



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**Fundação Universidade Federal do ABC**  
**Pró-Reitoria de Extensão e Cultura**

Avenida dos Estados, 5001 - Bairro Santa Terezinha - Santo André - SP  
CEP 09210-580 · Fone: (11) 3356-7281  
proec@ufabc.edu.br

**EDITAL PROEC N° 019/2018**

*Seleção de participantes para o evento Hackathon da Cultura 2018.*

A Universidade Federal do ABC - UFABC, por meio da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - ProEC, no uso de suas atribuições legais, torna pública a abertura de inscrições para a *Hackathon da Cultura 2018*, mediante as normas e condições estabelecidas neste Edital.

**1. DO REGULAMENTO**

**1.1.** Este regulamento contém informações sobre o evento *Hackathon da Cultura 2018*, a ser realizada nos dias 28 e 29 de novembro de 2018, como parte da programação da 1ª Semana de Arte, Cultura e Tecnologia da UFABC, em parceria com a Secretaria da Cultura de Santo André.

**1.2.** Para participação na *Hackathon da Cultura* é imprescindível a leitura completa deste documento.

**2. DO TEMA E DO OBJETIVO**

**2.1.** O tema da *Hackathon da Cultura* será a plataforma **Mapas Culturais** (<http://sniic.cultura.gov.br/sobre/mapas-culturais-apoio-para-estados-e-municipios/>), software livre para mapeamento de agentes, espaços, projetos e ações culturais.

**2.2.** Pode-se criar um projeto completamente novo ou modificar um já existente desde que esteja sob licenças que permitam tais modificações.

**2.3.** O objetivo é criar inovação por meio do desenvolvimento de protótipos e sistemas que utilizem a API da plataforma, assim como criar uma nova utilização para os Mapas Culturais.

**2.4.** Recomenda-se que os/as participantes estudem a plataforma Mapas Culturais com antecedência.

**3. DO PERÍODO**

**3.1.** A *Hackathon da Cultura* terá duração prevista de 27 (vinte e sete) horas ininterruptas, ocorrendo entre as 14 horas do dia 28 de novembro às 17 horas do dia 29 de novembro de 2018,

nas dependências do campus da UFABC de Santo André (Avenida dos Estados, 5001 - Bairro Santa Terezinha - Santo André).

**3.2.** A UFABC providenciará aos/às participantes, durante o período do Hackathon, os espaços para trabalho e descanso, assim como o acesso a rede exclusiva de wi-fi.

**3.3.** A Prefeitura de Santo André providenciará aos/às participantes a alimentação durante o período do Hackathon, assim como a premiação à equipe vencedora.

**3.4.** A organização reserva-se o direito de cancelar o evento, a qualquer tempo, em caso de interrupção do fornecimento das condições básicas de funcionamento, tais como interrupção fornecimento de luz, água ou internet, assim como outras questões de força maior.

#### **4. DA INSCRIÇÃO E DA SELEÇÃO**

**4.1.** A inscrição é gratuita e deverá ser realizada por meio do formulário eletrônico (<http://culturaz.santoandre.sp.gov.br/projeto/413/>) entre os dias **29/10/2018** e **20/11/2018**, mediante aceite deste regulamento.

**4.2.** Poderão se inscrever e participar do evento pessoas físicas maiores de 18 (dezoito) anos, residentes no Brasil.

**4.3.** A organização do evento não garante que o sistema de inscrição online estará disponível de forma ininterrupta durante todo o Período de Inscrição, não se responsabilizando, assim, por falhas sistêmicas e de carregamento. Da mesma forma, a organização não será responsável por inscrições feitas fora do Período de Inscrição, ou por inscrições enviadas erroneamente, com informações incorretas, inválidas ou imprecisas, que resultarão, assim, na rejeição da inscrição ou na exclusão da Hackathon, conforme o caso.

