

EDITAL Nº 293/REITORIA/2020

A Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, por meio da sua Reitoria, torna público o Edital do I Hackathon Unesc Digital.

CAPÍTULO I DO OBJETO

Art. 1º. Este Regulamento dispõe sobre a organização do I Hackathon Unesc Digital, que será realizado nos dias 23, 24 e 25 de outubro de 2020 nas dependências da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC, localizada na Avenida Universitária, n. 1105, bairro Universitário, Criciúma/SC.

Art. 2º. O I Hackathon Unesc Digital será realizado para oportunizar aos professores, alunos, pesquisadores e gestores da educação a discussão de novas ideias e o desenvolvimento de projetos inovadores voltados a questões relacionadas às estratégias pedagógicas apoiadas por tecnologias. Contará, ainda, com oficinas, mesas redondas e relatos de experiências entre os participantes, o evento buscará incentivar o espírito inventivo, criativo e colaborativo.

Parágrafo primeiro. As atividades serão baseadas na metodologia do Design Thinking que, por meio de dinâmicas em grupo, prioriza as habilidades dos participantes em um processo que transforma desafios difíceis em oportunidades. Após dividir o grupo, os participantes receberão um desafio. Após mapear as dificuldades, as equipes e seus respectivos líderes têm que identificar as necessidades e qualificar as suas estratégias e seus recursos. A partir disso, deve-se desenvolver protótipos (não necessariamente código). Ao final da oficina, todas as equipes deverão apresentar seus projetos. O último passo será a aplicação, validação e o registros desses recursos na instituição.

Parágrafo segundo. O termo hackathon vem da junção das palavras inglesas Hack e Marathon (uma espécie de maratona de hacker). O objetivo é reunir um grupo de pessoas capacitadas para criar soluções inovadoras a partir de desafios previamente selecionados.

CAPÍTULO II

TEMÁTICA DO EVENTO

Art. 3º. O tema do I Hackathon Unesc Digital foi definido com base na submissão de desafios enfrentados no cotidiano pela comunidade interna da Unesc. A seleção do desafio foi realizada por uma banca composta por professores do Curso de Graduação em Ciências da Computação da Unesc, representantes da Diretoria de Ensino de Graduação e representantes da Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional.

- a) O tema escolhido tem como base o desafio submetido: A Gamificação em sala de aula como um método pedagógico intuitivo, dinâmico e eficaz para a aprendizagem dos estudantes.

Art. 4º. O tema do I Hackathon Unesc Digital é a *GAMEFICAÇÃO*.

CAPÍTULO III

DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 5º. A inscrição no evento ocorrerá através do site <http://www.unesc.net/portal/hackathon-unesc-digital>, mediante preenchimento do formulário e aceite online deste edital.

- a) A inscrição de pessoas menores de 18 (dezoito) anos deve ser aprovada e supervisionada pelos pais e/ou responsáveis, os quais dão por cientes, desde já, que a submissão da inscrição implica em absoluta concordância com os termos deste edital.

- b) As inscrições serão realizadas no período de 14 de setembro à 22 de outubro de 2020, até as 23h59, horário de Brasília, DF, Brasil, sujeito a prorrogação.
- c) O desenvolvimento das atividades no I Hackathon Unesc Digital exigirá, majoritariamente, conhecimento nas áreas abaixo indicadas:
 - I. Programação e Desenvolvimento de Software; ou
 - II. Ciências Exatas (Matemática, Estatística e afins)
 - III. Análise e Ciência de dados; ou
 - IV. Engenharias;
 - V. Design Gráfico / Digital; ou
 - VI. Comunicação; ou
 - VII. Administração ou Gestão de Projetos; ou
 - VIII. Pedagogia, Educação e afins; ou
 - IX. Área correlata ao desafio selecionado na etapa 01 do Hackathon Unesc Digital.
- d) Poderão participar do I Hackathon Unesc Digital pessoas de quaisquer áreas do conhecimento.
- e) Os participantes da maratona receberão a confirmação por e-mail e obrigatoriamente, deverão realizar check-in. As credenciais serão entregues ao início do evento e deverão estar visíveis durante toda a permanência inscrito no evento, caso o evento seja de forma presencial.
- f) Reconhece o participante que sua inscrição e eventual participação no evento é feita de forma gratuita e não-onerosa, bem como, na hipótese cabível, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com as instituições organizadoras.
- g) A participação no I Hackathon Unesc Digital, é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- h) Os participantes competirão exclusivamente em equipes formadas por até 5 (cinco) pessoas.
- i) Os participantes não poderão apresentar projetos elaborados em Hackathons anteriores.

