



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



**EDITAL DO CONCURSO HACKATHON**  
**XXIV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UECE**  
**(21 a 25 de outubro de 2019)**

A **FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ (FUNECE)**, sediada na Avenida Dr. Silas Munguba, nº 1700, Itaperi, Fortaleza-Ceará, CEP 60.740-903, Caixa Postal 703, CNPJ: 07.885.809/0001-97, fundação autárquica vinculada à SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO SUPERIOR – SECITECE, neste ato representada pelo seu Reitor Sr. José Jackson Coelho Sampaio, portador do RG nº 337261 (SSP-CE), e do CPF nº 042.732.903-59, por meio do presente edital, torna pública para conhecimento de alunos regularmente matriculados em instituições de ensino superior o I Hackathon da Semana Universitária da UECE, no período de 23 a 25 de outubro de 2019.

## 1. APRESENTAÇÃO

Com o objetivo de fomentar soluções inovadoras, por meio do desenvolvimento de protótipos e sistemas digitais para a área de SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL, a UECE promove o I HACKATHON da sua XXIV Semana Universitária.

## 2. QUEM PODE PARTICIPAR

**2.1.** O concurso é aberto ao público. Podem se inscrever estudantes universitários, de ambos os sexos, que:

- A. Tenham disposição e abertura para práticas coletivas, colaborativas e solidárias;
- B. Tenham habilidade nas áreas necessárias ao desenvolvimento dos projetos;
- C. **Preferencialmente** tenham conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas listadas abaixo:
  - I. Programação e desenvolvimento de software e/ou aplicativos web / mobile;
  - II. Design;
  - III. Negócios, ou
  - IV. Meio ambiente.

D. Cada equipe deverá ser composta por pelo menos um integrante da UECE.

**2.2.** É imprescindível a disponibilidade para se dedicar às atividades do Hackathon a partir das 8h30 do dia 23 de outubro de 2019 até o término, às 21h00 do dia 24 de agosto de 2019.

**2.3.** A participação no Hackathon está limitada a pessoas a partir de 18 (dezoito) anos.

**2.4.** Não poderão participar do Hackathon colaboradores, prestadores de serviço,



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



estagiários e/ou quaisquer profissionais que mantenham vínculos de trabalho e/ou contratual com o organizador ou seus patrocinadores, assim como com instituições emissoras, credenciadoras ou outras que participem dos arranjos de pagamento instituídos pelo organizador, bem como seus dependentes diretos (filhos e cônjuges).

### **3. INSCRIÇÕES E SELEÇÃO**

- 3.1.** As inscrições serão gratuitas e estarão abertas no período de 30 de setembro até às 23h00 do dia 16 de outubro de 2019. Deverão ser feitas individualmente, única e exclusivamente por meio de formulário online de inscrição disponível no Site <https://semanauniversitaria2019.uece.br/>.
- 3.2.** O envio do formulário de inscrição não garante a participação. Na eventualidade de mais 40 (quarenta) inscritos para o Hackathon, será selecionado os participantes de acordo com as informações prestadas no momento da inscrição, para tanto considerando os seguintes critérios:
  - a. formação acadêmica alinhada com os perfis desejados (Desenvolvimento, Negócios, meio ambiente ou Design);
  - b. experiência profissional nas áreas de tecnologia, empreendedorismo e design.
- 3.3.** O resultado preliminar contendo os nomes dos participantes selecionados para o Hackathon será divulgado no dia 18 de outubro, no site da UECE.
- 3.4.** O candidato que desejar interpor recursos contra o resultado preliminar da seleção que trata este Edital deverá fazê-lo em até 24 horas (vinte e quatro), a contar da data de divulgação do resultado, indicada no cronograma, no item 4.
- 3.5.** Os recursos deverão ser encaminhados ao Coordenador do Hackathon, por meio de e-mail [pauloh.maia@uece.br](mailto:pauloh.maia@uece.br).
- 3.6.** Os organizadores não garantem que o sistema de inscrição *online* estará disponível de forma ininterrupta durante todo o período de inscrição, não se responsabilizando, assim, por falhas sistêmicas e de carregamento. Da mesma forma, o organizador não será responsável por inscrições feitas fora do período de inscrição, ou por inscrições enviadas erroneamente, com informações incorretas, inválidas ou imprecisas, que resultarão, assim, na rejeição da inscrição ou na exclusão do Hackathon, conforme o caso.
- 3.7.** Da mesma forma, os organizadores não se responsabilizarão pelas inscrições que não forem concluídas por problemas nos computadores, servidores, linhas telefônicas ou em provedores de acessos dos usuários ou, ainda, por falta de energia elétrica no local de acesso do usuário, sem exclusão de eventos caracterizados como caso fortuito e força maior, eximindo-se, por conseguinte, de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos.



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



- 3.8. O participante é responsável pela veracidade das informações e dos documentos apresentados no momento da inscrição.
- 3.9. A realização da inscrição pelo participante implica na prévia e integral aceitação de todos os termos e condições do presente Regulamento.

