

Regulamento HackaSEA Edição 2020

Este documento visa informar as regras que irão ditar o funcionamento da **1ª Edição do HackaSEA** a ser organizada nesse ano de 2020. Esse documento também traz informações gerais sobre o evento e estará a disposição dos participantes antes e durante a competição. Os inscritos deverão, no ato de inscrição, declarar ciência e acordo com as regras apresentadas neste regulamento.

1. DOS OBJETIVOS DO EVENTO

A **1ª Edição do HackaSEA** tem como objetivos:

- 1.1. A realização de conexões entre os participantes e as empresas parceiras do evento;
- 1.2. A realização de conexões entre estudantes de diversos cursos, faculdades e níveis de escolaridade;
- 1.3. A integração social entre os participantes inscritos;
- 1.4. O desenvolvimento de múltiplas habilidades, sejam elas de relações pessoais, sejam elas de conhecimento técnico a respeito dos desafios abordados;
- 1.5. A ampliação das atividades realizadas na Semana de Engenharia Aeronáutica, permitindo também uma renovação do Desafio Aeronáutico;

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. A **1ª Edição do HackaSEA** ocorrerá entre os dias **16 e 18 de outubro** e terá uma duração de 48 horas, iniciando-se às 18:00 da sexta e encerrando às 18:00 do domingo.
- 2.2. O evento contará com uma live de abertura e uma de encerramento onde maiores informações a respeito do desenrolar do evento em si e da premiação serão dadas.
 - 2.2.1. As lives de abertura e fechamento não contam como parte das 48h do evento.
- 2.3. Os grupos terão à sua disposição um servidor no Discord para utilizarem como bem entenderem. O objetivo do servidor é que ele seja a central do evento, servindo para que os grupos realizem os trabalhos e comuniquem-se com a **Comissão Organizadora e Mentores**.

3. DOS DESAFIOS*

- 3.1. **Geral***
- 3.2. **Monitoramento***
- 3.3. **Delivery***

4. DAS INSCRIÇÕES

- 4.1. As inscrições poderão ser feitas nas modalidades **Inscrição Individual** ou **Inscrição em Grupo** através do formulário de inscrição disponibilizado.

- 4.1.1. As inscrições na modalidade **Individual** servem apenas para permitir que os participantes encontrem interessados em formar um grupo;
- 4.1.2. As informações fornecidas na modalidade **Inscrição Individual** farão parte de um banco de dados da **Comissão Organizadora**. Esse banco de dados tornar-se-á público a fim de que os inscritos nessa modalidade se comuniquem e formem grupos;
- 4.1.3. Após uma semana da abertura das inscrições, será divulgado o canal do Discord oficial do evento. Os participantes que se inscreveram na modalidade **Inscrição Individual** podem conhecer os demais interessados da maneira que preferirem, seja através do servidor do Discord, seja através do banco de dados.
- 4.1.4. Um grupo só será oficialmente inscrito após realizar a **Inscrição em Grupo**. Nesse caso, mesmo tendo sido feita a **Inscrição Individual**, para que se participe da **1ª Edição do HackaSEA**, os integrantes sem grupo pronto que se conheceram através do banco de dados, ou de qualquer outro meio, devem fazer novamente o processo de inscrição na modalidade **Inscrição em Grupo**.
- 4.2. A inscrição na **1ª Edição do HackaSEA** é gratuita.
- 4.3. Os detalhes dos grupos estão presentes na **Seção 5** deste regulamento.
- 4.4. Ao realizar a inscrição, os participantes estão concordando com todos os itens descritos no **Regulamento da 1ª Edição do HackaSEA** e com quaisquer outras decisões que possam vir a ser tomadas pela **Comissão Organizadora** ou pela **Banca Avaliadora**, como descrito nos itens **11.3, 11.8 e 11.9**.
- 4.5. As inscrições se iniciarão com a divulgação deste documento e irão até o dia **13 de outubro de 2020 às 23h59**.
- 4.6. A fim de se inscrever na **1ª Edição do HackaSEA**, os interessados devem apenas estar matriculados em uma instituição de ensino superior, independentemente da instituição, do curso de estudo e do semestre em que estão cursando.
 - 4.6.1. O comprovante de matrícula será solicitado apenas ao final do evento, sendo que a não conformidade com o tópico **4.6** resultará na desclassificação da equipe.
- 4.7. Não haverá qualquer tipo de restrição para alunos de pós-graduação e alunos que estejam estagiando ou trabalhando. Eles poderão participar do evento nos mesmos moldes como qualquer outro integrante.
- 4.8. Por motivos organizacionais, somente **30 grupos** poderão participar da competição. Dependendo da demanda por vagas e das capacidades logísticas do evento, esse número poderá aumentar. Os participantes serão avisados conforme descrito na **Seção 10**.
- 4.9. Os grupos serão selecionados por ordem de inscrição. Em caso de desistência de uma equipe, a próxima na lista de espera será chamada até atingir-se o número máximo de equipes confirmadas.

