

## REGULAMENTO CRIARG - HACKATHON

Este regulamento contém as informações básicas e regras aplicáveis ao **CRIARG - HACKATHON** e colocamos à disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

### Desafio:

**Fomentar nos alunos ideias com potencial para empreender, captar e criar soluções para a cidade do Rio Grande nas mais diversas áreas como saúde, educação, esporte, lazer, segurança, cultura e entretenimento, dentro das 17 ODS definidas pela ONU.**



### Como as Nações Unidas apoiam os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil

A ONU e seus parceiros no Brasil estão trabalhando para atingir os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. São 17 objetivos ambiciosos e interconectados que abordam os principais desafios de desenvolvimento enfrentados por pessoas no Brasil e no mundo.

### Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Estes são os objetivos para os quais as Nações Unidas estão contribuindo a fim de que possamos atingir a Agenda 2030 no Brasil.

Link para saber mais sobre as 17 ODS <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

## REGULAMENTO

### 1. DO OBJETIVO

1.1. O **CRIARG - HACKATHON** consiste em um trabalho junto às escolas públicas do município, com foco nos 8º e 9º anos do ensino fundamental e no ensino médio. Junto com os professores, os alunos dessas escolas vão encontrar problemas e criaram soluções para a cidade do Rio Grande.



## 2. DAS DATAS E DO LOCAL

O **DESAFIO CRIARG** prevê ações nos meses de Julho e agosto. A etapa de inscrição será realizada pela plataforma Sympla, nas datas de 08 de março até 01 de agosto.

Com início da **FASE 01** vamos ter **3 etapas**:

- **Nesta primeira etapa** dia 29 de julho vamos dar as orientações para as equipes inscritas através de um vídeo explicativo.
- **Segunda etapa:** dia 01 de agosto até o dia 03 de agosto as equipes precisam desenvolver uma solução para a cidade de Rio Grande, que resolva um problema real conectado com uma ou mais ODS.
- **Terceira etapa:** dia 03 de agosto até as 23:00 horas, horário de Brasília, precisa ser entregue um mini-vídeo, o mesmo precisa ser gravado na horizontal, com o tempo máximo de 60 segundos (01 minuto) e precisa conter o problema, validação desse problema, qual o ODS ele está resolvendo e a solução que a equipe chegou para resolver. **O envio precisa ser por um link não listado do youtube pelo sympla. Conforme o vídeo que vamos enviar explicando como fazer e enviar.**

Com o início da **Fase 02** vamos enviar um email para as equipes com as melhores soluções, conforme critérios mencionados no item critérios.

No início da **primeira etapa**, vamos ter 03 encontros presenciais para desenvolver as soluções e organizar elas para se tornarem projetos viáveis. Encontros nos dias 06,07 e 08 de Agosto no Parque Tecnológico da FURG, O Oceantec.

Atividades com início das 09h até as 17h todos os dias.

**Segunda etapa**, vamos classificar até 10 (dez) equipes para a FASE 03. Esses critérios de classificação vão ser anunciados e explicados no primeiro dia presencial.

**Fase 03: Final do Hackathon** dias 13,14 e 15 de agosto onde as equipes vão se apresentar em 05 minutos para uma banca convidada, para apontar os vencedores deste ano do CRIARG 2024. Esse encontro presencial vai acontecer na **Nova Rheingantz - Endereço: Av. Rheingantz, 203 - Parque Res. Coelho, Rio Grande - RS**

## 3. DAS INSCRIÇÕES

Acontece do dia 08 de março até 01 de agosto, fechando as inscrições às 18 horas, horário de Brasília

Para validar a equipe inscrita é preciso ter 06 alunos e 01 professor. Alunos só poderão se inscrever em um time apenas, alunos que tiverem duas equipes podem ser desclassificados.

## 4. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

Os participantes, sejam eles alunos ou professores, terão que ter vínculo com a escola indicada na inscrição. Caso não estejam vinculados, ambos vão ser desclassificados, não podendo participar por outra inscrição.

