

# Regulamento Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social

Este regulamento contém as informações sobre o evento, bem como as regras aplicáveis à primeira edição do Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, realizado pelo Unifor Hub com apoio da Vice-reitoria de Pesquisa, da Universidade de Fortaleza.

## DESCRIÇÃO

A primeira edição do Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, realizado pelo Unifor Hub, tem como objetivo fomentar a criação e desenvolvimento de negócios de impacto social e ambiental que abordam problemáticas relacionadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável em prol do bem social. O evento é gratuito e aberto a todos os interessados, dentro e fora da Unifor, independentemente do curso. As inscrições estarão abertas de 4 de outubro a 11 de outubro, e o Hackathon Social ocorrerá de 16/10 a 20/10/2023. Durante esse período, os participantes serão apoiados por mentores e especialistas.

## REALIZAÇÃO

O Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social é organizado pelo Unifor Hub e conta com o apoio da Vice-reitoria de Pesquisa da Universidade de Fortaleza. Durante o evento, os participantes terão a oportunidade de escolher um problema social e/ou ambiental, relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), e trabalhar em equipes de 3 a 6 pessoas.

## DAS DATAS E DO LOCAL

O Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, acontecerá nos dias 16, 17, 18, 19 e 20 de outubro de 2023 (segunda, terça, quarta, quinta e sexta). De forma totalmente presencial, no espaço do Unifor Hub, sala M25, na Universidade de Fortaleza. Avenida Washington Soares, 1321, Edson Queiroz, Fortaleza-CE.

## DA INSCRIÇÃO

Podem efetuar inscrição para o Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social pessoas físicas, brasileiras com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de início do evento (16/10), que possuam formação superior concluída ou em andamento.

As inscrições são individuais, permitidas somente 01(uma) inscrição por pessoa física.

As inscrições se darão o período de 04 de outubro de 2023 a 11 de outubro de 2023, até as 23:59 horas, horário de Brasília-DF, por meio de preenchimentos todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link:

As vagas são limitadas a 70 participantes e caso esgotem, o período de inscrição se encerrará antes da data final prevista.

O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.

As inscrições estarão abertas de 04/10/2023 a 11/10/2023, podendo ser prorrogadas pela organização do evento, caso necessário.

O Hackathon está aberto a todos os interessados, sejam estudantes da Unifor ou membros da comunidade em geral, desde que estejam disponíveis para participar de forma presencial durante o período de 16/10 a 20/10/2023.

## **DA PARTICIPAÇÃO**

A participação no Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

A primeira atividade do Hackathon se dará na segunda-feira, 16 de outubro de 2023 às 18h30(horário de Brasília). Neste dia os participantes receberão todas as orientações para participar do evento, no que se refere a conteúdo detalhado e atividades realizarão o primeiro check-in.

O participante inscrito deverá fazer o seu check-in no local do evento no dia 16 de outubro, segunda, a partir das 17 horas. Caso o inscrito não se apresente, a inscrição será cancelada e a vaga poderá ser disponibilizada para outro participante. Lembrando que o cronograma de atividades se inicia às 18h30.

Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e no máximo 06 (seis) pessoas.

Todos os participantes receberão Certificado de Participação com carga horária de 15 horas.

Este Hackathon é voltado para projetos em estágio inicial. Portanto, empresas consolidadas no mercado não são elegíveis como uma ideia para participar, entende-se por empresas consolidadas aquelas que possuem estabilidade, reconhecimento e operações comerciais já em andamento.

estabelecida, uma posição dominante em seu setor e podem ter uma história específica de lucratividade e crescimento. Aqui estão algumas características comuns de empresas

As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem e demais despesas necessárias para a participação deste evento correrão por conta dos próprios participantes.

Os participantes concordam com o uso de suas imagens para fins de divulgação do evento em redes sociais e material institucional.

O evento está em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e preza pela privacidade dos participantes.

## FORMAÇÃO DE EQUIPE

Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes em equipes de no máximo 06 e no mínimo 03 integrantes;

A comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas, inclusive de participantes sem equipe alguma.

As equipes devem ser compostas por pessoas com habilidades e conhecimentos diferentes, garantindo que estas se complementam no desenvolvimento do negócio.

Cada equipe deverá conter 1 (um) membro da comunidade acadêmica da Unifor, entende-se por comunidade acadêmica todos alunos, ex-alunos, professores e colaboradores da Universidade.

Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento, sendo o mesmo responsável pela integridade física e segurança do equipamento.

Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da equipe organizadora, bem como aos voluntários participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

## DO DESAFIO

O evento se concentrará na criação de negócios que trabalhem desafios em três ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) essenciais:

**1. Erradicação da Pobreza:** O ODS visa erradicar a pobreza em todas as suas formas em todo o mundo. No Hackathon, os participantes trabalharão em soluções inovadoras para enfrentar desafios relacionados à pobreza e à desigualdade econômica.

**4. Educação de Qualidade:** Garantir uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade é o objetivo desta ODS. Os participantes serão desafiados a desenvolver projetos que melhorem a qualidade da educação e promovam o aprendizado ao longo da vida.