#### 4. PROGRAMAÇÃO

Lançamento do Edital	30 de setembro de 2019
Período de Inscrição	30 de setembro a 16 de outubro de 2019
Análise dos candidatos inscritos	17 outubro de 2019
Divulgação do resultado preliminar	18 outubro de 2019
Período de Interposição de recurso	18 a 19 de outubro de 2019
Divulgação do resultado final	20 outubro de 2019
Entrega da documentação	23 outubro de 2019
Realização do evento	23 a 24 de outubro de 2019
Entrega das premiações	25 outubro de 2019

- 4.1. O evento acontece de 23 a 25 de outubro e seguirá o seguinte cronograma:
- Dia 23, 8:30h - Abertura: apresentação da comissão do Hackathon, da dinâmica do evento e das equipes.
  - Dia 23, de 9h às 21h - Maratona: Desenvolvimento dos projetos com o auxílio da equipe de apoio e de mentoria;
  - Dia 24, de 9h às 12h - Mentoria em *pitch* e preparação das apresentações.
  - Dia 24, às 14h - Apresentação dos *pitch*: Demonstração dos projetos e avaliação da comissão julgadora;
  - Dia 25, horário a confirmar - Encerramento: Entrega das premiações e considerações finais.
- 4.2. Os participantes selecionados para o I HACKATHON da Semana Universitária da UECE, deverão obrigatoriamente comparecer à Universidade Estadual do Ceará, Campus do Itaperi, no dia 23 de outubro de 2019, às 8h30 para apresentação das Equipe.
- 4.3. No momento da apresentação das equipes junto ao organizador, os membros de cada equipe deverão apresentar documentação original de identidade oficial (RG, Passaporte válido, Carteira de Habilitação ou Carteira Funcional) e comprovante de matrícula em instituição de ensino superior.
- 4.4. Caso seja identificado que as informações fornecidas são falsas, no todo ou em parte, no momento da inscrição, pelos membros de uma equipe, a respectiva equipe será considerada desclassificada.



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



- 4.5. Cada equipe poderá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do Hackathon, o qual deverá ter sido desenvolvido no período da duração do evento.
- 4.6. No mínimo 2 (dois) integrantes de cada equipe devem permanecer obrigatoriamente no local designado para as atividades do evento entre 08h30 e 21h00, sob pena de desclassificação da equipe.
- 4.7. Eventuais desistências de participantes deverão imediatamente ser informadas pelas equipes à organização do Hackathon, com um termo confirmando a saída, assinado pelos membros da equipe, sendo que o percentual mínimo indicado no item 4.6 supra deverá ser observado.
- 4.8. Não serão aceitos projetos de conteúdo imoral, ilegal, de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança ou que de qualquer forma violem a legislação brasileira em vigor.
- 4.9. É permitido e incentivado que os membros de equipes distintas auxiliem uns aos outros no decorrer do Hackathon.

## **5. PROJETOS**

- 5.1. Os projetos a serem desenvolvidos durante o Hackathon terão por objetivo criar uma solução que proporcione melhorias às áreas do MEIO AMBIENTE ligados: i) gestão correta de resíduos sólidos; ii) coleta seletiva; iii) educação de pontos de lixo no centro urbano; iv) gestão e associação de catadores; v) destinação adequada de resíduos enquadrados na logística reversa (pilhas, baterias, pneus, etc.).
- 5.2. Os projetos desenvolvidos são de propriedade intelectual dos desenvolvedores.
- 5.3. Os projetos pelos quais houver interesse, da Incubadora de Empresas e Centro de Desenvolvimento Tecnológico e Inovação da UECE (INCUBAUECE), serão convidados para participarem do Programa de Incubação.
- 5.4. Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações deste Regulamento serão desclassificados.
- 5.5. Todos os projetos que atenderem aos termos e condições deste Regulamento serão avaliados pela Comissão Julgadora para concorrer aos prêmios.
- 5.6. Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que creditadas a autoria do material e/ou conteúdo e desde que acompanhadas de suas fontes e links para download.
- 5.7. Caso a Comissão Julgadora verifique que o projeto vencedor não observou as previsões deste Edital, o julgamento será anulado e os membros da Equipe serão responsáveis pela devolução do Prêmio e por indenizar os organizadores por todas as perdas e danos daí decorrentes.



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



- 5.8. Os projetos que tiverem aplicação web, deverão rodar nas versões mais atualizadas dos navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.
- 5.9. Deverão rodar em plataformas independentes de softwares proprietários e quaisquer custos de plugins ou outras fontes de códigos proprietários será de total responsabilidade da equipe, deixando o FUNECE livre de qualquer responsabilidade sobre direitos autorais ou pagamento de licenças.

## 6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1. Os projetos concluídos e entregues até o término da duração do Hackathon serão avaliados por uma comissão julgadora, de acordo com critérios:

- criatividade e inovação;
- demanda no mercado;
- impacto social;
- qualidade técnica;
- viabilidade de implementação.