**4.4.** A seleção de participantes será feita através da análise das respostas abertas do formulário de inscrição: *“Conte-nos sobre como sua experiência se relaciona com a Hackathon da Cultura.”* e *“Por que você acha importante participar dessa competição?”*.

**4.5.** Serão ofertadas 32 vagas, a serem preenchidas por ordem de inscrição da seguinte forma (conforme disposto na [Recomendação nº12 de 2018 do Conselho Universitário da UFABC](#)):

Vagas para mulheres		Ampla concorrência		Total de vagas
Geral	Pretas, pardas e indígenas	Geral	Pretos, pardos e indígenas	
8	8	8	8	32

**4.6.** Os/as candidatos/as negros/as, pardos/as e indígenas que desejarem concorrer na condição de cotas deverão realizar a auto-declaração, conforme quesito cor ou raça utilizado pelo IBGE, assinalando essa opção no formulário no ato da inscrição.

**4.7.** Não havendo candidaturas que preencham todas as vagas reservadas, o preenchimento será destinado às candidaturas de ampla concorrência.

**4.8.** As informações prestadas no momento da inscrição são de inteira responsabilidade do/da candidato/a. Na hipótese de declaração falsa constatada, o/a candidato/a terá inscrição indeferida.

**4.9.** Se o/a candidato/a tiver sido admitido/a na inscrição e se constatada, pela comissão organizadora, a falsidade da declaração após o início do evento, o/a candidato/a ficará sujeito/a a exclusão da sua participação.

**4.10.** A divulgação da lista de candidaturas homologadas e do resultado parcial será feita a partir das 17h do dia 22/11/2018, por meio do endereço <http://culturaz.santoandre.sp.gov.br/projeto/413/> e no site da ProEC <http://proec.ufabc.edu.br>.

**4.11.** A interposição de recurso deverá ser feita das 00h do dia 23/11/2018 às 23h59 do dia 26/11/2018 através do e-mail [sact@ufabc.edu.br](mailto:sact@ufabc.edu.br).

## **5. DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

**5.1.** Os/as candidato/as aprovados/as poderão formar equipes de maneira autônoma. Caso contrário, a própria comissão organizadora decidirá os/as integrantes que formarão as equipes. Cada equipe deverá possuir no máximo 6 integrantes.

**5.2.** No início do evento, cada equipe deverá criar um repositório Git e repassar o endereço a comissão organizadora para acompanhamento.

**5.3.** Os repositórios deverão ser tornados públicos 15 minutos antes do início do julgamento.

**5.4.** Todos os projetos deverão ser licenciados sob uma licença que utilizem a definição da Free Software Foundation (<https://www.fsf.org/>). A documentação dos projetos deverá estar sob licença Creative Commons.

**5.5.** As equipes participantes deverão, durante o período do evento, preparar uma apresentação para uma banca avaliadora, definida pela organização do evento. O formato da apresentação é livre, mas a duração não deverá exceder 10 minutos. As apresentações serão feitas na parte final do evento, em horário a ser publicado e comunicado pela comissão organizadora até 27/11/2018.

**5.6.** O/A participante autoriza a comissão organizadora a divulgar seu nome, título do projeto e quaisquer imagens que forem capturadas durante o evento para fins de divulgação.

## **6. EQUIPAMENTOS**

**6.1.** Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (laptop com conexão wireless, kits Arduíno, entre outros que a equipe julgar necessário para a atividade) para realização das atividades da *Hackathon*. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como sua utilização e cuidado durante todo evento, fica por conta de cada participante.

**6.2.** Caso o/a participante ache necessário, poderá trazer um colchonete/cobertor (ou assemelhados) para repouso. O evento disponibilizará uma sala exclusivamente para descanso dos participantes.

**6.3.** É proibido o consumo de bebidas alcoólicas, cigarros ou quaisquer drogas durante o evento. Qualquer atividade irregular deverá ser imediatamente informada à organização do evento, que procederá à necessária análise sobre o fato e decidirá sobre o ocorrido, podendo inclusive implicar na desclassificação da equipe a que o/a infrator/a do regulamento pertencer.

