



Regulamento

Disposições Iniciais

1. O Hackthon Ala Vôti é um evento baseado em maratonas de programação, com finalidade de propor soluções de software para problemas da região do Pantanal.
 - 1.1. O evento será realizado no Campus do Pantanal da UFMS, Av. Rio Branco 1270, Universitário, Corumbá MS, nos dias 5, 6 e 7 de Outubro de 2017.
 - 1.2. Este regulamento e informações podem ser encontrados em: <http://ladesp.ufms.br/hackathon/>
 - 1.3. O objetivo do Hackathon Ala Vôti é o desenvolvimento de um protótipo de software, para o domínio do problema de um Serviço de Inspeção Municipal para o município de Corumbá.
 - 1.3.1. Dados e documentos adicionais relativos ao domínio do problema estarão disponíveis no site indicado acima.

Inscrições

2. As inscrições são **gratuitas** e realizadas por equipe por meio de formulário específico no site do evento.
 - 2.1. As equipes devem ser compostas por 3 (três) integrantes, sendo necessário que ao menos um (1) seja aluno da UFMS ou IFMS.
 - 2.2. Um mesmo integrante não pode estar inscrito em mais de uma equipe, sendo válido apenas a última inscrição.
 - 2.3. Serão aceitas no máximo 20 equipes inscritas no Hackathon Ala Vôti.

Programação



Serviço Público Federal
Ministério da Educação

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



3. Cronograma de atividades:

Data	Ação	Local	Início	Término
05/10/2017	Abertura, Apresentação de Detalhes do Problema.	Unidade I - Bloco H - Auditório 108	19:00	22:00
05/10/2017	Desenvolvimento da proposta	Unidade I – Bloco H – Sala 107	22:00	-
06/10/2017			-	-
07/10/2017			-	14:00
07/10/2017	Exposição e seleção dos softwares	Unidade I – Bloco H – Sala 107	14:00	18:00

Avaliação

4. De acordo com a programação, será realizada no último dia a avaliação dos protótipos.
 - 4.1. Cada equipe deverá fazer uma apresentação de 10 a 15 minutos do seu protótipo.
 - 4.2. Um comitê avaliador será formado entre docentes do IFMS e UFMS que compõe a equipe organizadora e dos técnicos da Prefeitura Municipal de Corumbá responsável pelo Serviço de Inspeção Municipal de Corumbá.
 - 4.3. A análise da proposta será realizada por meio dos seguintes critérios:
 - 4.3.1. O protótipo deve conter ao menos 3 requisitos já implementados, (eliminatório).
 - 4.3.2. Apresentação do Protótipo.
 - 4.3.3. Viabilidade para o desenvolvimento.
 - 4.3.4. Funcionalidades projetadas para software.
 - 4.3.5. Interface de usuário.
 - 4.4. Cada membro apresentará sua nota nos critérios acima, numa escala entre zero a dez.
 - 4.5. A nota final da equipe corresponderá a média aritmética de todos os membros da equipe avaliadora.
 - 4.6. Em caso de empate, a média de apresentação do projeto, item 4.3.2, será critério de desempate.

Premiação

5. Todos os participantes receberão certificado de participação no evento totalizando 48h.
 - 5.1. Os participantes das 3 equipes finalistas receberão menção honrosa.
 - 5.2. As equipes receberão prêmio em espécie de acordo com a colocação da equipe sendo:
 - 5.2.1. R\$ 900,00 para equipe campeã;



Serviço Público Federal
Ministério da Educação

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



- 5.2.2. R\$ 300,00 para equipe vice-campeã;
- 5.3. A equipe campeã receberá oportunidade de estágio remunerado totalizando 12 (doze) bolsas financiadas pela Prefeitura Municipal de Corumbá no valor de R\$ 611,00 + VT para o desenvolvimento e implantação do projeto.

Considerações Finais

6. Os participantes deverão levar para o evento os equipamentos que julgarem necessários para o desenvolvimento das soluções, tais como: notebooks, *tablets*, smartphones, entre outros que acharem necessários.
 - 6.1. Será fornecido acesso à Internet e Máquinas de Laboratório.
 - 6.2. O acesso à sala será garantido durante todo o período do evento, ininterruptamente.
7. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem e alimentação serão de responsabilidade dos mesmos.
 - 7.1. Serão fornecidos durante o evento: água, café, lanches rápidos.
8. Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.
9. O regulamento está sujeito a alterações que serão previamente publicadas no site do evento.
10. Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem as condições estabelecidas neste regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.
11. Ao efetivar a inscrição os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, livros e Internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, assim como pesquisas científicas, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e soluções propostas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado em conformidade com a legislação vigente.