

# REGULAMENTO DA I HACKATHON IRACEMA

## SOLUÇÕES PRÁTICAS E TECNOLÓGICAS PARA O BAIRRO DA PRAIA DE IRACEMA

Este regulamento contém as regras aplicáveis à I Hackathon Iracema, maratona de programação promovida pela Prefeitura Municipal de Fortaleza, através da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza – CITINOVA, em parceria com o Instituto Cultural Iracema – ICI.

### 1. OBJETIVO

A I Hackathon Iracema se destina a atrair a competência tecnológica da população da cidade, em particular da sua juventude, para um exercício de cidadania sob a forma de contribuição tecnológica para a melhoria da vida na cidade e a solução dos problemas urbanos da região da Praia de Iracema, nos eixos do turismo, empreendedorismo e segurança pública. Através dessa iniciativa, buscamos difundir a Cultura Digital na cidade, incentivar a produção de soluções de tecnologia úteis para a cidade, incentivar o uso de dados da cidade e aproximar pesquisadores das questões relativas à cidade.

### 2. DO OBJETO

2.1. O presente evento destina-se a todos os representantes da sociedade civil que preencham os requisitos deste regulamento.

2.2. A maratona tem por objeto o desenvolvimento de solução de tecnologia voltada à resolução para os maiores desafios nas áreas de turismo, empreendedorismo e segurança pública do bairro Praia de Iracema.

### 3. DAS QUESTÕES TÉCNICAS

3.1. Os projetos de solução de tecnologia desenvolvidos ao longo desta maratona deverão ser:

I - pensados para funcionar como site ou similar, ou para utilização em dispositivos móveis como aplicativos que utilizem pelo menos o sistema operacional Android ou iOS;

II - versionados em Git, desde seu início;

III - baseados em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0 ou v3.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte abertos, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software, respeitando as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

3.2. Para o desenvolvimento das soluções propostas deverão ser utilizados, preferencialmente, dados sobre a cidade de Fortaleza disponibilizados para o evento e dados disponíveis nas plataformas abertas da Prefeitura de Fortaleza.

Parágrafo único. Algumas bases de dados públicas que poderão ser utilizadas, como as catalogadas em:

I - <https://dados.fortaleza.ce.gov.br>.

II - <http://dados.gov.br>;

III - <https://cearatransparente.ce.gov.br>.

IV - <https://mapas.fortaleza.ce.gov.br/#/>

## 4. DA INSCRIÇÃO

4.1. Podem concorrer equipes de no mínimo 3 e no máximo 5 (cinco) pessoas físicas, com no mínimo 18 anos de idade e brasileiras natas ou naturalizadas de qualquer profissão ou habilidade, capazes de utilizar a criatividade e a tecnologia para a criação de soluções web e/ou aplicativos móveis que, de algum modo, agreguem valor à região da Praia de Iracema.

4.1.1. A fim de garantir o equilíbrio e a diversidade de olhares sobre os problemas da região, as equipes devem ser mistas, ou seja, compostas com pelo menos um ou uma participante que não se identifique com o mesmo gênero dos demais.

4.1.2. São impedidos de participar:

I - Funcionários da administração pública (direta ou indireta) do Município de Fortaleza, bem como de seus parentes até primeiro grau, assim como funcionários ou dirigentes das entidades apoiadoras do evento.

II - Membros das comissões organizadora e julgadora da maratona, bem como seus cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta ou colateral, consanguíneos ou afins, até o segundo grau.

4.2. Nesta edição do evento as inscrições serão exclusivamente presenciais, sendo o site <https://www.institutoiracema.com/hackathoniracema> essencialmente fonte de informação para as pessoas interessadas em participar da maratona no qual podem encontrar o material de divulgação, o regulamento da maratona, instruções sobre o processo seletivo e premiação.

4.3. As inscrições das equipes ocorrerão no dia 14 de março de 2020 no horário divulgado pelo evento e deverão ser realizadas, de forma gratuita, por meio de:

I - Preenchimento da ficha de inscrição de acordo com o formulário disponibilizado;

II - Assinatura do Termo de Compromisso disponibilizado.

4.3.1. Efetivada a inscrição, nenhuma alteração nos dados dos integrantes das equipes, ou mesmo troca ou adição de integrantes, poderá ser realizada. A ausência de qualquer informação solicitada implica desclassificação da equipe.

4.3.2. Não haverá inscrição após o dia e horários estabelecidos.

4.4. O ato de inscrição no evento implica a plena aceitação, por parte dos concorrentes, nos termos contidos neste regulamento. A participação na I Hackathon Iracema importa:

I - autorização dos autores para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento;

II - autorização dos autores para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, das ideias e produtos apresentados.

