

EDITAL

HACKATHON SICOOB ARACOOP REGULAMENTO DO CONCURSO

OBJETIVO:

O *Hackathon* Sicoob Aracoop é um concurso destinado a participação de equipes de estudantes e profissionais, com o objetivo de escolher as melhores soluções para aumentar o índice de fidelização e novos entrantes no Sicoob Aracoop, promovendo um programa de recompensas atrativas para os clientes (associados).

TEMA:

As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas seguindo o tema “Faça Parte”.

OBJETO

Art. 1º O concurso *Hackathon* Sicoob Aracoop tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas tendo foco na inovação para a solução de problemas do Sicoob Aracoop.

Art. 2º O presente concurso visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre a Sicoob Aracoop e a comunidade estudantil e profissionais, mesclando conhecimentos acadêmicos com práticas do mercado profissional.

Art. 3º O Hackathon Sicoob Aracoop tem por objetivo promover o desenvolvimento de uma solução web mobile híbrida.

Parágrafo primeiro. Para as soluções tecnológicas em desenvolvimento de aplicativos *móveis* deverão ser:

I - Pensadas para utilização em dispositivos móveis, que utilizam ao menos plataforma Android e/ou iOS;

Parágrafo segundo. Para as soluções tecnológicas em desenvolvimento de aplicações de software para web ou desktop deverão ser:

I - Pensadas para utilização no mínimo em dispositivos com o sistema operacional Windows;

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente concurso destina-se a estudantes e profissionais com conhecimentos multidisciplinares.

Art. 5º É vedada a participação de empregados da Sicoob na formação das equipes que irão participar do Concurso na qualidade de competidores.

Art. 6º As soluções apresentadas serão examinadas por Comissão Julgadora, composta por, no mínimo, 5 (cinco) membros de reputação ilibada e notório conhecimento da matéria em exame, a serem indicados pela Colmeia.

Parágrafo único. É vedada a participação de parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau da Comissão Julgadora, na formação das equipes que irão participar do Concurso na qualidade de competidores.

Art. 7º O concurso contará com as presenças de Mentores, empregados da Sicoob, com notório conhecimento do tema do concurso.

PROCESSO SELETIVO

Art. 8º O concurso será realizado em Uberlândia (Minas Gerais) com o tema “Faça Parte”.

Art. 9º O processo seletivo será composto por 2 (duas) etapas:

I – Etapa - criação:

- a. Fase 1 - inscrição das equipes
- b. Fase 2 - seleção de equipes
- c. Fase 3 – planejamento e desenvolvimento da solução

II – Etapa – final:

- a) Fase 1 – demonstração das soluções
- b) Fase 2 - julgamento e apuração das soluções

ETAPA LOCAL - ELIMINATÓRIA

Fase 1 – INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 10º Os interessados em participar do concurso deverão acessar o site <http://www.hackatonsicoobaracoop.com.br> e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado no período definido no Anexo 1 – Projeto Básico-Tabela 1.

Art 11º No ato da inscrição, o participante deverá selecionar se sua equipe é individual ou grupo para participar do concurso.

Parágrafo único. O Tema da solução a ser desenvolvida é “Faça Parte”.

Art. 12º Os participantes devem formar equipes compostas por 1 (um) [individual] a 3 (três)[grupo] integrantes.

Parágrafo primeiro. Fica a critério dos participantes a formação das equipes.

Art. 13º Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como líder da equipe.

Art. 14º Estará disponível no Site (<http://www.hackatonsicoobaracoop.com.br>) página contendo inteiro teor do regulamento do concurso e as normas de confidencialidade aplicáveis. Para formalizar a inscrição, os estudantes interessados deverão marcar a opção “li e concordo com os termos”, no formulário de inscrição.

Art. 15º As inscrições serão gratuitas e as despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 16º A participação no Concurso implica:

I - Autorização do (s) autor (es) para utilização pela Sicoob Aracoop, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente concurso;

II - Autorização do (s) autor (es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, das ideias e soluções tecnológicas apresentadas.

Parágrafo único: Os participantes firmarão, em favor da Sicoob Aracoop, o Termo de Cessão de Direitos de Autor que é anexo deste Edital.

Art. 17º No ato da inscrição, será enviado para o líder da equipe, um e-mail com o comprovante do registro da mesma com o número de registro, data e hora.

Art. 18º Serão automaticamente eliminadas as inscrições enviadas que:

- a. Apresentarem dados incompletos na ficha de inscrição e/ou,
- b. Não for encaminhado as informações conformes Art. 17º.

Art. 19º No dia definido no Anexo 1 – Projeto Básico-Tabela 1 será divulgado no site do *Hackathon* (<http://www.hackatonsicoobaracoop.com.br>) o resultado da Fase 1 com a lista das equipes inscritas que prosseguirão na etapa Eliminatória – Fase 3 - Planejamento e Desenvolvimento da Solução.

Art. 20º Serão divulgadas as equipes inscritas e aprovadas, em ordem cronológica de cadastro.

Art. 22º As inscrições estão abertas até o dia 25/06/2018.

