

EDITAL DE SELEÇÃO DO HACKATHON APL

O *Hackathon* da Plataforma do Centro Tecnológico do Sul Fluminense será promovido pelo *APL Metalmecânico do Médio Paraíba Fluminense*, através de suas entidades gestoras a saber: FIRJAN – Representação Regional do Sul Fluminense, METALSUL- Sindicato das Indústrias Metalúrgica, Mecânicas do Sul Fluminense , SEBRAE e SEDEIS – Secretaria de Desenvolvimento da Indústria e Serviço do RJ, visando à concepção, instalação e manutenção desse Centro. O evento é fruto de uma grande parceria entre o APL METALMECÂNICO, através de suas gestoras, as Instituições de Ensino Superior e Técnico desta região e o Exército Brasileiro.

A proposta do evento é a criação de uma plataforma que possibilite a integração, a troca de conhecimentos e de informações e a interface entre o setor produtivo, as instituições de ensino e os órgãos públicos. Acontecerá nos dias 10 e 11 de março de 2018 no SESI/ Barra Mansa/RJ.

Este evento congregará a possibilidade de ser desenvolvida uma Plataforma Virtual do Centro Tecnológico do Sul Fluminense. A proposta é agregar e vincular Empresas e Instituições de Ensino Superior/Técnico que se complementam nas suas necessidades e especialidades.

1. O HACKATHON APL

Trata-se de um desafio, entre os selecionados no processo seletivo Hackathon APL, que tem por objetivo o desenvolvimento de uma plataforma virtual que seja a base do gerenciamento das práticas específicas de um Centro Tecnológico.

A organização do evento será feita por comissão própria, criada exclusivamente para este fim, com o apoio de entidades que compõem o APL.

O *Hackathon* terá início às 10h do dia 10/03/2018 e encerrará às 14h do dia 11/03, compreendendo 28 horas de competição.

No dia 05/03/2018, as equipes que forem selecionadas, receberão as especificações técnicas do projeto que será desenvolvido no dia da competição.

2. INSCRIÇÕES

2.1 Será gratuita.

2.2 Serão realizadas, entre os dias 22/12/17 e 28/02/18, por meio do endereço: pelo link https://www.sympla.com.br/hackathon_227587.

2.3 Independentemente do número de inscritos, serão selecionados no máximo 60 participantes. Caso o número de inscritos seja menor do que 60, o processo seletivo acontecerá da mesma forma, e somente os que se enquadrarem dentro do perfil solicitado, serão selecionados.

2.4 A inscrição será individual, e, em campo específico, deverão ser informados os nomes dos participantes que formarão a equipe. Mesmo com a inclusão dos nomes neste campo, todos devem fazer a inscrição.

2.5 É vedada a inscrição na competição os parentes até o segundo grau ou funcionários ligados diretamente aos membros da comissão organizadora, avaliadora ou com a curadoria.

2.6 As inscrições poderão ser feitas por pessoas físicas, residentes e domiciliadas em qualquer Estado do país.

2.7 O correto e completo preenchimento do formulário de inscrição é pressuposto de participação neste evento e, caso seja identificado pelas Empresas Promotoras o preenchimento incorreto ou incompleto, o uso de informações falsas ou a adoção de outras práticas que porventura possam ser enquadradas como atos irregulares ou ilícitos, o participante envolvido poderá ser imediatamente desclassificado.

2.8 O fornecimento de informações inverídicas será enquadrado como um ato irregular ou ilícitos poderão imediatamente gerar a desclassificação do participante.

2.9 As Empresas Promotoras poderão instaurar procedimentos administrativos ou judiciais a fim de apurar o ocorrido, podendo o participante responder administrativa, civil ou penalmente pelos atos praticados ou a ele atribuídos.

3. DIREITO À IMAGEM

3.1. Os contemplados, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, às Empresas Promotoras os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação no Concurso, autorizando a divulgação de sua imagem, som de voz, nome, por quaisquer meios de divulgação e publicação, para utilização comercial ou não, publicitária, promocional e/ou institucional, pelas Promotoras, sem limitação do número de veiculações, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual (inclusive, mas sem limitação, em filmes cinematográficos, fitas magnéticas ou digitais, DVD, home vídeo), televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional, pelo período de 12 (doze) meses a contar da data de término do Concurso, reservando-se aos contemplados apenas o direito de terem os seus nomes sempre vinculados ao material produzido e veiculado e/ou publicado por qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica, ou qualquer outro suporte físico, digital ou virtual existente ou que venha a existir, para fins de divulgação deste evento.

4. SELEÇÃO DOS INSCRITOS

4.1 Concluído o período de inscrição descrito, todos os participantes inscritos serão avaliados pela Comissão de Avaliação e Seleção composta por seis membros indicados pela Comissão Organizadora do Evento, entre os dias 01 e 02/03/2018, observados os seguintes critérios:

- a)** experiências em projetos;
- b)** projetos já desenvolvidos;
- c)** habilidades;
- d)** argumento utilizado em resposta às questões abertas da ficha de inscrição;
- e)** Conhecimento técnico explicitados nos projetos e iniciativas.

4.2 A divulgação do resultado aos participantes se dará no dia 05/03/2018, exclusivamente por e-mail e no site das instituições parceiras.