- 4.10. Caso uma equipe tenha interesse de alterar a formação de seu grupo, deverá ser enviado um email à **Comissão Organizadora** através do email disponibilizado na **Seção 10**.
- 4.10.1. Serão aceitas mudanças de integrantes, inscrição de novos integrantes na equipe ou remoção de algum membro já inscrito, desde que a formação do grupo esteja de acordo com a **Seção 5**;
- 4.10.2. O prazo limite para solicitação de mudanças é dia **13 de outubro de 2020 às 14h00**.

5. DA COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

Os grupos serão compostos por, no mínimo, 3 ou, no máximo, 4 pessoas e serão escolhidos pelos participantes. É imprescindível, para que os grupos consigam produzir os conteúdos entregáveis, que uma formação mista seja proposta. Assim, a **Comissão Organizadora** encoraja que os grupos tenham pelo menos:

- 1 - Engenheiro
- 1 - Designer UI/UX
- 1 - Desenvolvedor
- 1 - Responsável de Negócios

A ideia é que grupos assim fomentem a interação entre diferentes áreas do conhecimento, permitindo, com isso, a confecção de projetos mais diversificados. Essa composição **não** é eliminatória; portanto, grupos com formações distintas daquela descrita acima podem participar. A **Comissão Organizadora** recomenda fortemente a presença de pelo menos **1 Desenvolvedor** em cada grupo. A **Comissão Organizadora** do evento se coloca à disposição para ajudar a compor os grupos em que estejam faltando membros com base nas informações descritas na **Seção 4**.

6. DA PROGRAMAÇÃO*

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO*

8. DOS ENTREGÁVEIS*

9. DA PREMIAÇÃO**

- 9.1. A premiação se dará de acordo com a classificação das equipes, sendo que as avaliações para cada temática serão independentes.
- 9.2. Para **cada temática**, as premiações serão:
- 1° lugar: Menção honrosa + R\$ 800,00 para o grupo + **Premiação Thales I e II**;
 - 2° lugar: Menção honrosa + **Premiação Thales II**;
 - 3° lugar: Menção honrosa + **Premiação Thales II**;
 - Demais equipes: certificado de participação;

- 9.3. A **Premiação Thales I** inclui:
- 9.3.1. Simulações de entrevistas com o RH do Grupo Thales;
 - 9.3.2. Visita técnica à sede do Grupo Thales em São Bernardo do Campo;
 - 9.3.2.1. A visita será combinada oportunamente com as equipes vencedoras;
 - 9.3.2.2. O deslocamento até o local da visita é de responsabilidade exclusiva das equipes;
- 9.4. A **Premiação Thales II** inclui:
- 9.4.1. Palestra privada com profissionais Grupo Thales sobre novas tendências em aviãoica;