## 5. DA COMISSÃO JULGADORA

5.1. Haverá uma Comissão Julgadora composta por especialistas em inovação, professores universitários da área e profissionais de TI, assim como representantes da Prefeitura de Fortaleza.

5.2. Os membros da Comissão Julgadora poderão ser substituídos a qualquer tempo, em caso de impossibilidade de participação decorrente de caso fortuito ou força maior, por outros profissionais igualmente especializados e reconhecidos.

5.3. As decisões da Comissão Julgadora são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa da maratona, seja durante a avaliação ou na efetiva premiação, recursos ou impugnações.

## 6. DO PROCESSO SELETIVO

6.1. O processo seletivo será composto por múltiplas etapas de desenvolvimento. Segue-se a data e uma breve descrição de cada uma delas:

DATA	ETAPA	ATIVIDADE
14 de março de 2020	Etapa 1	Inscrição das equipes, apresentação das ideias e seleção das 8 equipes que passarão para as próximas etapas
21 de março de 2020	Etapa 2	Capacitação das equipes
27 a 29 de março 2020	Etapa 3	Início do desenvolvimento de código às 21h do dia 27 e finalização às 10h do dia 29, apresentação dos protótipos, análise e classificação das equipes e premiação dos 3 (três) primeiros colocados
1 de abril a 15 de maio 2020	Etapa 4	Desenvolvimento da solução completa a partir do protótipo pela equipe vencedora e liberação das parcelas restantes do prêmio.

## 7. DA ETAPA 1

7.1. No dia da inscrição representantes da Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Secretaria do Turismo, Secretaria de Segurança, Instituto Iracema, Associação de Moradores da Praia de Iracema e demais atores envolvidos apresentarão os problemas enfrentados e os principais desafios para a região da Praia de Iracema. Esta exposição servirá como inspiração para o desenvolvimento dos trabalhos pelas equipes, nas quais os participantes irão formular ideias para chegar à soluções para os desafios apresentados. Ao final do dia será realizado um momento de apresentação das ideias em formato de pitch, ou seja, apresentação sumária de 3 a 5 minutos de uma visão geral do produto para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes.

Parágrafo único. Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais com capacidade de conexão wireless para o desenvolvimento das propostas durante a maratona.

## 8. DA ETAPA 2

8.1. Neste dia serão realizadas capacitações variadas visando deixar os participantes hábeis para que possam desenvolver suas propostas. A participação na segunda etapa é obrigatória, de tal forma que todos os integrantes das equipes selecionadas para a etapa 2 devem participar de pelo menos 1 (uma) atividade de capacitação. Informa-se também que não deve haver mais de 1 integrante da mesma equipe na mesma atividade de capacitação.

## 9. DA ETAPA 3

9.1. Nesse período será desenvolvido por cada equipe um protótipo funcional da solução de tecnologia, entendido como protótipo que possua algumas das funcionalidades do produto original e permita uma interação, mesmo que simulada, destas funcionalidades. Ao final desta etapa as equipes se apresentarão para uma banca onde os jurados irão pontuar as melhores ideias, definindo os 3 primeiros colocados. Ainda que os 3 primeiros colocados recebam premiação, apenas o primeiro irá para a quarta etapa.

Parágrafo único. Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais com conexão wireless para o desenvolvimento das propostas durante a maratona.

## 10. DA ETAPA 4

10.1. Durante esta última etapa a equipe que alcançar a primeira colocação na I Hackathon Iracema dará continuidade ao processo de desenvolvimento da solução tecnológica iniciado na etapa 3, de forma que de 1 de abril à 15 de maio a equipe será incubada pelo CriarCE e acompanhada a cada 15 dias pela Fundação CITINOVA, que verificará o andamento do desenvolvimento da solução. Ao final haverá um evento de lançamento da solução na região da Praia de Iracema.

## 11. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

11.1. Na etapa 1, a Comissão Julgadora que atribuirá pontuação de 0 a 10 para as ideias expostas pelas equipes em forma de pitch levará em conta os seguintes critérios:

- I - Relevância da ideia proposta para o bairro (potencial impacto na região);
- II - Qualidade da ideia (criatividade e originalidade);
- III - Viabilidade da implantação da ideia da solução (incluindo a experiência do usuário e design);
- IV - Pitch (apresentação da solução)

Parágrafo único. Os pitches serão apresentados por 1 (um) participante de cada equipe, a critério de cada equipe.

11.2. Serão selecionadas para participar da próxima etapa as 8 (oito) melhores ideias.

11.3. Todos os integrantes das equipes selecionadas para a etapa 2 devem participar de pelo menos uma atividade de capacitação, caso contrário a equipe será desclassificada. Exceto em caso de desclassificação, todas as equipes serão automaticamente aprovadas para a próxima etapa.