4.3 A comissão selecionará o número máximo de 60(sessenta) inscritos que apresentarem consistência técnica para entrega da plataforma.

4.4 Cada equipe terá 10 minutos para fazer sua apresentação.

4.5 Na ausência de manifestação do participante selecionado até o dia 06/03/2016 ele será desclassificado, sendo selecionado o próximo do ranking de classificação e assim sucessivamente.

5. SELEÇÃO DOS PROJETOS APRESENTADOS NO HACKATHON

5.1 Os projetos serão apresentados no dia 11/03/2018, no ultimo dia do Hackathon, para a banca de avaliação composta por avaliadores de diferentes áreas do conhecimento.

5.2 A Banca de Jurados e dos Mentores serão compostas por docentes de Instituições de Ensino da região, participantes do APL, sendo de cada instituição:

5.2.1 01 (um) para compor a banca de Avaliação;

5.2.2 02 (dois) para atuarem como curadores no evento;

5.3 As 20 equipes (projetos) serão compostas com até 4 membros cada, e serão avaliados nos seguintes itens:

a) aderência/sinergia com a proposta;

b) viabilidade técnico-financeira;

c) qualidade técnica da execução do protótipo;

d) inovação (incremental ou disruptivo);

e) Grau de conclusão do projeto;

f) simplicidade em relação ao *timing* de execução e escalabilidade;

5.4 As decisões da Comissão de Avaliação e Seleção, da Banca de Jurados e dos Mentores serão soberanas, irrecorríveis e irrevogáveis, exceto nos casos em que a Comissão Organizadora achar importante intervir.

5.5 Caso tenha alguma irregularidade e a geração de algum inquérito, a comissão instituída deliberará.

6. Dos prêmios

6.1 Haverá entrega de prêmios para os três melhores projetos, com a seguinte disposição:

6.1.1 Primeiro lugar R\$ 5.000,00

6.1.2 Segundo lugar R\$ 2.000,00

6.1.3 Terceiro lugar R\$ 1.000,00

6.2 Os prêmios serão fracionados conforme o número de integrantes na equipe em igual valor. E será entregue em data e horário a ser definido pela organização.

6.3 Se a equipe não comparecer para receber seu prêmio, terá reagendada uma nova data para entrega. O reagendamento acontecerá por mais duas vezes, se a equipe não buscar o prêmio será entregue a entidade promotora do evento.

7. Infraestrutura e demais Recursos

7.1 Cabe a organização do *Hackathon* APL, propiciar local adequado para o desenvolvimento dos projetos. Os integrantes das equipes deverão fazer uso da estrutura disponibilizada no dia do evento.

7.2 A organização do evento entregará o *Kit Welcome* para os aprovados às 9h do dia 10/03/2018, na chegada dos participantes junto com o credenciamento.

7.3 Todos os integrantes deverão utilizar a camiseta entregue junto com o Kit, caso não cumpra esta orientação, a equipe será eliminada do processo, salvo nos casos em que houver a autorização da comissão organizadora.

8. Cronograma

EVENTOS	DATAS IMPORTANTES
Publicação do edital	22/12/2017
Inscrições no site	22/12/17 até 28/02/2018
Processo seletivo dos inscritos	01 a 02/03/2018
Divulgação dos selecionados	05/03/2018
Disponibilização das especificações técnicas da Plataforma	05/03/2018
Realização do Hackathon	10 e 11/03/2018
Apresentação das Plataformas Desenvolvidas pelas equipes	11/03/2018
Apresentação do Resultado do Hackathon	11/03/2018
Reapresentação do projeto Vencedor do <i>Hackathon</i> e lançamento da Plataforma Virtual do Centro Tecnológico do Sul Fluminense	11/04/2018

9. Disposições Gerais

9.1 Os nomes dos integrantes das equipes vencedoras serão divulgados no dia 11/03/2018, após a avaliação da apresentação das plataformas no Sesi Barra Mansa, em ato contínuo, divulgados também nos sites das instituições parceiras do *Hackathon*.

9.2 Fica condicionado ao primeiro colocado, o recebimento efetivo do valor da premiação após a entrega de 100% da plataforma em seu perfeito funcionamento com suas especificações técnicas por escrito aos mentores determinados pelo APL METALMECÂNICO NO PRAZO MÁXIMO DE 30 dias a contar da apresentação, avaliação e reconhecimento da banca julgadora em 11/03/2018.

9.3 A propriedade intelectual *HACKATHON* é do APL Metalmecânico do Médio Paraíba através de suas entidades gestoras, e a este reservar-se o direito de proibir a utilização total ou parcial da plataforma desenvolvida no evento, e para tal os participantes deverão, antes de iniciar suas atividades, assinar respectivo termo de compromisso.

9.4 A participação neste *Hackathon*, por si só, caracteriza a aceitação e anuência dos participantes com todos os termos e condições das regras e condições de participação aqui descritas.

Barra Mansa/RJ, 22 de Dezembro de 2017.

Efraim Medeiros

Organizador do *Hackathon*

Débora Caride de Carvalho

Representante FIRJAN na Governança
do APL METALMECÂNICO DO
MÉDIO PARAÍBA FLUMINENSE