10. DA COMUNICAÇÃO COM A COMISSÃO ORGANIZADORA

- 10.1. Ao longo da duração de todo o evento, a **Comissão Organizadora** estará disponível para sanar quaisquer dúvidas que possam surgir a respeito do evento e de seu **Regulamento**.
- 10.2. A **Comissão Organizadora** utilizará de suas redes sociais para divulgar informações relacionadas à **1ª Edição do HackaSEA**. É dever do participante acompanhá-las e manter-se informado a respeito do evento. As redes sociais estão listadas abaixo:
- 10.2.1. Instagram: <https://www.instagram.com/seausp/?hl=pt-br> ;
 - 10.2.2. Facebook: <https://www.facebook.com/seaeronautica> ;
 - 10.2.3. Telegram do HackaSEA: <https://t.me/hackathonsea> ;
 - 10.2.4. YouTube: [SEA USP](#) ;
- 10.3. Além disso, os participantes podem encaminhar seus questionamentos ao e-mail de contato do evento: hackathonsea@gmail.com.
- 10.4. O servidor no Discord também contará com seções para perguntas e comunicação com a **Comissão Organizadora**.

11. DISPOSIÇÕES ADICIONAIS

- 11.1. A **Comissão Organizadora** reserva o direito de desclassificar participantes e/ou equipes caso julgue necessário, levando em conta, por exemplo: condutas antiéticas e/ou não cumprimento das normas estabelecidas pela **Comissão Organizadora** neste **Regulamento**. Além disso, atitudes preconceituosas (racismo, homofobia, atitudes de cunho machista, intolerância religiosa e outros) não serão aceitas e caso a **Comissão Organizadora** identifique esse tipo de comportamento, a equipe e/ou participante também será desclassificado.
- 11.2. Plágio não será tolerado. Caso a solução proposta pelo grupo seja identificada como a cópia de algo existente, integral ou parcial, o participante e o grupo envolvidos serão desclassificados. Os participantes se responsabilizam assim pela originalidade das soluções.
- 11.2.1. Os grupos podem utilizar materiais prontos apenas como referência. Nesse caso, eles devem estar devidamente citados e respeitando quaisquer direitos que o autor original possua sobre eles.

- 11.3. Casos diversos não mencionados/previstos acima poderão ser julgados pela **Comissão Organizadora** ou **Banca Avaliadora** e até mesmo levar à desclassificação dos participantes e das equipes envolvidas.
- 11.4. No ato da inscrição, os participantes concordam que a **Comissão Organizadora** utilize, para fins não comerciais, os dados pessoais fornecidos pelos integrantes.
 - 11.4.1. Empresas parceiras também terão acesso aos dados de inscrição para fins não comerciais, os quais serão utilizados de forma a possibilitar a premiação ou o contato com os participantes.
- 11.5. Em caso de inviabilidades técnicas por parte da **Comissão Organizadora**, oriundas de problemas de conexão, instabilidade de servidores ou outros, a competição poderá ser suspensa até segunda ordem.
- 11.6. A **Comissão Organizadora** não se responsabiliza por eventuais gastos que os participantes possuam ao decorrer do fim de semana. Caso o participante julgue necessário ter algumas despesas durante a competição, ele arcará com os custos.
- 11.7. Os participantes detêm a propriedade intelectual das soluções propostas durante a competição. Nenhuma solução terá seus direitos vinculados à **Comissão Organizadora** ou às **Empresas Parceiras**.
- 11.8. As decisões tomadas pela **Comissão Organizadora** e pelos integrantes da **Banca Avaliadora** são definitivas e irrecorríveis.
- 11.9. Caso a **Comissão Organizadora** julgue necessário, as regras deste documento poderão ser revistas e adaptadas. Como forma de prevenir problemas, um e-mail será enviado aos inscritos a cada mudança capital nesse documento.
- 11.10. Ao se inscrever, os participantes afirmam estar de acordo com todos os tópicos presentes neste regulamento.

* - Os tópicos marcados com (*) serão divulgados oportunamente, seguindo o planejamento estratégico da **Comissão Organizadora**.

** - A **Comissão Organizadora** está finalizando contato com diversas empresas para patrocinar o evento. Dessa forma, a premiação está suscetível a **umentar** até a data de realização do evento.