**13. Combate às Alterações Climáticas:** Com a urgência das mudanças climáticas, esta ODS busca tomar medidas imediatas para combater seus efeitos. No Hackathon, as equipes serão incentivadas a criar soluções inovadoras para enfrentar desafios relacionados ao clima e à sustentabilidade.

## AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

A avaliação das soluções será realizada por uma banca de jurados a ser definida, responsável pela análise dos projetos do Hackathon.

Protótipo: Neste item, avaliaremos a qualidade e a funcionalidade do protótipo desenvolvido durante o hackathon. Isso inclui usabilidade, interface do usuário e eficácia na abordagem do problema social proposto. Os participantes serão avaliados com base na capacidade de

criar um protótipo que seja visualmente atraente, fácil de usar e que demonstre um entendimento sólido do problema.

**Pitch:** Refere-se à apresentação oral que os participantes farão para descrever sua solução durante o Hackathon Social. Será avaliado a capacidade da equipe em comunicar eficazmente a sua ideia para um público. A equipe deve ser capaz de explicar a ideia de forma clara e concisa. Os participantes devem ser capazes de compreender a audiência da importância de sua solução e de por que ela deve ser reforçada. Isso pode envolver a apresentação de dados, histórias ou argumentos convincentes. A qualidade dos elementos visuais, como slides, gráficos ou projeções visuais, pode ser avaliada. Os participantes devem estar preparados para responder às perguntas dos jurados demonstrando conhecimento profundo do problema e da solução proposta.

**Impacto gerado:** Uma solução que aborda eficazmente o problema social selecionado. Ela atende às necessidades reais da comunidade ou das pessoas afetadas pelo problema.

**Relevância do problema:** A equipe apresenta evidências sólidas que demonstram a existência e a gravidade do problema social selecionado. Isso pode incluir estatísticas, pesquisas, estudos, relatórios ou outros dados que respaldam a afirmação de que o problema é real e tem impacto nas pessoas ou na comunidade.

**Viabilidade da Solução:** A equipe tem uma estratégia sólida para transformar sua ideia em realidade e garantir que a solução possa ser mantida e continuar a gerar impacto positivo após o evento. A solução é factível e sustentável a longo prazo.

## **DA PROGRAMAÇÃO**

Durante os cinco dias de Hackathon, os participantes terão a oportunidade de mergulhar em workshops e receber orientações valiosas de especialistas no assunto.

As etapas do cronograma incluem:

Inscrição: 04/10/2023 a 11/10/2023

Abertura presencial do Hackathon Social no Unifor Hub: 16/10/2023 às 18h30.

Workshops e Mentorias: 16 a 18/10/2023

Apresentação dos Pitches: 19/10/2023

Divulgação dos Ganhadores em cada ODS: 19/10/2023

Encerramento especial, apresentação das equipes vencedoras no palco principal do Mundo Unifor: 20/10/2023

Mais detalhes sobre as atividades serão divulgados posteriormente.

## **DA COMUNICAÇÃO**

Em todas as etapas da Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail: [hub@unifor.br](mailto:hub@unifor.br) ou grupos no whatsapp.

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

A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, que deverão chegar por meio do domínio “@unifor.br ou @gmail.com” ou através do whatsapp. Não será possível alegar falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

Dúvidas sobre o regulamento e o Hackathon Social podem ser enviadas para [hub@unifor.br](mailto:hub@unifor.br)

### **DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros do Unifor Hub e Vice-reitoria de Pesquisa da Unifor, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.

Ao se inscreverem no Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social, os participantes concordam como inteiro teor do regulamento, autorizando COMISSÃO ORGANIZADORA utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos e empresas, tanto âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

***No que se refere à salvaguarda do direito de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto.***

Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.

Os participantes se responsabilizam pela originalidade todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo indenizados integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, ao Unifor hub e seus parceiros, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de dados públicos e/ou privados pelos participantes do Hackathon Mundo Unifor de Impacto Social.

A COMISSÃO ORGANIZADORA 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 aos participantes o dever de guardar e ter cuidado com tais pertences. Caso o participante se

ausente do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

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.

As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha dirimir, serão soberanas irreversíveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, mediante comunicação.

Os COMISSÃO ORGANIZADORA se comprometem em não compartilhar os dados pessoais coletados com terceiros, salvo mediante consentimento prévio e expresso do titular dos dados ou nos casos previstos em lei.

Os COMISSÃO ORGANIZADORA reconhecem que o titular dos dados tem o direito de acessar, corrigir, excluir ou limitar o processamento de seus dados pessoais, bem como o direito de portabilidade e o direito de revogar o consentimento para o processamento dos dados a qualquer momento.

Em caso de violação da proteção de dados pessoais, os COMISSÃO ORGANIZADORA se comprometem a adotar todas as medidas necessárias para remediar a violação e a notificar imediatamente o titular dos dados e a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), nos termos da legislação aplicável.

Esta cláusula permanecerá em vigor mesmo após o término do contrato, enquanto houver a necessidade de processamento dos dados pessoais coletados durante o período da campanha.

A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/ inscrição, adotaram todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.

Fortaleza, 04 de outubro de 2023.