

REGULAMENTO HACKATHON COBENGE 2019

O Hackathon do **Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia 2019 (COBENGE)**, realizado pela Associação Brasileira de Educação em Engenharia (ABENGE) juntamente com as Instituições Faculdade Ari de Sá e Universidade Federal do Ceará, tem como principal objetivo estimular os participantes a **"Desenvolverem Soluções para Educação em Engenharia, na Indústria 4.0"** por meio da criação de tecnologias inovadoras e criativas (como: aplicativos, web/mobile, software e hardware).

Ao final da competição as equipes serão avaliadas quanto a **inovação, funcionalidade técnica, aplicabilidade de negócio e pitch**.

A competição será realizada nos dias, **17, 18, 19 e 20 de setembro de 2019**, durante o XLVII COBENGE. O Hackathon será em momentos alternados do Congresso, tendo o início às 14h00 do dia 17 de setembro e término às 20h00 do dia 20 de setembro na **Fábrica de Negócios – Avenida Monsenhor Tabosa, nº 740, Centro, Fortaleza/CE**.

A Comissão Organizadora do COBENGE 2019 poderá atualizar e alterar o regulamento a qualquer momento sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do competidor/equipe atentar a quaisquer modificações divulgadas. Qualquer alteração será divulgada no site oficial do evento.

1. Sobre a Inscrição e Seleção

1.1 Quem poderá participar?

1.1.1 Podem participar professores, estudantes, pesquisadores, profissionais e demais interessados na temática do evento de todo o território nacional devidamente **inscritos no evento COBENGE 2019**.

1.2 Submissão das inscrições

- 1.2.1 As inscrições serão de forma individual. Não sendo aceitas inscrições em equipes.
- 1.2.2 As inscrições estarão abertas a partir do dia 02 de setembro até 12 de setembro de 2019 por meio da Área Restrita do site da ABENGE.
- 1.2.3 No ato da inscrição os participantes devem informar:
- Perfil (Hustler, Hipster ou Hacker)
 - Currículo
- 1.2.4 No ato da inscrição, os candidatos deverão escolher o perfil que mais se identificam. Tais perfis são:
- **Hustler:** Competidores que se enquadram nas atividades de desenvolvimento de parcerias, conhecimento do mercado e obtenção de recursos para o projeto. Eles têm um olho afiado no progresso feito, rastreiam e trazem foco, geralmente, gerenciam, a equipe.
 - **Hipster:** Competidores que atuam entendendo as necessidades do consumidor e criando a identidade visual do produto. Eles são os designers que vão garantir que o produto seja mais inovador do que qualquer outra coisa lá fora.

- **Hacker:** Competidores que acham o “como” para as ideias. Criando as soluções que podem ser trazidas à realidade. Eles também têm conhecimento sobre as práticas de programação e desenvolvimento de clientes.
- 1.2.5 A Inscrição no COBENGE 2019 não garante a vaga no Hackathon. Os participantes, que desejam participar da competição, deveram submeter também a inscrição no link específico do evento (disponível na área restrita do site da ABENGE).
- 1.2.6 Em caso de quantidade de interessados superior ao limite de vagas, serão selecionados por parte da Comissão Organizadora Hackathon, os candidatos que melhor se adequem a proposta do evento, baseado nas informações preenchidas no formulário de inscrição. A seleção será baseada na análise do currículo enviado.
- 1.2.7 A formação da equipe será feita pela Comissão Organizadora Hackathon, de forma que cada equipe possua em sua composição integrantes que satisfaçam os respectivos perfis apontados no item 1.2.4.

