

HACKATHON **IL**



e PCTec/UnB

COMUNICAÇÃO

das Minorias linguísticas
em tempos de Pandemia

12 a 16

abril

08h às 17h

REGULAMENTO



UnB Instituto de Letras



PCTec-UnB
Parque Científico
e Tecnológico

Projeto apoiado pelo
Edital COPEI - DPI/DEX N° 01/2020



SUMÁRIO

CRONOGRAMA ---	03
OBJETIVO ---	04
INSCRIÇÃO ---	06
PROGRAMAÇÃO ---	07
SIGILO E CONFIDENCIALIDADE ---	08
EQUIPAMENTOS E REDE ---	08
REGRAS DE CONDUTA ---	08
DIREITOS DE TERCEIROS ---	08
RESPONSABILIDADE LIMITADA ---	09
DIREITOS SOBRE O PRODUTO DESENVOLVIDO ---	09
PREMIAÇÃO ---	10
DISPOSIÇÕES GERAIS ---	11
ANEXO 1 ---	12

CRONOGRAMA

12.04.2021

Abertura do Evento -14hrs.

13.04.2021 a 15.04.2021

Trabalho das Equipes

15.04.2021

Entrega do Desafio até as 17hrs

16.04.2021

Premiação e Encerramento do Evento -14hrs



DO OBJETIVO

Este **Hackathon** é uma parceria entre o Instituto de Letras (IL/UnB) e o Parque Científico e Tecnológico da Universidade de Brasília (PCTec/UnB).

Hackathons são eventos que envolvem pessoas interessadas em solucionar problemas e desenvolver soluções inovadoras para questões específicas. A origem do termo remete à combinação das palavras hack (programar) e marathon (maratona). Entretanto, há algum tempo que os Hackathons deixaram de ser eventos focados apenas em programadores e começaram a ser espaço para profissionais como designers, gestores, desenvolvedores, especialistas em inovação e usuários. Assim, essa maratona serve para que projetos e ideias sejam discutidos e desenvolvidos. Levando em consideração opiniões, recursos e conhecimentos de todos profissionais envolvidos.

O tema do Hackathon IL-PCTec/UnB será “Comunicação das Minorias linguísticas em tempos de Pandemia”, cuja ideia é pensar na inovação como forma de promover soluções para o enfrentamento das barreiras de comunicação linguística para imigrantes, indígenas e surdos no acesso às demandas cotidianas e às políticas públicas no contexto da pandemia, através da construção de um APP no qual essas pessoas possam ter acesso a uma mediação linguística para se comunicar com os agentes públicos em contextos institucionais diversos (saúde, justiça, educação, administração, fronteiras etc.).



Através da construção desse aplicativo, qualquer pessoa residente no Brasil e que não fala português poderá acessar os serviços de um intérprete no par de línguas que ele necessita para se comunicar, por exemplo, com um médico ou uma enfermeira, um agente da Defensoria Pública, um diretor de escola, um agente de polícia, um juiz etc. Vejamos alguns exemplos.

Exemplo 1: No ambulatório médico de um hospital público, uma imigrante haitiana, recém-chegada ao Brasil, tenta descrever os sintomas que ela vem sentindo nos últimos cinco dias, de modo a obter um diagnóstico sobre sua condição de saúde e quais os exames que precisam ser feitos.

Exemplo 2: Numa agência da Caixa Econômica, uma família de indígenas está requerendo seu auxílio emergencial. O gerente da agência está com dificuldades para explicar quais documentos e procedimentos são necessários para que essa família tenha acesso aos recursos.

Exemplo 3: Em uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), um surdo, usuário de Língua Brasileira de Sinais (Libras) precisa explicar para o atendimento da UPA qual especialidade médica necessita.

Exemplo 4: Em um Hospital Regional (HR), um imigrante venezuelano busca informações sobre um familiar internado por insuficiência respiratória. Não dominante da língua, ele tenta se comunicar com a recepção da instituição.

Durante o Hackathon IL/PCTec, focado na construção desse APP, as equipes de desenvolvimento deverão buscar novas soluções para problemas e barreiras linguísticas do dia a dia desses falantes, de modo a que tenham acesso a todos os serviços públicos aos quais fazem jus, especialmente sanitários e assistenciais (no contexto da pandemia de COVID-19).



DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Só poderão participar do Hackathon, maiores de 16 (dezesseis) anos. As inscrições serão abertas no dia **01/03** às **8hrs** e encerradas no dia **30/03** às **17hrs**, através do link no site www.pctec.unb.br, sendo necessária inscrição via SIGAA para obtenção de certificado. Não serão aceitas inscrições após a data e o horário supracitado. A homologação das inscrições e das equipes será publicada no site do PCTec/UnB, dia **06/04** a partir das **10hrs**.

Lembramos que o número de vagas para o Hackathon é limitado a até 80 (oitenta) participantes, divididos em até 20 equipes. Cabe aos participantes dividir-se em equipes e inscrever-se, podendo cada equipe ter, no mínimo, 3 participantes e, no máximo, 5 participantes.

Interessados que, porventura, não possam participar do evento, poderão ficar em nossa base de dados para participação em possíveis eventos futuros. Fica consignado, contudo, que a organização do evento não faz, perante aos inscritos no cadastro, reserva em relação a qualquer evento, fato ou ato futuro.

Se por acaso o número de equipes passar de 20, serão aceitas as inscrições das primeiras 20 equipes, sendo que as demais ficariam em uma fila de espera aguardando a desistência de algum dos times. Ainda sobre as equipes, é recomendável que em todos os times conste pelo menos um participante da área de tecnologia (TI) ou programação e outro da área de comunicação linguística (ensino, tradução e cultura). Para todos os efeitos, o Hackathon IL/PCTec não se limita somente à participação de alunos ou profissionais do setor de TI (Tecnologia da Informação), estando aberto para que a sociedade e aquele que se sinta preparado venham participar e apresentar suas soluções juntamente com seu grupo.

Ao realizar a sua inscrição, o participante reconhece que sua eventual participação no Hackathon será realizada por meio do site www.pctec.unb.br, assumindo o compromisso de apresentar-se assiduamente em todas as etapas e atividades previstas. A desistência ou abandono, ao longo do evento, acarretará no impedimento da inscrição em Hackathon posterior.

PROGRAMAÇÃO PREVISTA

O Hackathon IL/PCTec, será realizado remotamente, entre os dias 12 a 16 de abril de 2021, e terá duração de 61h (sessenta e uma horas), conforme programação anexada.

Os grupos de projetos deverão ser inscritos com no mínimo 3 pessoas integrando as equipes, sendo recomendável que cada grupo tenha membros com habilidade em Tecnologia ou Programação, além de estudantes ou profissionais da área de comunicação linguística (ensino, tradução e cultura). Contudo, não se faz necessária formação superior para participação, o importante é que cada responsável tenha conhecimento e experiência de sua área.

Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do evento. Caso seja identificado um projeto fora das especificações, os participantes serão desclassificados.

Os grupos participantes deverão, ao final do Hackathon, preparar uma apresentação de 5 min, sobre o APP que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto em formato de PITCH gravado, abordando os tópicos do modelo anexado para uma avaliação efetiva. A apresentação será feita para a banca avaliadora, composta por sete integrantes, a serem informados oportunamente.

Em relação à metodologia utilizada para condução do Hackathon, será abordado todo o contexto da criação do novo sistema, partindo da seguinte premissa: promover soluções para o enfrentamento das barreiras de comunicação linguística para imigrantes, indígenas e surdos no acesso às demandas cotidianas e às políticas públicas no contexto da pandemia. O conteúdo do Hackathon abrange desde a Validação de Problema, Modelagem de Negócio, Proposta de Valor, Prototipagem, etc.

SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no evento, bem como a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da organização, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe aprouver. O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do Hackathon IL/PCTec.

EQUIPAMENTOS E REDE

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um notebook) para realização das atividades do Hackathon, bem como, rede lógica capaz de promover a participação no evento. A equipe organizadora não se responsabilizará por problemas técnicos, de transmissão ou similares



Instituto de Letras

REGRAS DE CONDUTA

A equipe do Hackathon IL/PCTec quer proporcionar o ambiente mais criativo e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um aja com o máximo de respeito e civilidade. Por isso, é importante que o participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe antes e durante o evento, sempre de forma imediata. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, seja antes ou durante o evento, sem possibilidade de nova inscrição.