6.2. Cada um dos critérios acima possui peso proporcional, sendo avaliados a partir da demonstração do código funcionando e apresentação de *Pitch*.

6.3. A comissão julgadora será composta por técnicos indicados pelos organizadores do evento e profissionais do mercado com conhecimento nas áreas de Tecnologia, Empreendedorismo, Design e Inovação. Dentre seus membros, será nomeado um presidente, cuja decisão sobre as ocorrências durante as atividades será soberana.

6.4. No dia 24 de outubro de 2019, turno da tarde, será realizada a sessão de apresentação dos Projetos pelas Equipes. Todas as Equipes terão até 05 (cinco) minutos para apresentarem seus Projetos e 03 (três) minutos para fazer a demonstração das funcionalidades desenvolvidas para a Comissão Julgadora e outros 02 (dois) minutos para responderem às perguntas desta comissão. Durante a apresentação, a Equipe deverá descrever:

- i. O que é o projeto e como funciona;
- ii. Inovação ao atender demandas no mercado;
- iii. Resultados esperados;
- iv. Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- v. Formas de implementação do projeto;
- vi. Impacto para a sociedade.

6.5. Após a rodada de apresentações, a Comissão Julgadora elegerá os 2 (dois) melhores



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



Projetos, sendo 2 (duas) equipes premiadas.

- 6.6. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.
- 6.7. O resultado do julgamento será divulgado dia 25 de outubro de 2019, durante a Cerimônia de Encerramento da Semana Universitária da UECE.
- 6.8. Caso o organizador não identifique projetos que atendam aos critérios de seleção ou que estejam inadequados ao tema proposto, a recompensa não será concedida a nenhuma equipe.

## 7. PREMIAÇÃO

- 7.1. As 2 (duas) melhores equipes definidas pela Comissão Julgadora receberão, como recompensa, os seguintes prêmios:
- **1º Lugar:** 20 horas de mentoria em gestão e inovação com a equipe da INCUBAUECE;
  - **2º Lugar:** 10 horas de mentoria em gestão e inovação com a equipe da INCUBAUECE;
- 7.2. As equipes vencedoras receberão suas devidas recompensas em até 15 (quinze) dias úteis após a divulgação do resultado.
- 7.3. As recompensas são pessoais e intransferíveis, exclusivas aos membros da equipe vencedora.
- 7.4. Os recursos destinados a premiações serão oriundos de parceiros e apoiadores da iniciativa privada.

## 8. LOCAL DO EVENTO E INFRAESTRUTURA

O I Hackathon acontecerá na Universidade Estadual do Ceará, Campus do Itaperi. As equipes irão dispor de salas climatizadas, com cadeiras e mesas, conexão de internet wi-fi, água e café, mas devem levar seus equipamentos eletrônicos usados para o desenvolvimento do projeto (laptop com conexão wireless, kits de arduino, carregadores e adaptadores de tomada, dentre outros). A UECE fornecerá também almoço e jantar no dia 23 de outubro, durante a maratona.

## 9. COMUNICAÇÃO

Em todas as etapas do Hackathon, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, como e-mail e pelo grupo em rede social a ser informado às equipes no início do evento. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações. A comissão





**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Hackathon.

## **10. DISPOSIÇÕES GERAIS**

- 10.1.** As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço eletrônico <https://semanauniversitaria2019.uece.br/>.
- 10.2.** O I Hackathon será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas. Ao se inscreverem no Hackathon, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento. Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam a UECE a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
- 10.3.** A Organizadora será a proprietária exclusiva de todos os direitos autorais e outros direitos sobre as Imagens de modo que nenhum material que inclua as Imagens deve ser apresentado aos membros das Equipes para qualquer aprovação seja em qual momento for.
- 10.4.** Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a UECE, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
- 10.5.** Para participar do Hackathon não é necessária a aquisição de qualquer produto, bem ou serviço. A seleção das equipes vencedoras não está sujeita a qualquer tipo de álea ou sorte e nem à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71.
- 10.6.** Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.
- 10.7.** A UECE não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet



**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

- 10.8.** As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
- 10.9.** O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A UECE envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.10.** A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

## **11. REALIZAÇÃO**

- Universidade Estadual do Ceará
- Grupo de Engenharia de Software Distribuído (GESAD)
- Incubadora de Empresas e Centro de Desenvolvimento e Inovação da UECE (INCUBAUECE)

## **12. APOIO**

- Instituto Iracema Digital

## **13. PATROCÍNIO**

- A ser divulgado posteriormente

Fortaleza, 30 de setembro de 2019

Profa. Nukácia Meyre Silva Araújo  
Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa da UECE





**Governo do Estado do Ceará**  
**Secretaria da Ciência Tecnologia e Educação Superior**  
**Fundação Universidade Estadual do Ceará**  
**Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa**



**ANEXO – FORMULÁRIO ELETRÔNICO DE INSCRIÇÃO**

**Nome:**

**E-mail:**

**Telefone:**

**Instituição de Ensino:**

**Perfil (Programador / Design / Negócios / Meio Ambiente):**