- j) As Instituições Organizadoras não fornecerão equipamentos para o desenvolvimento das soluções, portanto os participantes devem assegurar terem em mãos equipamentos tecnológicos que suportem suas inovações.
- k) Será disponibilizada estrutura de acesso à internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento dos projetos, caso o evento seja presencial.

Art. 6º. O simples ato da inscrição dos participantes importa, para todos os efeitos, em ciência e aceitação dos termos contidos no presente edital e também da necessidade de apresentar uma autorização dos representantes legais dos menores de 18 (dezoito) anos, e dos direitos de imagem dos (as) vencedores(as) e das ideias pelos organizadores do concurso, por prazo indeterminado. Ainda, o simples ato de inscrição também autoriza que a UNESC utilize e faça o tratamento dos dados nos termos da Lei 13.709/2018, para fins de divulgação de materiais da UNESC ou de programas, eventos, projetos e parceiros autorizados por ela e envie mensagens pelos contatos cadastrados visando aproximação das informações e recados oficiais.

Art. 7º. Os participantes e seus representantes legais autorizam desde já o uso gratuito e a veiculação de seu nome, imagem e som de voz, sem limitação de espécie alguma para a divulgação do resultado, bem como em relação a quaisquer filmagens, fotografias e gravações as quais tenham por objeto o reforço da mídia publicitária, sem qualquer ônus para a UNESC.

Art. 8º. A simples participação neste programa implica no total conhecimento e aceitação deste edital, bem como em expressa autorização dos pais ou representante legal, não podendo alegar desconhecimento, devendo assim, seguir as orientações e normatizações disciplinadas.

CAPÍTULO IV DO CRONOGRAMA

Art. 9º. O I Hackathon Unesc Digital acontecerá nos dias 23, 24 e 25 de outubro de 2020, observadas as seguintes etapas:

ETAPA	PERÍODO
Publicação do Edital	10/09/2020
Período de Inscrições	14/09/2020 a 22/10/2020
8h - Abertura do I Hackathon Unesc Digital 10h – Início da Maratona 18h – Encerramento do dia	23/10 (sexta-feira)
8h – Início da Maratona – 2º dia 18h – Encerramento do dia	24/10 (sábado)
8h – Início da Maratona – 3º dia 18h – Entrega do material desenvolvido pelas equipes. 19h às 22h30 - Apresentações das propostas, análise e premiações	25/10 (Domingo)

Parágrafo único. Caso as condições sanitárias devido à COVID-19 perpetuem o estado de quarentena, as atividades do I Hackathon Unesc Digital serão realizadas online. A organização do evento irá emitir comunicado aos inscritos sobre alterações neste sentido.

CAPÍTULO V FORMAÇÃO DE EQUIPES

Art. 10º. No dia 23/10, primeiro dia do I Hackathon Unesc Digital, as equipes deverão ser formadas entre os participantes devidamente inscritos através de livre associação. As equipes formadas devem seguir os critérios do art. 4º deste edital.

- a) A comissão organizadora será responsável por auxiliar na organização das equipes ou liderar o processo de formação de equipes incompletas, além de incluir, se

- necessário, participantes sem equipe, respeitando sempre o limite máximo de até 5 (cinco) pessoas por equipe.
- b) Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe, verificando o preenchimento dos requisitos estabelecidos neste edital.
 - c) Não será permitido, em nenhuma hipótese, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, colaboradores das entidades, participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar das dependências da UNESC e sua credencial de acesso será cancelada.

CAPÍTULO VI CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 11º. No dia 25 de outubro de 2020 a partir das 19h, os avaliadores convidados pela comissão organizadora farão a análise e avaliação das soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes.

