implementação.
3. De acordo com a pontuação, serão consideradas 3 equipes vencedoras, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

4. A cerimônia de premiação acontecerá após a apresentação das soluções e computação da pontuação.

### **DESQUALIFICAÇÃO**

1. Qualquer descumprimento dos itens elencados acima acarretará na desqualificação do participante.
2. A decisão da comissão organizadora será final em todas as situações.