**6.4.** A organização disponibilizará instruções para o acesso gratuito à rede durante o evento. O abuso do uso da internet, de forma a causar problemas a outros/as participantes, não será permitido.

## **7. PROJETOS VENCEDORES**

**7.1.** A comissão avaliadora, com composição a ser publicada até o dia 21/11/2018, será responsável por selecionar 01 (um) dos projetos desenvolvidos durante a *Hackathon* da Cultura como o projeto vencedor.

**7.2.** Cada participante da equipe vencedora será premiado com um kit *Raspberry Pi 3*.

**7.3.** Serão avaliados os seguintes itens:

i) Criatividade: a ideia é criativa e original?

ii) Inovação: a inovação percebida é incremental ou disruptiva?

iii) Sinergia: é aderente ao tema proposto?

iv) Qualidade técnica: oferece boa interface e experiência ao usuário? É de simples execução?

v) Viabilidade: há preocupação com a viabilidade técnico-financeira da proposta? Há impeditivos?

**7.3.1.** Os critérios mencionados no item 7.3 serão avaliados pela média das notas dos membros da Comissão Julgadora, em uma escala de 1 a 5, sendo 1 (um) a nota mais baixa e 5 (cinco) a nota mais alta.

**7.3.2.** Com base na pontuação auferida todas as equipes serão classificadas da maior para a menor pontuação.

**7.3.3.** Em caso de empate, serão aplicados os critérios de desempate pela ordem que segue:

- i) Maior média no critério inovação isoladamente;
- ii) Maior média no critério viabilidade isoladamente; e
- iii) Maior número ao somar as idades de todos os integrantes da equipe no dia do julgamento.

## **8. DISPOSIÇÕES GERAIS**

**8.1.** As dúvidas ou divergências não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas pela organização do evento. A inscrição e aprovação dos/as candidatos/as implicam no conhecimento e total aceitação deste regulamento.

**8.2.** Os/as vencedores/as da *Hackathon* declaram que as funcionalidades dos projetos desenvolvidos não transgredem direitos de terceiros/as, nem ofendem ou discriminam qualquer pessoa física ou jurídica, bem como não atentam contra o ordenamento jurídico da República Federativa do Brasil.

**8.3.** O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por decisão da comissão organizadora sem que isso gere aos/às inscritos/as nenhum direito.

**8.4.** Será automaticamente desclassificado o/a participante que:

**8.4.1.** Cometer ato fraudulento ou ilícito durante a execução das atividades da competição;

**8.4.2.** Demonstrar falta de cortesia ou utilizar-se de violência verbal ou física no trato com os/as demais candidatos/as ou pessoal da equipe organizadora.

**8.4.3.** É de responsabilidade dos/as participantes e da equipe informar qualquer atividade irregular à comissão julgadora, que procederá à necessária análise sobre o fato e decidirá sobre o ocorrido.

**8.5.** A organização do evento atende às políticas de privacidade de dados pessoais e da segurança das redes estabelecidas pelo Marco Civil da Internet, assim como obedece ao Código de Ética do Serviço Público.

**8.6.** Os dados pessoais informados pelos/as participantes serão usados apenas para acompanhamento e controle do evento e não serão usados de qualquer outra forma; não serão repassados a nenhuma entidade e não serão usados para envio de correspondência, a não ser com a explícita concordância do/da participante no ato da inscrição.

## 9. CRONOGRAMA

Inscrições online	29/10 a 20/11/2018
Publicação de inscrições homologadas e resultado parcial	22/11/2018
Interposição de recursos	23/11 a 26/11/2018
Publicação do resultado final	27/11/2018
<i>Hackathon</i> da Cultura	28 a 29/11/2018
Premiação	29/11/2018

Santo André, 24 de outubro de 2018.

**Leonardo José Steil**

Pró-reitor de Extensão e Cultura