- a) No dia 25/10/2020 (domingo) apenas 1 (um) representante de cada equipe apresentará aos integrantes da banca julgadora, no modelo de “pitch” (uma apresentação sucinta, cativante, geral e rápida) a solução criada durante a maratona. O tempo máximo de apresentação será de 04 (quatro) minutos.
- b) A ordem das apresentações das equipes será definida através de sorteio.
- c) Será considerada vencedora a equipe avaliada com a melhor pontuação, tendo por base os critérios:
 - I. **CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO:** serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes no mercado.
 - II. **QUALIDADE TÉCNICA:** Será avaliado o quanto o projeto atende a parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução.
 - III. **VIABILIDADE:** Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução tecnológica desenvolvida.
 - IV. **APLICABILIDADE:** Será avaliada a real aplicação da solução.

d) Os critérios e pontuação que serão valorados da seguinte forma:

Critério	Pontuação
Criatividade e inovação	até 25 pontos
Qualidade técnica	até 25 pontos
Viabilidade	até 25 pontos
Aplicabilidade	até 25 pontos
Total	100 pontos

- e) Será considerada vencedora a solução que obtiver maior número de pontos na somatória total dos critérios acima descritos.
- f) Em caso de empate na pontuação total, o critério adotado para o desempate será a maior pontuação no item de criatividade e inovação da ideia.
- g) Os membros da banca avaliadora assumem, automaticamente, o compromisso ético de sigilo em relação às informações decorrentes das ideias submetidas para avaliação.
- h) A comissão avaliadora será soberana em suas decisões, sendo o seu julgamento definitivo, não cabendo recursos em hipótese alguma.

CAPÍTULO VII

SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

Art. 12º. O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no evento, bem como os organizadores comprometem-se desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade dos organizadores do evento, que poderão utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe prouver.

Parágrafo Único. O participante autoriza os organizadores a divulgar seu nome tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do I Hackathon UNESC Digital.

CAPÍTULO VIII

DA PREMIAÇÃO

Art. 13º. No dia 25 de outubro de 2020, a partir das 19h, ocorrerá encerramento do I Hackathon Unesc Digital, no qual será realizada a cerimônia de premiação ao final das apresentações de pitch.

Art. 14º. Será premiada a equipe que obtiver mais pontos, conforme julgamento da banca avaliadora.

Art. 15º. I Hackathon Unesc Digital: receberá a seguinte premiação: serão concedidos prêmios, conforme as seguintes classificações:

a) Equipe classificada em 1º lugar:

I - Todos os membros da equipe ganharão um Smartwatch Xiaomi Mi Band 4 Preto;

II - Todos os membros da equipe ganharão um Fone de Ouvido Xiaomi Redmi Airdots Bluetooth;

III - Todos os membros da equipe ganharão um Troféu Destaque de 1º Lugar do I Hackathon Unesc Digital;

IV - Todos os membros da equipe terão direito a bolsa de estudos de graduação, correspondente a 100% de gratuidade para um semestre, desde que: 1 - tenha sido previamente aprovado em um dos processos seletivos de ingresso nos cursos de graduação da UNESC para o semestre de referência e o curso pretendido contenha vagas ociosas (situação a ser avaliada no ato da matrícula, observado edital próprio de vagas ociosas. 2 – Não possua dívidas com a instituição. Caso haja dívidas em nome do membro da equipe com direito a bolsa, o valor da bolsa será abatido da dívida. 3 - Desde logo ficam excluídos os cursos de Medicina e Odontologia).

b) Equipe classificada em 2º lugar:

I - Todos os membros da equipe terão direito a bolsa de estudos de graduação, correspondente a 100% de gratuidade para um semestre, desde que: 1 - tenha sido previamente aprovado em um dos processos seletivos de ingresso nos cursos de graduação da UNESC para o semestre de referência e o curso pretendido contenha vagas ociosas (situação a ser avaliada no ato da matrícula, observado edital próprio de vagas ociosas. 2 – Não possua dívidas com a instituição. Caso haja dívidas em nome do membro da equipe com direito a

bolsa, o valor da bolsa será abatido da dívida. 3 - Desde logo ficam excluídos os cursos de Medicina e Odontologia);