1. Primeira FASE serão selecionadas até 30 ideias,
2. Segunda FASE serão selecionados até 10 projetos,
3. Os vencedores serão divididos em primeiro, segundo e terceiro lugar.



## 5. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

- 5.1. As pessoas cuja candidatura for aprovada na fase de seleção deverão confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela Comissão Organizadora, para efetivamente participar do evento.
- 5.2. A participação no **CRIARG - HACKATHON** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- 5.3. A equipe que não cumprir as etapas propostas pela organização será automaticamente desclassificada.
- 5.4. A equipe que não entregar o material da etapa que se encontra será automaticamente desclassificada.
- 5.5. A equipe que não tiver nenhum membro nas lives perderá pontos na avaliação das classificatórias.
- 5.6. A pessoa participante que classificar para etapa presencial e não estiver presente no local indicado até às 9:00 horas será automaticamente desclassificada.
- 5.7. As pessoas participantes irão competir em equipes formadas de 07 (sete) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.
- 5.8. No que se refere à formação das equipes, é obrigatório 06 (seis) alunos e um professor, não podendo ter outra formação se não essa que a comissão organizadora determinou.
- 5.9. Caberá à pessoa participante levar consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento. O espaço disponibilizará rede Wi-Fi para uso dos participantes.
- 5.10. A pessoa participante deverá manter com as camisetas fornecidas no ato do credenciamento durante todo o período e espaços do evento.
- 5.11. As pessoas participantes só poderão acessar os locais indicados pela equipe organizadora, ou seja, o *lobby* (para inscrições), auditório, salas de oficinas e banheiros.

## 6. DA PROGRAMAÇÃO

- 6.1. O evento é uma maratona que une recursos tecnológicos e criativos em busca de soluções inovadoras. As equipes são divididas e precisam descobrir um problema, desenvolver uma ideia para o problema proposto, validar esse problema e ideia com as pessoas da cidade de Rio Grande de forma online e numa segunda etapa conforme vão sendo selecionados, classificados vão ter o encontro presencial para classificar para a grande final.

## 7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1. **No dia 05 de agosto de 2024**, as equipes participarão da primeira avaliação das ideias enviadas. Esta banca será convidada pela Comissão Organizadora e fará as análises e avaliações para validar se foi apresentada e os critérios que será utilizado são:

1. Se a equipe se inscreveu corretamente
2. Se a equipe seguiu todas as etapas: problema, validação do problema, ODS e solução.
3. Se a equipe enviou o mini-vídeo
4. Se neste mini-vídeo, foi apresentado:
  - a. Apresentou o problema
  - b. Se o problema estão dentro de uma das 17 ODS da ONU
  - c. Se validou esse problema
  - d. Se teve uma ideia para esse problema, essa ideia segue esses requisitos de avaliação:
    - i. Criatividade
    - ii. Impacto de solução
    - iii. Inovação
    - iv. Potencial de implementação
    - v. Se é Viável
  - e. Se cumpriu o tempo de 01 minuto de vídeo

7.2. **No dia 08 de agosto de 2024**, no horário que constar na programação do evento, as equipes participarão da avaliação dos Pitches apresentados. Esta banca será convidada pela Comissão Organizadora e fará as análises e avaliações para validar se foi apresentada e os critérios que será utilizado são:

1. Apresentou o problema
2. Se o problema estão dentro de uma das 17 ODS da ONU
3. Se validou esse problema
4. Se teve uma ideia para esse problema, essa ideia segue esses requisitos de avaliação:
  - a. Criatividade
  - b. Impacto de solução
  - c. Inovação
  - d. Potencial de implementação
  - e. Se é Viável
5. Se apresentou para quem está solucionando
6. Se validou sua ideia
7. Se a qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo tem potencial para virar um negócio

7.3. **No dia 15 de agosto de 2024**, as equipes participarão da avaliação dos Pitches finais apresentados. Esta banca será convidada pela Comissão Organizadora e fará as análises e avaliações para validar se foi apresentada e os critérios que será utilizado são:

