



REGULAMENTO

HACKATHON “HACKING THE FIRE”

Este Regulamento contém as regras e diretrizes aplicáveis ao Hackathon “**Hacking the Fire**”, promovido pela **Zup IT Innovation.I.T. Soluções de Informática Ltda.**, inscrita no CNPJ/MF sob o n. 01.451.373/0001-41, com sede na Avenida Nicomedes Alves dos Santos, nº 1205, sala 105, Morada da colina na Cidade de Uberlândia, Estado de Minas Gerais “**Zup IT Innovation**” e executado pela Educadoo, com apoio do Corpo de Bombeiros Militares de Minas Gerais.

1. OBJETIVO DO EVENTO

1.1. O Hackathon “**Hacking the fire**”, é uma maratona de programação, destinada especialmente a profissionais de TI, realizado pela Zup IT Innovation, com o objetivo de promover o desenvolvimento de soluções que **serão revertidas gratuitamente** em favor do Corpo de Bombeiros Militares de Minas Gerais, podendo ser utilizadas em sua operação, com código *open source*;

1.2. Nesta 1ª edição do Hackathon “**Hacking the Fire**,” serão desenvolvidos projetos com foco ou que envolvam, em alguma instância, soluções orientadas para triagem e encaminhamento de dados para resgate de vítimas atendidas pelo Corpo de Bombeiros na cidade de Uberlândia.

2. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

2.1. Poderão se inscrever e participar do “**Hacking the Fire**” pessoas físicas, maiores de 18 (dezoito) anos, capazes civilmente, conforme as condições descritas neste Regulamento.

2.2. Colaboradores da Zup também poderão se inscrever, seguindo os mesmos termos deste Regulamento, contudo, serão enquadrados em categoria diferente dos demais participantes.

2.3. As inscrições **são gratuitas** e poderão ser realizadas pelos participantes somente através do site <http://hackaton.zup.com.br/>, das 00h00min (horário de Brasília) de 27/10/2017 até às 23h59min (horário de Brasília) de 28/11/2017.

Não serão aceitas inscrições realizadas fora desse período, assim como a organização do evento não se responsabilizará por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade do site que impossibilitem a inscrição dos participantes.

2.4. As inscrições serão realizadas tendo como base a área de conhecimento e/ou experiência dos participantes propensas a contribuir efetivamente com a solução a ser modelada e executada em favor do Corpo de Bombeiros Militares , sendo possível optar por 01 (uma) das alternativas abaixo elencadas, no momento da inscrição:

- a) Front End;
- b) Back End;
- c) Full Stack;
- d) Desenvolvedor Mobile

2.5. A partir das inscrições, serão selecionados pela organização do evento 60 a 90 participantes^[RM2] , os quais serão contatados (por e-mail e/ou telefone) e informados, até o dia 30/11/2017 , sobre sua efetiva participação ou não no “**Hacking the Fire**”;

2.5.1. Os critérios de seleção dos participantes é de *exclusiva responsabilidade e definição da organização do evento*, incluindo o teor das respostas do formulário de inscrição, experiência, e aderência técnica a solução que será desenvolvida.

2.6. A participação neste “Hacking the Fire” é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível., o que fica declarado pelo ato da inscrição.

3. CRONOGRAMA E DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO HACKATHON

DATA	DESCRIÇÃO
Das 00h00min (horário de Brasília) de 27/10/11/2017 até às 23h59min (horário de Brasília) de 28/11/2017	Período de inscrições somente pelo endereço eletrônico http://hackaton.zup.com.br/
Da 00:00min de 29/11/2017 até 23:59 do dia 30/11/2017	Divulgação dos inscritos aprovados
Dia 01/12/2017 – sexta feira – A partir das 19	“ Siren Day ”, no qual será apresentado o escopo da solução, divisão dos times participantes, pré-requisitos indispensáveis para a execução da solução;

Dia 02/12/2017 – Sábado	<p>“Mission Day” – os times começarão o desenvolvimento da solução com acompanhamento da equipe de mentores e monitores do evento;</p>
Dia 03/12/2017 – Domingo Até as 20:00[RM3].	<p>“Rescue Day” – Os times finalizarão o desenvolvimento da solução, apresentarão os pitches e executarão a demo da solução. A banca examinadora avaliará e declarará a equipe campeã. O evento será finalizado com Happy hour para confraternização entre os participantes;</p>

4. BANCA EXAMINADORA E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

4.1. No dia 03/12/2017, último dia do “Hacking the fire” ocorrerá a apresentação das soluções com um pitch de 5 minutos.

a)A banca examinadora será composta de Bombeiros Militares, profissionais de experiência e renome no Mercado, representantes da Zup e da Prefeitura Municipal de Uberlândia;
A banca será responsável pela análise e julgamento das soluções apresentadas para a escolha do time vencedor;

4.1.1. Para referida análise, serão atribuídas notas de 1 a 5, tendo em vista os seguintes quesitos:

QUESITO AVALIADO	DESCRIÇÃO	PESO
------------------	-----------	------

Protótipo	Este quesito objetiva avaliar o quanto a solução conseguiu reunir elementos para ser considerado um protótipo viável de ser implementado e executado	2
Foco no usuário	O quanto a solução conseguiu resolver o problema centrado no usuário final. Pensou em possíveis dificuldades?	2
Código Fonte	O quanto o Código foi construído de maneira “limpa”, de modo que facilite aprimoramentos e integrações.	2
Criatividade	Este quesito avaliará o quanto a solução utilizou da combinação e/ou criação de elementos criativos para resolver o problema;	1
Grau de Inovação	O quão inovadora é a solução? Apresentou novos caminhos para resolver a dor apresentada?	1,5
Time	O quanto as habilidades do time, coletivamente considerado foram explorados no decorrer do Hacking the Fire. O time conseguiu extrair o melhor de cada indivíduo nos momentos de dificuldade, execução e divergência;	1

4.1.1.1. No caso de empate, o critério que definirá quem será o ganhador será:
Protótipo;
Caso persista o empate, será aplicado um segundo critério: **Foco no usuário;**

Se, ainda assim persistir o empate, como próximo critério, será considerada: **Grau de inovação.**

4.1.2. 01 (um) ou mais representantes de cada equipe apresentarão aos integrantes da banca examinadora um pitch de 05 (cinco) minutos da solução desenvolvida, seguido de 03 (três) minutos de perguntas da banca examinadora;

4.1.3. As equipes deverão apresentar a demo da solução tecnológica desenvolvida durante este Evento. Não serão permitidas somente apresentações em Power Point.

O time vencedor será definido pela banca examinadora de acordo com os critérios estabelecidos. A equipe vencedora terá direito a premiação.

5. PREMIAÇÃO

5.1. A premiação da equipe vencedora do “**Hacking the fire**” acontecerá no dia 03/12/2017, e consistirá em:

- a) **R\$ 8000,00 (oito mil reais)** para o time vencedor, de uso livre para os seus membros;
- b) Preferência para continuação do aprimoramento da solução por mais 40 dias, sendo concedida premiação extra;
- c) Reconhecimento simbólico expedido pelo Corpo de Bombeiros, em reconhecimento à solução desenvolvida em prol da corporação e da comunidade;

6. COMUNICAÇÃO

6.1. Em todas as etapas do Evento, a comunicação será feita com os participantes inscritos e selecionados por contato telefônico e, preferencialmente, por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail hackingthefire@zup.com.br.

6.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do “Hacking the Fire”.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

Uso de Computadores pessoais dos participantes

7.1. O participante deverá trazer o seu próprio computador portátil com conexão wireless para utilização no **Hacking the Fire**;

Concordância com o teor do Regulamento e cessão dos direitos de imagem

7.2. Ao se inscreverem no “**Hacking the Fire**”, os participantes concordam com o inteiro teor do Regulamento, autorizando a organização do evento a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e Internet, mídias sociais, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional;

Responsabilidades por danos a terceiros.

7.4. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a organização do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada a violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome;

O ineditismo da solução desenvolvida no Hackathon

7.4.1. Toda solução tecnológica deverá ter sido iniciada e desenvolvida durante o “**Hacking the Fire**”, inclusive no que se refere ao código-fonte;

Desclassificação de participantes

7.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este Hacking the Fire, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pelos organizadores, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante;

Consequências de cópias

7.6. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante;

Responsabilidade por custos do deslocamento e refeições dos participantes

7.7. A organização do evento não arcará com os custos de deslocamento e/ou estadia dos participantes, em nenhuma de suas etapas, bem como não arcará com as despesas relativas às refeições dos participantes fora do horário do evento;[RM4]

7.7.1- Será fornecida alimentação durante o período de execução do evento;

Disponibilidade do Regulamento

7.8. Este Regulamento estará disponível no site <http://hackaton.zup.com.br/>;

Alteração das regras do Regulamento

7.9. A organização do evento, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento mediante comunicação no site <http://hackaton.zup.com.br/>;

Interrupção, suspensão e/ou cancelamento do evento

7.10. O evento “**Hacking the Fire**” poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, inclusive a possibilidade de cancelamento definitivo, não tendo responsabilidades de indenizações ou outras contraprestações por parte da organização do evento;

Declaração de ciência das regras pelos participantes

7.11. A participação neste Evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição **aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento;**

Da doação dos produtos de desenvolvimento da solução

7.12. Os participantes que se inscreverem declaram total ciência de que os produtos do desenvolvimento (código- fonte, documentação correlata, modelos, instruções) **serão doadas a título gratuito em favor do Corpo de Bombeiros além de ser disponibilizado em código “open source”;**

Compromisso de assinatura do termo de doação

a) Será assinado termo de doação específico pelos integrantes da equipe vencedora do “**Hacking the fire**”;

Dos casos omissos

7.13. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela equipe organizadora do evento;