2. Formação das Equipes

- 2.1 Serão formadas 8 (oito) equipes com 5 (cinco) integrantes cada. As equipes deveram conter membros com os seguintes perfis: 1 Hustler (gestão de negócio/empreendedor), 1 Hipster (designer) e 1 Hacker (desenvolvedor).
- 2.2 Caso o número de participantes não seja atingido, ficará a cargo da Comissão Organizadora do Hackathon a readequação do número de integrantes das equipes.
- 2.3 Os participantes deverão dispor de seus notebooks e materiais de apoio. O organizador não se responsabilizará por eventuais perdas e danos aos equipamentos pessoais que possam ocorrer durante o Hackathon.
- 2.4 A competição ocorrerá em horários específicos do COBENGE 2019, com momentos dedicados a palestras/mentorias. É imprescindível que no mínimo 2 integrantes de cada equipe participem dos momentos de mentorias, sob pena de eliminação da equipe.
- 2.5 Cada participante poderá faltar no máximo um encontro de mentoria, para participar de outras atividades do COBENGE. Sendo proibido a falta na palestra de abertura no dia 17/09 e no encerramento do dia 20/09, sob pena de cancelamento da inscrição na competição ou na anulação do julgamento, caso o participante inelegível participe da equipe vencedora.

3. Sobre os Projetos

- 3.1 Os projetos desenvolvidos durante o evento terão por objetivo criar soluções que proporcionem melhorias para a educação em engenharia, levando-se em consideração as tecnologias da indústria 4.0.
- 3.2 Os competidores deverão desenvolver soluções digitais para educação em Engenharia com foco preferencial em sistemas **ciber-físicos, virtualização, inteligência artificial, automação e internet das coisas**.
- 3.3 Ao final do Hackathon do COBENGE 2019 cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto. Este projeto deverá possuir:
 - a) 01 (uma) solução funcional;
 - b) 01 (uma) apresentação em arquivo .pdf ou .ppt;
 - c) 01 (um) pitch.

- 3.4 Não serão aceitos projetos de conteúdo ilícito, de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, que violem a privacidade e a segurança ou que de qualquer forma violem a legislação brasileira em vigor.
- 3.5 Durante os horários do Hackathon as equipes contarão com mentorias e equipes de apoio para auxiliarem.

4. Critérios de Avaliação

- 4.1 Associação Brasileira de Educação em Engenharia (ABENGE) e as Instituições Faculdade Ari de Sá e Universidade Federal do Ceará indicarão 5 (cinco) avaliadores para compor a Comissão Julgadora das soluções.
- 4.2 A comissão julgadora do Hackathon fará a análise do desempenho das equipes em conformidade com os seguintes critérios:
- Inovação;
 - Funcionalidade técnica;
 - Aplicabilidade de negócio;
 - Pitch.
- 4.3 Os Projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações deste Regulamento serão desclassificados.

5. Cronograma

DATA	HORA	Atividade
17/09	14:00-16:00h	Palestra sobre A Influência da Indústria 4.0 na Educação
18/09	10:45/12:30	Mentorias
19/09	10:45/12:30h	Mentorias
20/09	16:00/17:15h	Apresentação dos Pitches

6. Disposições Gerais

- 6.2. As equipes participantes autorizam a Comissão Organizadora do Hackathon do COBENGE e a Comissão Julgadora acesso a todo o projeto e código-fonte elaborado durante a competição para fins de avaliação, devendo permanecer em posse dos criadores, mas entregue quando solicitado.
- 6.3. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- 6.4. No ato de inscrição, os participantes cedem à equipe Comissão Organizadora, de forma gratuita, definitiva e por tempo indeterminado, o direito ao uso de seus nomes, suas imagens, som de suas vozes bem como direitos de imagem referentes aos projetos desenvolvidos pelos participantes com o intuito de produção de material de divulgação do evento.
- 6.5. Os participantes que agirem de maneira antiética, imoral, desrespeitando os outros participantes; causarem tumulto ou confusão durante o evento; copiar soluções já existentes e desrespeitar as instituições envolvidas serão eliminados, podendo responder de forma civil ou judicial;.

- 6.6. As questões omitidas por esse regulamento serão decididas pela a Comissão Organizadora do Hackathon do COBENGE 2019.

Fortaleza, 30 de agosto de 2019

Coordenação Hackathon COBENGE 2019