Fase 2 – SELEÇÃO DE EQUIPES

Art. 23º A seleção de equipes será feita por uma equipe da Colméia LTDA-ME em conjunto com Sicoob Aracoop e seguirá os critérios de:

- Qualificação
- Experiência
- Descrição da Equipe

Art. 24º As equipes escolhidas serão divulgadas no site do evento e comunicadas por email em até 14 dias antes do concurso.

Fase 3 – PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 29º As equipes desenvolverão as soluções, estritamente de modo presencial, não sendo permitido que os participantes saiam do local do evento, no período definido no Anexo 1 – Projeto Básico-Tabela 1, caso o participante e / ou equipe se retire do local o mesmo será desclassificado.

Art. 30º Durante o período de desenvolvimento da solução, serão programadas conversas com os organizadores do evento para suporte ao desenvolvimento das soluções, esclarecimento de dúvidas e em torno do tema do concurso.

Parágrafo único. A comunicação contínua entre os participantes e a organização será realizada exclusivamente de forma presencial no local do concurso.

Art. 31º Deverão ser utilizados obrigatoriamente os materiais disponíveis no dia do evento no seguinte endereço eletrônico:

<http://www.hackatonsicoobaracoop.com.br>.

Parágrafo único. Para os dados que não estiverem disponíveis e forem necessários para o desenvolvimento da solução, a equipe poderá solicitar à organização durante o evento. Caso a Organização não tenha os dados, a equipe poderá providenciar dados fictícios para mostrar na solução.

ETAPA FINAL

Fase 1 – DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 32º A demonstração das soluções ocorrerá presencialmente em local, data e hora definidos no Anexo 1 – Projeto Básico – Item 4 e Item 5.

Art. 33º A ordem da demonstração das soluções será definida pela organização do evento.

Art. 34º Antes do início da demonstração da solução, os participantes devem disponibilizar todos os códigos fontes e a documentação técnica, como instruções de uso da solução desenvolvida, no repositório fornecido e conforme orientação recebida pela organização do evento, e assumir o compromisso de que se trata da última versão em caráter plenamente funcional da demonstração da solução. Por meio deste item, os participantes entendem que os códigos fontes poderão ser usados no momento do julgamento.

Parágrafo único. Compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte, a liberdade, a possibilidade de distribuição e de modificação da solução pela organização e a Sicoob Aracoop.

Fase 2 – JULGAMENTO E APURAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 35º Os julgamentos das soluções ocorrerão presencialmente em local, data e hora definidos no Anexo 1 – Projeto Básico -Tabela 1.

Art. 36º As soluções serão avaliadas pela comissão julgadora quanto aos quesitos (referência ISO 9126): 1) Adequação ao Tema 2) maior completude funcional e 3) uso de recursos tecnológicos 4) melhor usabilidade e design.

Art. 37º Os empregados da Sicoob Aracoop da comissão julgadora serão apresentados durante o concurso e sem divulgação prévia.

Art. 38º Os avaliadores serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente adotando as Escalas abaixo:

- a. 1 – Bom - peso 1
- b. 2 – Muito Bom – peso 3
- c. 3 – Ótimo – peso 5

Art. 39º A apuração das notas será realizada após o julgamento das soluções e divulgadas conforme Anexo 1 – Projeto Básico – Item 6.

Art. 40º As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da comissão julgadora.

PREMIAÇÃO

Art. 41º Após a apuração das notas serão divulgados os resultados acerca do vencedor do concurso.

Art. 42º Os membros da equipe vencedora receberão como prêmio principal o valor de R\$ 4000,00. O prêmio estará visível para todos os participantes durante o evento.

Art. 43º Todas as equipes participantes, bem como a vencedora do concurso deverá assinar o Termo de Cessão de Direitos de Autor (Anexo II) no recebimento do prêmio, caso contrário a equipe perde o direito do recebimento do mesmo.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 44º Os casos omissos serão resolvidos pela organização do evento.

Art. 45º As despesas arcadas pela Sicoob Aracoop serão as previstas neste Edital, custeadas conforme disponibilidade orçamentária informada.

Parágrafo único. As demais despesas, como por exemplo, passagens, diárias, locomoção não apenas nos dias presenciais do evento mas como nos dias não presenciais, se fizerem necessárias, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art.46 Constituem-se anexos deste edital:

ANEXO I - Projeto Básico

ANEXO II – Termo de Cessão

ANEXO I

PROJETO BÁSICO

1. OBJETO

Realização do concurso Hackathon Sicoob Aracoop – com o objetivo de escolher as melhores soluções para aumentar o índice de fidelização e novos entrantes no Sicoob Aracoop, promovendo um programa de recompensas atrativas para os clientes (associados).

2. ESPECIFICAÇÃO

Este concurso é uma iniciativa da Sicoob Aracoop e da Colmeia LTDA-ME.

3. OBJETIVOS

Premiar as melhores soluções tecnológicas elaboradas por estudantes e profissionais, estimulando a criação de produtos com base tecnológica.