1. Relevância do problema
2. Se o problema estão dentro de uma das 17 ODS da ONU
3. Se validou esse problema
4. Se teve uma ideia para esse problema, essa ideia segue esses requisitos de avaliação:
  - a. Criatividade
  - b. Impacto de solução
  - c. Inovação
  - d. Potencial de implementação
  - e. Se é Viável

5. Se apresentou para quem está solucionando
6. Se validou sua ideia
7. Se a qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo tem potencial para virar um negócio
8. Nível do protótipo

## **8. DA PREMIAÇÃO**

8.1. No encerramento do **CRIARG - HACKATHON**, de acordo com a programação e no mesmo local do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

8.2. Dentre os projetos finalistas, os três primeiros colocados terão sua solução executada pela Prefeitura Municipal do Rio Grande. Os demais finalistas terão a divulgação de sua solução para possível contratação por empresas ou outros órgãos que possam ter interesse.

8.3. Os projetos selecionados serão premiados financeiramente e executados pela administração pública. Serão selecionadas três equipes em 1º, 2º e 3º lugar. Cada uma receberá:

### **1º LUGAR.**

R\$2.000 para cada aluno;  
no total de R\$ 12.000  
R\$3.000 para o professor responsável.

### **2º LUGAR**

R\$1.300 para cada aluno;  
no total de R\$ 7.800  
R\$2.700 para o professor responsável.

### **3º LUGAR**

R\$1.000 para cada aluno;  
no total de R\$ 6.000  
R\$2.000 para o professor responsável.

Além disso, todos os alunos e escolas participantes receberão um certificado pelo reconhecimento à dedicação.

## **9. DO JULGAMENTO**

9.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

9.2. Não podendo nas etapas on-line nenhuma das pessoas que vão realizar as avaliações terem nenhum tipo de vínculo com os participantes. Grau familiar, trabalhar em alguma das empresas apoiadoras, ser servidor público ou morar na cidade de Rio Grande e Região.

9.3. A banca avaliadora na etapa presencial não será divulgada até a hora da apresentação dos pitches.

9.4. Caso alguém da banca avaliadora tenha algum vínculo com as finalistas, vamos trocar o membro da banca.



## 10. DA COMUNICAÇÃO

10.1. Em todas as etapas do **CRIARG - HACKATHON**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por contato via email e plataforma a ser anunciada.

10.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

## 11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site.

11.2. O **CRIARG - HACKATHON** será coordenado por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

11.3. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, apenas para fins não comerciais, pelo **CRIARG - HACKATHON**.

11.4. As pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o **CRIARG - HACKATHON e seus organizadores**, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

11.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento, das normas internas dos espaços nos quais acontecerá o evento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.6. Não serão aceitas nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Organização, podendo ocasionar na desclassificação dos participantes.

11.7. 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.

11.8. Os participantes arcarão com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação no evento. Os realizadores providenciarão aos participantes e suas equipes alimentação no próprio local.

11.9. O **CRIARG - HACKATHON** não se responsabilizará 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 às pessoas participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso a pessoa participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.



11.10. Todos participantes se comprometem a zelar e cuidar de todo o espaço no qual será realizado o evento, bem como dos equipamentos e materiais disponibilizados. Caso algo seja danificado, identificado o responsável, será cobrado o valor para que aquele item seja consertado.

11.11. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras 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.

11.12. O **CRIARG - HACKATHON** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a busca de alternativas viáveis para a cidade de Rio Grande. Poderão ser colocadas em prática em sua totalidade ou em parte as ideias propostas, cabendo esta decisão à Prefeitura **Municipal de Rio Grande**.

11.12.1. Todas as ideias propostas ficam sobre uso indeterminado pela **Prefeitura Municipal de Rio Grande**, via **Clash**. Os participantes cedem os direitos autorais das propostas para seu uso em parte ou na totalidade.

11.13. O **CRIARG - HACKATHON** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

11.14. O evento 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 às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **CRIARG - HACKATHON** enviará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

11.15. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

11.16. As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código fonte desenvolvido para o desafio.

11.17. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.