DIREITOS DE TERCEIROS

Os participantes deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca a organização, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. A organização se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a organização venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

RESPONSABILIDADE LIMITADA

A responsabilidade da organização é limitada à organização e execução do evento, na forma definida neste regulamento. A organização não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente pela mesma. O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

DIREITOS SOBRE O PRODUTO DESENVOLVIDO

Os participantes do evento **cedem e transferem totalmente** toda a propriedade intelectual decorrente das soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação no evento, tanto referente ao aplicativo mobile desenvolvido, quanto em relação à plataforma de gestão para o sistema, incluindo, os códigos fontes e o manual de configuração/instalação entregues pelas equipes premiadas para receberem o prêmio.

A Universidade de Brasília poderá, a seu critério, realizar a proteção, em nome próprio, dos direitos de propriedade intelectual referentes às soluções desenvolvidas pelas equipes durante a participação do evento, resguardados os direitos morais relativos aos respectivos participantes, que serão incluídos na proteção como autores/inventores/criadores/melhoristas.



UnB



Instituto de Letras

Projeto apoiado pelo
Edital COPEI - DPI/DEX N° 01/2020

09

DA PREMIAÇÃO

O Hackathon IL/PCTec premiará os 03 (três) melhores projetos desenvolvidos durante o Evento e julgará conforme os critérios estabelecidos, quais sejam: aplicabilidade, criatividade, inovação e/ou usabilidade do projeto elaborado. O julgamento dos projetos será realizado em uma única etapa, sendo concedida uma Premiação Principal para o projeto vencedor, que será conhecido no último dia do evento, conforme programação a ser oportunamente divulgada.

1º Lugar - Premiação no valor de R\$5.000,00 (cinco mil reais) para a equipe.

2º Lugar - Premiação no valor de R\$3.000,00 (três mil reais) para a equipe.

3º Lugar- Premiação no valor de R\$1.000,00 (mil reais) para a equipe.

As equipes vencedoras não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços.



A premiação será creditada em pagamento único em conta corrente do líder da equipe vencedora. Fica sob responsabilidade dos líderes a divisão do prêmio com suas respectivas equipes, conforme negociação prévia entre seus membros, não podendo a comissão organizadora ser responsabilizada ou solicitada a intervir em desacordos que aconteçam entre quaisquer membros de equipes.

O processo de depósito em conta seguirá a tramitação normal do sistema integrado de administração financeira do Governo Federal.

As equipes que apresentarem as soluções vencedoras cederão suas soluções integralmente à UnB, conforme disposto no item DIREITOS SOBRE O PRODUTO DESENVOLVIDO.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento. A participação no Hackathon IL/PCTec, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam o conhecimento e total aceitação deste regulamento.

A aceitação online dos termos deste regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Hackathon IL/PCTec, também implicará a expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à organização, a qualquer uma das empresas apoiadoras do evento para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

- 1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que serão gravados durante o evento;
- 2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor.

Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja

a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento, não ofende ou transgredir quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual, não sendo ofensivos, injuriosos, difamadores, nem de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

A participação no Hackathon IL/PCTec não cria qualquer tipo de vínculo empregatício entre os participantes e a UnB. O participante que obtiver vantagem indevida, mediante a utilização de meios fraudulentos ou de quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela comissão organizadora, será imediatamente eliminado da maratona, assim como a sua equipe, sem prejuízo das medidas administrativas e judiciais cabíveis.

Disputas, controvérsias ou reclamações relacionadas aos termos desta chamada serão dirimidas pela comissão organizadora da Hackathon IL/PCTec e deverão ser comunicadas à comissão pelo e-mail pctec@unb.br, tendo como assunto da mensagem "Dúvidas Hackathon IL/PCTec".

A seleção e a premiação das equipes participantes, além das dúvidas, divergências ou situações não previstas nesta chamada, serão julgadas e decididas de forma soberana pela comissão organizadora. Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora, em conjunto com o PCTec e o Instituto de Letras (IL/UnB).

ANEXO 1

PROGRAMAÇÃO

01/03 a 30/03	Inscrição pelo site www.pctec.unb.br	
06/04	Homologação das Inscrições	
12/04	Cerimônia de Abertura e Apresentação do Objetivo	Canal do PCTec no Youtube
13/04 a 15/04	Trabalho das Equipes	REMOTO
15/04	Envio da Apresentação	Repositório Online
16/04	Premiação e Cerimônia de Encerramento	Canal do PCTec no Youtube



UnB



Instituto de Letras

Projeto apoiado pelo
Edital COPEI - DPI/DEX N° 01/2020