

Regulamento Hackathon

A atividade **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** é promovida pelo SESI-RJ, SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA – DEPARTAMENTO REGIONAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO e tem por objetivo incentivar os novos talentos criativos e empreendedores da cultura digital, estimulando o desenvolvimento de soluções digitais para questões culturais no Rio de Janeiro, através do desenvolvimento de software e/ou hardware. **Será realizada nos dias 8 a 11 de outubro de 2015**, nas dependências do MAR - Museu de Arte do Rio (Praça Mauá, 5, Centro CEP 20081-240 - Rio de Janeiro/RJ). A organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** poderá alterar e atualizar os Termos de Uso e Serviço ou o Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do usuário, verificar a versão mais recente, que estará disponível neste hot site.

1. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO:

1.1 A participação está aberta a profissionais e estudantes de todas as carreiras. É desejável que os inscritos tenham conhecimento ou experiência em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, gestão de negócios e/ou equipes, não havendo a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas.

1.2 Só estarão aptos a participar da **Hackathon Sesi Cultura Digital 2015** participantes maiores de 18 anos.

1.3 Não poderão participar da **Hackathon Sesi Cultura Digital 2015** colaboradores, prestadores de serviço, estagiários ou quaisquer profissionais que mantenham vínculos de trabalho com o Sistema FIRJAN, com os Sistemas Federativos ou com os patrocinadores do Festival Sesi Cultura Digital, bem como seus dependentes diretos: filhos e cônjuges.

1.4 A inscrição deverá ser feita individualmente e a participação na **Hackathon Sesi Cultura Digital 2015** será, obrigatoriamente, em grupo.

2. DAS INSCRIÇÕES:

2.1 **As inscrições são gratuitas e estarão abertas no período de 01 de setembro a 05 de outubro de 2015.**

2.2 A inscrição deve ser feita única e exclusivamente através de formulário online de inscrição no site www.firjan.org.br/sesiculturadigital e somente será considerada completa após o preenchimento de todos os campos solicitados.

2.4 O **SESI/RJ** não se responsabiliza por possíveis falhas no sistema de inscrição online.

2.5 O participante é responsável pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.

2.6 A realização da inscrição pelo concorrente implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

2.7 Será preciso seguir todos os passos no site da **Hackathon Sesi Cultura Digital** para a inscrição no concurso com o preenchimento de todos os campos obrigatórios.

2.8 O deferimento das inscrições se dará de acordo com os critérios estabelecidos no item 3 deste regulamento. **O aviso de deferimento será enviado ao e-mail cadastrado pelo participante no ato da inscrição.**

2.9 É permitido e incentivado que os participantes de grupos distintos auxiliem uns aos outros no decorrer da competição.

3. DA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL:

3.1 Os participantes competirão em grupos formados por no mínimo 3 (três) membros, e no máximo 5 (cinco) membros.

3.2 O número máximo de inscrições deferidas será de 50 pessoas, por ordem de inclusão destas. Não haverá cadastro reserva.

3.3 Os interessados **OBRIGATORIAMENTE** deverão trabalhar em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes (conforme cláusula 3.1). A participação do grupo na competição dependerá da análise da organização da Hackathon Sesi Cultura Digital, de acordo com a disponibilidade de vagas, o preenchimento correto dos dados na inscrição e a apresentação de documentação e cópia dos documentos conforme item 2.2.

3.4 Os participantes de cada grupo deverão apresentar **documentação original e cópia** de CPF, RG (ou Passaporte válido em território nacional) e comprovante de residência no momento do credenciamento dos grupos, no dia 10 de setembro, às 11:00 (horário de Brasília).

3.5 Os grupos deverão dispor de computadores pessoais e poderão levar seus próprios equipamentos e materiais de apoio caso julguem necessário. A organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** não se responsabiliza por eventuais danos aos equipamentos pessoais.

3.6 Cada grupo poderá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** de acordo com o item 4.1 deste regulamento.

3.7 Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL**.

3.8 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

3.9 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

3.10 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado sob licença livre no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git). correspondente à **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL**.

3.11 Caso a comissão julgadora tome conhecimento por meio de fonte fidedigna, de que o projeto vencedor não observou os itens 3.8 a 3.10, o prêmio será cancelado e o responsável pela inscrição arcará com as despesas financeiras e legais decorrentes.

3.12 O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em grupo.

3.13 O participante que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** será desclassificado.

3.14 Desistências de participantes deverão ser informadas a organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** imediatamente.

4. DO TEMA DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

4.1 O tema central da edição da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** é o “Museu e Memória”, a ser dividido em eixos temáticos que serão divulgados nos nossos canais de comunicação online.

4.2 Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, do SESI/RJ, bem como do Sistema FIRJAN, de membros da organização ou de outros participantes do evento.

5. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO:

5.1 Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, originalidade, impacto social, qualidade da documentação e implementabilidade. Todos os quesitos apresentados terão o mesmo peso na análise da Comissão Julgadora.

5.2 Serão premiados os 3 (três) primeiros grupos melhores colocados independente do eixo temático escolhido.

5.3. No dia 11 de outubro a partir das 16 horas será realizada uma sessão de pitchings de projetos. Todos os grupos terão 5 (cinco) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão julgadora. Durante o pitching, o grupo deverá descrever:

- O que é o projeto e como funciona;
- Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
- Resultados esperados;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Formas de monetização e potencial econômico, caso seja um produto comercial;
- Formas de implementação do projeto e o impacto para a sociedade considerando o grau de independência de políticas públicas para tal, caso não seja produto comercial.

5.4 Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

7. DO JULGAMENTO:

7.1 A organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** nomeará uma Comissão Julgadora de notáveis do ramo.

7.2 A Comissão Julgadora, ao fim, irá divulgar extrato da reunião final em que indicará os 3 (três) projetos selecionados.

7.3 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

7.4 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL**.

8. DA PREMIAÇÃO:

8.1 O objetivo da premiação é auxiliar os ganhadores a transformar seus protótipos em produtos que possam alcançar um maior número de usuários finais e que se transformem em empreendimentos comerciais ou sociais, em forma de aporte inicial.

8.2 Após a realização do evento, a organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** disponibilizará o resultado final no site www.firjan.org.br/sesiculturadigital

8.3 Os grupos participantes vencedores nas três melhores colocações receberão, como premiação:

- 1º colocado: R\$ 10.000,00 brutos ao grupo
- 2º colocado: R\$ 8.000,00 brutos ao grupo
- 3º colocado: R\$ 6.000,00 brutos ao grupo

8.4 Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

8.5 Para fins de recebimento do prêmio, cada grupo deverá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito, e com a assinatura de todos os componentes do grupo, um responsável-líder à comissão organizadora da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** para o recebimento do prêmio em dinheiro. No mesmo documento deverá ser informado os dados bancários para o depósito com a conta onde o prêmio será depositado. Esta conta deverá ser própria do titular escolhido pelo grupo, sendo vedado o depósito em contas de terceiros ou conta salário.

8.6 O SESI/RJ não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo.

9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 As equipes participantes autorizam à organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** e à Comissão Julgadora acesso a todo código-fonte elaborado durante à hackathon para fins de avaliação, devendo permanecer em repositório GitHub até o final do evento.

9.2 Todos os participantes autorizam expressamente à **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL** e aos demais parceiros do evento a utilização do uso sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.

9.3 Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.

9.4 Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora e pela organização da **HACKATHON SESI CULTURA DIGITAL**.

9.5 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento e autoriza o Sistema FIRJAN, sem qualquer ônus, a divulgar através de som, imagem, vídeo e texto, todos os projetos participantes.

9.6 Para informações atualizadas a respeito do Concurso, consulte o site do Sesi Cultura Digital: <http://www.firjan.org.br/sesiculturadigital>.