



## **Edital de participação**

### **1. Do Evento**

1.1 O Hacka GTP+ é um hackathon organizado pelo Centro de Informática (CIn) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e pelo Grupo de Trabalhos em Prevenção Positivo (GTP+), com parceria de professores da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e da Faculdade Pernambucana de Saúde (FPS). O hackathon é parte de um projeto de inovação social aberta com o GTP+, uma organização não governamental (ONG) de base comunitária e sem fins lucrativos fundada há mais de 20 anos por pessoas com HIV e doentes de AIDS. Através deste hackathon, visa-se desenvolver soluções tecnológicas voltadas para atender as necessidades do público atendido pelo GTP+.

1.2 O desafio proposto aos participantes é o da criação de soluções tecnológicas (aplicativo Web ou Mobile) que alavanquem negócios ou novos modelos de negócio dentro de uma temática específica, a ser escolhida dentre duas possibilidades:

- Cozinha confeitaria escola: Cuida da segurança alimentar das pessoas vivendo com HIV e proporciona geração de renda por meio da culinária.
- Espaço Positivo: É a porta de entrada do GTP+, um espaço de acolhimento para todas as pessoas dos públicos prioritários e seus familiares.

1.3 Neste hackathon, as soluções tecnológicas desenvolvidas poderão ser em versões web ou aplicativos mobile, não sendo permitida a criação de jogos.

### **2. Data e Local**

2.1 O Hacka GTP+ ocorrerá no Apolo 235, Bairro do Recife, nos dias e horários abaixo:

- Sexta-feira 02/09/2022 (Abertura e formação de equipes) - De 18:00 às 21:00
- Sábado 03/09/2022 (Desenvolvimento) - De 8:00 às 20:00
- Domingo 04/09/2022 (Desenvolvimento e apresentações) - De 9:00 às 17:00

2.2 A pré-inscrição do evento ocorrerá entre os dias 02/08/2022 e 21/08/2022, e os selecionados serão contactados a partir de 22/8/2022

### **3. Elegibilidade e Público alvo**

Estão elegíveis para a participação no evento, maiores de 18 anos interessados em inovação social. O público alvo de participantes envolve, mas não se limita aos seguintes:

- Estudantes do ensino técnico ou superior (graduação e pós-graduação) matriculados em cursos ligados às áreas de Tecnologia da Informação, Design e Negócios;
- Profissionais das áreas listadas acima;
- Público atendido pelo GTP+;
- Pessoas voluntárias do GTP+.

### **4. Inscrições**

Os participantes serão selecionados após o período de pré-inscrição. Os selecionados receberão um link para inscrição por e-mail, enquanto que os demais ficarão alocados em uma lista de espera.

### **5. Equipes**

5.1 Todas as equipes devem possuir 5 (cinco) integrantes, com funções mistas, precisando ao menos de uma pessoa se enquadrando em cada requisito abaixo:

- Pessoa atendida pelo GTP+ ou voluntária da instituição
- Perfil de Desenvolvimento de Software Web ou Mobile
- Perfil de Design com foco em UI, UX e Produto
- Perfil de Empreendedorismo

5.2 Na programação da sexta-feira, haverá dinâmica para formação de equipes, que permitirá o envolvimento de pessoas do GTP+ em equipes já formadas ou em formação.

5.3 As equipes devem estar formadas até a manhã do sábado do evento - dia 03 (três) de setembro;

5.4 A escolha da equipe fica à cargo dos participantes, sendo recomendado formá-las na sexta-feira, quando haverá a abertura;

5.5 Caso haja equipes incompletas, a Comissão Organizadora do Hacka GTP+ será responsável por auxiliar na formação dos grupos.

5.6 Caso as equipes formadas não estejam de acordo com as regras estabelecidas neste edital, a Comissão Organizadora do Hacka GTP+ poderá reorganizar as equipes com intuito de manter a diversidade de perfis.

### **6. Participação no Evento**

6.1 Cada participante deverá levar suas próprias ferramentas de trabalho pessoais (tablet, smartphone, notebook, componentes eletrônicos diversos, etc).

6.2 Cada participante do Hacka GTP+ receberá uma credencial com sua identificação e deverá permanecer com ela visível durante todo o hackathon.

6.3 Suspeitas de conduta antiética ou do não cumprimento das normas do código de conduta ou do regulamento serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora do Hacka GTP+, podendo ainda resultar na desclassificação da pessoa em questão.

6.4 Alimentação e infraestrutura de uso comum, tais como conexão à internet, projetores, mesas e cadeiras serão disponibilizadas pelo evento.

## **7. Desenvolvimento do Projeto**

7.1 Todos os projetos deverão estar relacionados aos temas qualificados para o evento, conforme desafios listados neste regulamento e que serão detalhados na abertura do evento. A não adesão aos temas implicará na desclassificação do projeto.

7.2 Os projetos poderão ser desenvolvidos em versões web e/ou aplicativos mobile, obedecendo às definições e regras explicitadas neste item:

7.2.1 Os projetos deverão ser inéditos, de autoria própria e desenvolvidos somente durante o evento. Não serão aceitos códigos ou projetos previamente desenvolvidos. Caso seja identificado um projeto fora das especificações, os participantes serão desclassificados.