II - Todos os membros da equipe ganharão um Troféu Destaque de 2º Lugar do I Hackathon Unesc Digital;

c) Equipe classificada em 3º lugar:

I - Todos os membros da equipe terão direito a bolsa de estudos de graduação, correspondente a 100% de gratuidade para um semestre, desde que: 1 - tenha sido previamente aprovado em um dos processos seletivos de ingresso nos cursos de graduação da UNESC para o semestre de referência e o curso pretendido contenha vagas ociosas (situação a ser avaliada no ato da matrícula, observado edital próprio de vagas ociosas. 2 – Não possua dívidas com a instituição. Caso haja dívidas em nome do membro da equipe com direito a bolsa, o valor da bolsa será abatido da dívida. 3 - Desde logo ficam excluídos os cursos de Medicina e Odontologia);

II - Todos os membros da equipe ganharão um Troféu de Destaque 3º Lugar do I Hackathon Unesc Digital;

Parágrafo Único. O prêmio possui caráter pessoal, nominal e intransferível, motivo pelo qual será entregue somente ao ganhador, não sendo admitida sua negociação ou substituição por outra espécie de bens ou serviços, nem a sua conversão em dinheiro ou qualquer espécie de pecúnia.

CAPÍTULO IX

POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA

Art. 16º. Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o evento, bem como recursos de rede. A equipe do I Hackathon Unesc Digital, disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede, durante o evento.

a) Utilização da internet para fins diversos do ora previsto deverá ser previamente autorizada pela equipe do evento, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à equipe do evento o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

- b) Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem e negação de serviço (DoS).

CAPÍTULO X

RESPONSABILIDADE DOS ORGANIZADORES

Art. 17º. A responsabilidade da instituição organizadora do I Hackathon Unesc Digital, é limitada à organização e execução do evento, na forma definida por este edital. Os organizadores não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas. Por isso, recomendam fortemente, por razões de segurança, que os participantes não deixem a área destinada ao evento durante o período proposto.

Parágrafo Único. O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado se assim entenderem necessário/conveniente seus organizadores. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

CAPÍTULO XI

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 18º. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.

Art. 19º. A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular do I Hackathon Unesc Digital, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, a qualquer uma das instituições organizadoras, para

fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos:

- a) Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora;
- b) Divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

Art. 20º. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores, nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

Art. 21º. Os participantes são os únicos responsáveis pela originalidade da solução apresentada e sua autoria. Ao entregá-la à avaliação, assumem a responsabilidade de que ela não constitui plágio ou violação de direitos de terceiros, respondendo civil e criminalmente pela sua inexatidão ou falsidade, isentando a UNESC de qualquer ônus, cabendo a Unesc direito de regresso contra cada um dos membros da equipe caso seja acionada judicial ou extrajudicialmente.

Art. 22º. Caso a organização do evento, de acordo com os critérios por ela estabelecidos, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do evento, o referido participante, bem como a sua equipe, será imediatamente desclassificada.



Universidade
do Extremo
Sul Catarinense

Art. 23º. A organização do evento não se responsabilizará por quaisquer danos ou perdas dos equipamentos e objetos pessoais dos participantes.

Art. 24º. A UNESC, a seu exclusivo critério e a qualquer tempo, se julgar necessário, poderá alterar as regras constantes no presente edital, mediante aditamento e comunicação pública de tais mudanças no site oficial do evento.

Art. 25º. A UNESC reserva-se ao direito de cancelar o evento nos casos de ocorrência de fortuito, força maior ou qualquer outro imprevisto que venha a impedir a sua realização.

Art. 26º. Somente serão consideradas válidas as inscrições que estiverem em estrita conformidade com as normas estabelecidas neste edital.

Art. 27º. O deslocamento dos integrantes das equipes para participação no evento presencial será de responsabilidade de cada participante.

Art. 28º. Do resultado não caberá recurso.

Art. 29º. As normas e avisos complementares sobre o evento serão publicados sempre que necessário.

Art. 30º. Os casos omissos, não resolvidos pela coordenação do evento, serão resolvidos pela ADITT.

Criciúma (SC), 10 de setembro de 2020.

Prof.^a Dra. Luciane Bisognin Ceretta
Reitora da UNESC