11.4. Na etapa 3, todas as equipes participantes deverão apresentar:

- I - Informações sobre a solução produzida, em forma de texto corrido ou slides, destacando questões como: apresentação geral da solução (do que se trata), impacto da sua solução para o bairro, tecnologias utilizadas, originalidade em relação às soluções nacionais e internacionais e viabilidade de implantação da solução completa dentro do prazo de 45 dias estabelecido para a etapa 4;
- II - Código fonte da solução devidamente licenciado de acordo com as exigências deste regulamento;
- III - Link de acesso, se for o caso, para uso da solução;
- IV - Demonstração prática das funcionalidades do protótipo desenvolvido.

11.5. Os elementos entregáveis supracitados serão submetidos à análise de uma Comissão Julgadora que atribuirá pontuação de 0 a 10 para os protótipos apresentados levando em conta os seguintes critérios:

- I - Relevância da ideia proposta para o bairro (potencial impacto);
- II - Qualidade da ideia (criatividade e originalidade);
- III - Nível de maturação do protótipo (inclusive qualidade do código);
- IV - Progresso realizado na resolução de fraquezas apontadas pela Comissão Julgadora durante a etapa 1;
- V - Viabilidade da implantação da solução no prazo de 45 (quarenta e cinco) dias.

11.6. Serão premiados nesta etapa os 3 (três) primeiros colocados e passará para a próxima etapa apenas o primeiro colocado.

11.7. Na etapa 4 uma equipe designada pela Fundação CITINOVA deverá acompanhar o processo de desenvolvimento da solução tecnológica iniciada como protótipo durante a etapa 3 de forma a garantir a entrega do produto final até o fim do mês de maio de 2020.

## 12. DA PREMIAÇÃO

12.1. Os 3 (três) projetos vencedores serão premiados de acordo com a sua classificação, da seguinte forma:

I - 3º lugar - R\$ 1.000,00 (mil reais) em dinheiro, além de capacitação junto à equipe do GREAT-UFC e incubação de 6 meses no CriarCE;

II - 2º lugar - R\$ 2.000,00 (dois mil reais) em dinheiro, além de capacitação junto à equipe do GREAT-UFC e incubação de 6 meses no CriarCE;

III - 1º lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais) em dinheiro, além de US\$ 10.000,00 (dez mil dólares) em armazenamento na Oracle (cedidos pela Unifor em ambiente de demonstração) e incubação no CriarCE para viabilização do desenvolvimento da ideia, tendo direito à espaço para trabalho e mentorias.

Observação: Cada equipe poderá ser agraciada apenas uma vez, mesmo se responsável por mais de um projeto.

12.2. O prêmio em dinheiro do 3º e do 2º lugar da maratona, bem como a primeira parcela do prêmio de 1º lugar, de R\$2.000,00 (dois mil reais), deverá ser entregue no dia 29 de março de 2020.

12.3. O cronograma de desembolso do prêmio do 1º lugar estará relacionado diretamente aos encontros quinzenais previstos para a Etapa 4 de acompanhamento de desenvolvimento da solução. O sucesso de cada encontro será determinante para a liberação dos R\$ 8.000,00 (oito mil reais) restantes do prêmio, da seguinte forma:

I - 15 de abril - solicitação para liberação de R\$2.000,00

II - 30 de abril - solicitação para liberação de R\$3.000,00

III - 15 de maio - solicitação para liberação de R\$3.000,00

## 13. DOS RECURSOS FINANCEIROS

13.1. Sobre o valor da premiação, poderá haver a incidência dos tributos aplicáveis à espécie, observando as especificidades de pessoa física. O cálculo de desconto será realizado a partir da tabela progressiva de imposto de renda de acordo com a legislação vigente.

13.2. As despesas dos participantes referentes a transporte, estadia, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.

## 14. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1. A organização do evento não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos a qualquer tipo de equipamento ou objeto pessoal dos participantes. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com todos os seus pertences.

14.2. Os participantes se responsabilizarão pela originalidade de todo conteúdo por eles apresentado no âmbito do presente regulamento, respondendo integralmente por eventuais danos ou ônus a terceiros em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

14.3. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das regras internas dos espaços em que ocorrerá o evento, além do desrespeito ao presente regulamento ou pessoa da organização do evento, serão analisadas e julgadas pelos organizadores e poderão resultar na desclassificação do respectivo participante, de acordo com a previsão constante no Código de Conduta.

14.4. A organização se reserva o direito de resolver arbitrariamente conflitos que possam acontecer no decorrer do evento, mas se compromete em manter a transparência das suas decisões.

14.5. A organização do evento poderá adiar ou cancelar o evento caso não alcance a quantidade mínima de inscritos, sem qualquer ônus para seus organizadores.

14.6. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este regulamento ou ao Código de Conduta serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento.