

EDITAL

I HACK@DAY UNISAGRADO

O presente documento apresenta as regras e os direcionamentos que pautam o evento Hack@Day UNISAGRADO na forma dos itens subsequentes.

1.1 Disposições Gerais

O I Hack@Day UNISAGRADO será realizado no dia 18 de outubro de 2019, a partir das 09 (nove) horas da manhã, exclusivamente nas dependências do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO), na cidade de Bauru/SP.

O evento terá duração total de 12 (doze) horas, com previsão de término às 21 (vinte e uma) horas do mesmo dia.

Todas as atividades previstas para o evento deverão estar baseadas nos itens desse documento.

Os cursos envolvidos e responsáveis pelo evento são: Jogos Digitais, Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Design, Relações Internacionais e Publicidade e Propaganda.

1.2 Inscrições

1.2.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo hotsite do evento.

- a. O hotsite do evento é gerenciado e disponibilizado junto da própria página (domínio) do centro universitário.

1.2.2 As inscrições deverão ser realizadas para participação no evento em modalidade individual, exclusivamente.

- a. A composição e oficialização das equipes ocorrerão durante o evento.

1.2.3 Poderão se inscrever como participantes do evento:

- a. Alunos regularmente matriculados no UNISAGRADO nos cursos envolvidos e responsáveis pelo evento;
- b. Egressos da instituição dos cursos envolvidos e responsáveis pelo evento;

1.2.4 A inscrição só será válida e autorizada à participação no evento após a quitação do boleto gerado no ato da inscrição, dentro do prazo de validade desse documento.

1.3 Equipes

1.3.1 A formação das equipes ocorrerá no início do evento, com o registro da mesma perante a comissão organizadora (coordenadores dos cursos envolvidos).

1.3.2 O evento não se responsabiliza, garante, interfere ou impede a formação de equipes antes do dia do evento.

1.3.3 Equipes interdisciplinares receberão maior pontuação para o cálculo da pontuação, conforme descrito no item 1.7 (critérios de avaliação)

- a. Entende-se por interdisciplinar a formação de equipes com alunos dos diferentes cursos participantes do evento.

1.3.4 Cada equipe será composta por número igual ou inferior de participantes, sendo esse número divulgado no dia do evento (momento de formação das equipes).

1.4 Apresentação do tema

- 1.4.1 A apresentação da temática que pauta o desafio será apresentada na íntegra e por completa apenas no dia do evento.
- 1.4.2 O desafio de solução, item 1.5 desse edital, deverá ser o foco central da temática proposta.
- a. A fuga ao tema acarreta perda de pontuação, conforme descrito no item 1.7
- 1.4.3 É permitido reunir quaisquer informações adicionais ao tema proposto para elaboração da solução apresentada pela equipe.

1.5 Atividade de desenvolvimento

- 1.5.1 As atividades realizadas no desenvolvimento da solução para o desafio deverão ocorrer exclusivamente no período do evento e dentro da própria instituição.
- 1.5.2 Cada equipe deverá se responsabilizar pelo cronograma de realização das tarefas, incluindo tempos de intervalos, se assim desejar.
- 1.5.3 É permitido o uso de equipamentos pessoais para o desenvolvimento da solução do desafio
- a. A instituição fornecerá a infraestrutura de laboratórios de informática e internet para a realização dessa etapa.
- b. Softwares adicionais ou que exigem licenças NÃO poderão ser instalados.
- c. A equipe fica responsável por zelar pelos equipamentos disponibilizados pela instituição enquanto estiver usufruindo os mesmos durante o evento.

1.5.4 Essa etapa terá tempo determinado de início e fim, conforme informados previamente pelo evento.

- a. Nenhum tempo adicional será permitido para a realização dessa etapa do evento.

1.6 Apresentação da solução

1.6.1 As soluções para o desafio proposto deverão ser apresentadas para uma banca avaliadora.

1.6.2 Constituem soluções válidas:

- a. Softwares, em qualquer modalidade, autoral, de forma completa ou incompleta;
- b. Protótipos concebidos;
- c. Protótipos idealizados com descritivo básico para reprodutibilidade;

1.6.3 A apresentação ocorrerá perante uma plateia, em tempo estritamente determinado, informado no dia do evento.

1.6.4 A apresentação deve evidenciar, de forma clara, concisa e objetiva a proposta de solução do desafio.

1.6.5 Os conteúdos produzidos pelas atividades do item 1.5 devem ser sintetizados e demonstrados durante a apresentação para julgamento da banca examinadora.

1.7 Critérios de avaliação

1.7.1 Os critérios de avaliação constituem-se em dois níveis:

- a. Pontuação geral – somatória de pontos com base na avaliação da banca examinadora:
 - Originalidade da proposta (0 a 10 pontos);
 - Coerência com a temática (0 a 10 pontos);
 - Sustentabilidade (0 a 10 pontos);
 - Viabilidade financeira (0 a 10 pontos);
 - Aplicabilidade (ou experiência do usuário) (0 a 10 pontos).

- b. Pontuação adicional – somatória de pontos com base na composição da equipe e conceito da proposta:
 - Cada representação de curso nas equipes soma 5 (cinco) pontos;
 - Cada objetivo cumprido relacionado com a temática abordada na proposta de solução soma 3 (três) pontos.

1.8 Banca examinadora

1.8.1 Podem compor a banca examinadora:

- a. Diretores
- b. Coordenadores
- c. Professores
- d. Especialistas no tema
- e. Convidados externos relacionados ao tema

1.8.2 Cada membro da banca irá avaliar individualmente as equipes durante a apresentação e informar a pontuação parcial obtida.

1.8.3 Os membros da banca devem observar os critérios de avaliação para o julgamento das equipes e suas propostas de solução.

1.9 Premiação

1.9.1 Será premiada apenas a equipe que obtiver a maior pontuação, somando as pontuações parciais de cada membro da banca examinadora.

1.9.2 Todos os membros da equipe considerada vencedora receberão premiação.

1.10 Disposições Finais

1.10.1 O presente edital deve ser respeitado para as decisões e andamento de todo o evento.

1.10.2 A inscrição e comparecimento ao evento condiciona a aceitação dos termos do presente edital.