4. PRAZO DE EXECUÇÃO

As atividades do concurso serão realizadas entre as 19:00 do dia 29/06/2018 até às 19:00 do dia 30/06/2018, de acordo com o seguinte cronograma de atividades (Tabela 1):

• Tabela 1 – Cronograma de Atividades

Início das inscrições	21/05/2018
Fim das inscrições	25/06/2018
Divulgação dos Resultados	26/06/2018
Preparatório	26/06/2018 à 28/06/2018
Abertura para competidores	29/06/2018 – 18:00
Início do Hackathon	29/06/2018 – 19:00
End Game	30/06/2018 – 18:00
Resultados	30/06/2018 – 18:30

• Horário de Brasília

5. LOCAL DE EXECUÇÃO

O concurso será realizado na sede do Sicoob Aracoop no endereço:

Espaço Eureka: Av. Floriano Peixoto, 5525 - Granja Marileusa, Uberlândia - MG, 38405-184

6. FORMA DE EXECUÇÃO

O concurso será executado de acordo com as seguintes orientações:

- O concurso dirige-se à comunidade em geral, de todas as áreas do conhecimento;

b) A inscrição no concurso será realizada de acordo com critérios e prazos estabelecidos no regulamento;

Será premiada a melhor solução, definida como 1ª colocada, de acordo com os critérios estabelecidos no regulamento.

c) A premiação ocorrerá ao final do concurso no dia e data definido na tabela 1 – Anexo 1.

7. OBRIGAÇÕES DAS PARTES

a. À SICOOB ARACOOB caberá:

- i. Publicar e divulgar o edital
- ii. Receber as inscrições
- iii. Constituir Comissão Julgadora
- iv. Divulgar os resultados
- v. Realizar a premiação

Aos participantes do concurso caberá concordar com a publicação do edital e seu regulamento.

ANEXO II

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS

De um lado, 1) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; 2) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; 3) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; membros de **EQUIPE INSCRITA no “CONCURSO” DESTINADO À REALIZAÇÃO DO HACKATHON**

SICOOB ARACOOP, doravante designado simplesmente **Cedente**, e, de outro lado, a **SICOOB ARACOOP**, empresa privada, inscrita no CNPJ sob o n.º _____, localizada na _____, doravante designada simplesmente **SICOOB ARACOOP**, neste ato representada por _____, portadora da cédula de identidade nº _____, Órgão expedidor SSP/SP e do CPF/MF nº _____, resolvem firmar o presente **TERMO DE CESSÃO DE**

DIREITOS AUTORAIS PATRIMONIAIS, que será regido, no que couber, pela Lei nº 9.609/98 e pela Lei nº 9.610/98, bem como pelas seguintes cláusulas e condições:

1. Os **Cedentes** cedem à **SICOOB ARACOOP**, de forma gratuita, total e definitiva, em caráter irrevogável e irretroatável, nos termos da Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, os direitos patrimoniais das criações/produções/software desenvolvidos no evento HACKATHON SICOOB ARACOOP, realizado em _____, doravante designado(s) simplesmente de **Criação(ões)**, conforme anexo que é parte integrante do presente termo de cessão.
2. A **SICOOB ARACOOP** passa, doravante, a ter exclusividade no Brasil e em terceiros países sobre os direitos autorais patrimoniais decorrentes da(s) **Criação(ões)**, em especial, de:
 - a. incorporar ao acervo de qualquer banco de dados da **SICOOB ARACOOP**;
 - b. reproduzir por qualquer meio, a qualquer tempo, em qualquer suporte físico, no todo ou em parte;
 - c. publicar a(s) **Criação(ões)** em outras obras diversas conforme o interesse e a relevância para a **SICOOB ARACOOP**;
 - d. distribuir de forma onerosa ou não, sem limite de quantidade, de impressão ou edição;
 - e. disponibilizar pela Internet, no todo ou em parte;
 - f. fazer adaptação, modificação e obra derivada;
 - g. licenciar a(s) obra(s) por meio de licença pública ou particular;
 - h. autorizar terceiros a praticarem quaisquer dos atos relacionados nas alíneas antecedentes.
3. A **SICOOB ARACOOP** deverá conferir expressamente e de forma inequívoca o crédito de autoria da(s) **Criação(ões)** todas as vezes que elas forem utilizadas.
4. Fica resguardado aos **Cedentes** o direito de utilização da(s) **Criação(ões)** exclusivamente para fins de portfólio profissional, vedada a utilização para qualquer outro fim, incluindo fins profissionais, sem a devida autorização da **SICOOB ARACOOP**.
5. Os **Cedentes** asseguram à **SICOOB ARACOOP** que a criação intelectual do objeto deste termo, é de sua autoria originária, não viola quaisquer direitos de terceiros, podendo assim entregar os direitos autorais a **SICOOB ARACOOP**.
6. O presente Termo entra em vigência a partir da data de sua assinatura, vinculando **SICOOB ARACOOP** e os **Cedentes**, bem como seus herdeiros e sucessores, pelo prazo da Lei n.º 9.609/98.
7. Para solução de quaisquer controvérsias decorrentes deste Termo de Cessão, as quais não possam vir a serem solucionadas, as partes elegem o Foro cidade de Araguari para resolução de quaisquer conflitos.