7.2.2 É permitida a utilização de Interface de Programação de Aplicações (API) de terceiros ou bibliotecas externas, contanto que elas estejam disponíveis a todos os participantes e sejam de uso gratuito.

7.2.3 Será permitida a utilização de dados externos, obtidos a partir da internet ou em redes sociais, desde que estes sejam legais ou não violem direitos de terceiros.

7.2.4 Os participantes são responsáveis por todo software que irão utilizar e suas licenças, sejam eles para conexão com as bases ou ambientes de desenvolvimento integrado.

7.3 Haverá um *checkpoint* durante o evento, devendo ser feita uma apresentação de *status report* quando a organização do evento sinalizar.

## **8. Apresentação final dos Projetos**

8.1 Pelo menos 01 (um) representante de cada equipe apresentará a solução desenvolvida pelo grupo para as bancas examinadoras, por meio de uma apresentação em formato de *pitch* com duração máxima de 05 (cinco) minutos. A apresentação da solução tecnológica desenvolvida durante o evento deve ser feita respeitando esse tempo.

8.2 O tempo será controlado e apresentado pela organização do evento, com o intuito de auxiliar as apresentações.

## **9. Resultado Final**

9.1 Uma comissão avaliadora será responsável pela análise e julgamento das soluções desenvolvidas e definirá os 03 (três) primeiros grupos.

9.2 A avaliação será feita a partir dos seguintes critérios:

a. Criatividade e originalidade

- b. Potencial de geração de negócio
- c. Impacto para a comunidade atendida pelo GTP+
- d. Usabilidade e experiência do usuário
- e. Nível de finalização do protótipo
- f. Organização do processo na plataforma estrategia

9.2 A entrega das apresentações e links para repositórios deverá ser feita na plataforma a ser disponibilizada no fim de semana do hackathon.

## **10. Da Premiação**

10.1 Haverá premiação aos 2 (dois) primeiros grupos com melhor avaliação, segundo os critérios da seção 9, que serão revelados durante o evento.

10.2 A seguinte premiação serão fornecidas como responsabilidade da organização:

- R\$ 22 500,00 (vinte e dois mil e quinhentos reais) por equipe, na forma de bolsas de inovação por 6 meses, considerando o máximo de 5 pessoas por equipe e R\$ 4 500,00 (quatro mil e quinhentos reais) em bolsas de inovação (individuais) distribuídas ao longo do prazo mencionado acima.

10.3 Patrocinadores do evento disponibilizaram prêmios adicionais conforme listado abaixo, reservando-se o direito de alterar a oferta conforme disponibilidade:

- Mentoria no programa Mind the Bizz para as duas equipes vencedoras a partir de Outubro/2022
- Um voucher de curso individual na CESAR School para cada equipe vencedora. A atribuição de quem o utilizará ficará a cargo dos integrantes da equipe.

## **11. Do Direito de imagem**

Ao participar do evento, o participante garante o uso gratuito, de seu nome, imagem e som de voz nos canais de comunicação interna e externa à organização do evento. As autorizações descritas não implicam na obrigatoriedade de divulgação ou pagamento por parte da organização.

## **12. Da Propriedade Intelectual**

A propriedade intelectual da solução, assim como dos demais materiais desenvolvidos e elaborados durante o Hacka GTP+ pertencerá aos participantes. O GTP+ terá uma licença não-exclusiva com relação a tais materiais, excluído eventual código fonte da solução, se houver.

## **13. Da Continuidade do Projeto**

13.1 O programa de bolsas oferecido às equipes vencedoras está condicionado ao compromisso com a continuidade do projeto ao longo de 6 (seis) meses e à participação no programa de formação Mind the Bizz, que acontece em oficinas presenciais aos sábados presenciais e 1 (uma) hora de mentoria semanal (online ou presencial, conforme preferência da equipe), ao longo de 10 semanas.

13.2 Os eventuais modelos de negócios para as soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes vencedoras contemplam a possibilidade de geração de renda para os membros de tais equipes, ficando sujeito a acordo entre GTP+ e as equipes os detalhes de como viabilizar tais modelos.

13.3 O orçamento da equipe está vinculado à remuneração de bolsas tomando como base a bolsa BCT-9 da FACEPE, conforme tabela de valores vigentes:

<http://www.facepe.br/fomento/valores-vigentes/>

13.4 Na primeira fase do programa, os participantes irão receber apoio de especialistas na área a que submeterem os projetos, para evoluir com a aplicação que estará em desenvolvimento em parceria com o GTP+ durante o período descrito acima.

13.5 Os participantes se comprometem a participar de reuniões de acompanhamento do projeto durante o período definido.

## **14. Das Disposições Finais**

14.1 O preenchimento do formulário de inscrição do Hacka GTP+ implica automaticamente na concordância com os termos deste edital.

14.2 Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este edital serão resolvidas e esclarecidas pelos organizadores do evento.

14.3 Caso seja necessário, a Comissão Organizadora do Hacka GTP+ poderá realizar as alterações necessárias nas regras presentes neste edital, sendo de responsabilidade da mesma informar aos participantes e esclarecer quaisquer dúvidas que venham a existir.