

REGULAMENTO HACK THE BRAIN RIO

A atividade HACK THE BRAIN RIO é promovida pelo OLABI junto ao LAA Laboratório de Atividades do Amanhã e tem por objetivo incentivar os talentos criativos e empreendedores da cultura digital e das ciências, estimulando o desenvolvimento de soluções por meio do desenvolvimento de software e/ou hardware. Será realizada entre os dias 24 e 26 de junho de 2016, nas dependências do LAA - Laboratório de Atividades do Amanhã, no Museu do Amanhã (Praça Mauá, 1, Centro - Rio de Janeiro/RJ).

A organização da HACK THE BRAIN RIO poderá alterar e atualizar o presente Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do usuário, verificar a versão mais recente, que estará disponível neste site.

1. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO:

1.1 A participação está aberta a profissionais e estudantes de todas as carreiras. É desejável que os inscritos tenham conhecimento ou experiência em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, gestão de negócios e/ou equipes, ciências, biologia, biotecnologia, arte e design não havendo a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas.

1.2 Só estarão aptos a participar do HACK THE BRAIN RIO maiores de 18 anos.

1.3 A inscrição deverá ser feita individualmente e a participação no HACK THE BRAIN RIO será, obrigatoriamente, em grupo.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1 As inscrições são gratuitas e estão abertas no período de 13 a 22 de Junho de 2016.

2.2 A inscrição deve ser feita única e exclusivamente por meio de formulário online de inscrição no site <http://www.museudoamanha.org.br/pt-br/ciencia-cidada> e somente será considerada completa após o preenchimento de todos os campos solicitados.

2.3 O Museu do Amanhã e o Olabi não se responsabilizam por possíveis falhas no sistema de inscrição online.

2.4 O participante é responsável pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.

2.5 A realização da inscrição pelo candidato implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

2.6 Será preciso seguir todos os passos no site para a inscrição no concurso com o preenchimento de todos os campos obrigatórios.

2.7 O deferimento das inscrições se dará de acordo com os critérios estabelecidos no item 3 deste regulamento. O aviso de deferimento será enviado ao e-mail cadastrado pelo participante no ato da inscrição.

2.8 É permitido e incentivado que os participantes de grupos distintos auxiliem uns aos outros no decorrer da competição.

3. DA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO HACK THE BRAIN RIO

3.1 Os participantes competirão em grupos formados por no mínimo 3 (três) membros, e no máximo 5 (cinco) membros.

3.2 O número máximo de inscrições deferidas será de 20 pessoas, por ordem de inclusão destas. Não haverá cadastro reserva.

3.3 Os interessados OBRIGATORIAMENTE deverão trabalhar em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes (conforme cláusula 3.1). A participação do grupo na competição dependerá da análise da organização do HACK THE BRAIN RIO, de acordo com a disponibilidade de vagas e o preenchimento correto dos dados na inscrição conforme item 2.2.

3.4 Os participantes de cada grupo deverão apresentar documentação original com foto no momento do credenciamento dos grupos, no dia 24 de Junho, às 13:00 (horário de Brasília).

3.5 Os grupos deverão dispor de computadores pessoais e poderão levar seus próprios equipamentos e materiais de apoio caso julguem necessário.

3.6. As despesas dos participantes referentes à transporte, hospedagem e alimentação ocorrerão por conta própria.

3.7 A organização do evento não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes 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.

3.8 Cada grupo poderá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do HACK THE BRAIN RIO de acordo com o item 4.1 deste regulamento.

3.9 Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do HACK THE BRAIN RIO.

3.10 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

3.11 Os participantes responsabilizam pela originalidade de todo o conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os entes organizadores em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

3.12 Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

3.13 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado sob licença livre no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git) e no site www.hackthebrain-hub.com

3.14 Caso a comissão julgadora tome conhecimento por meio de fonte fidedigna, de que o projeto vencedor não observou os itens 3.8 a 3.13, o prêmio será cancelado e o responsável pela inscrição arcará com as despesas financeiras e legais decorrentes.

3.15 O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em grupo.

3.16 O participante que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do HACK THE BRAIN RIO será desclassificado.

3.17 Desistências de participantes deverão ser informadas a organização do HACK THE BRAIN RIO imediatamente.

4. DO TEMA DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

4.1 O tema central da edição do HACK THE BRAIN RIO é “Hackeando para a vitalidade” em que serão estimulados a desenvolver idéias sobre a saúde, cuidados e qualidade de vida, por meio de diferentes técnicas de tipo EEG (eletroencefalografia) para medir, visualizar e interpretar a sua própria atividade cerebral.

4.2 Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, de membros da organização ou de outros participantes do evento.

5. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO:

5.1 Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, originalidade, impacto social, qualidade da documentação e implementabilidade. Todos os quesitos apresentados terão o mesmo peso na análise da Comissão Julgadora.

5.2 Serão premiados os 3 (três) primeiros grupos melhores colocados.

5.3. No dia 26 de Junho a partir das 16 horas será realizada uma sessão de pitchings de projetos. Todos os grupos terão 5 (cinco) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão julgadora. Durante o pitching, o grupo deverá descrever:

- O que é o projeto e como funciona;
- Inovação ao atender demandas inéditas do setor;
- Resultados esperados;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Formas de monetização e potencial econômico, caso seja um produto comercial;
- Formas de implementação do projeto e o impacto para a sociedade considerando o grau de independência de políticas públicas para tal, caso não seja produto comercial.

5.4 Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

6. DO JULGAMENTO:

6.1 A organização do HACK THE BRAIN RIO nomeará uma Comissão Julgadora de notáveis do ramo.

6.2 A Comissão Julgadora, ao fim, irá divulgar extrato da reunião final em que indicará os 3 (três) projetos selecionados.

6.3 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

6.4 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do HACK THE BRAIN RIO.

7. DA PREMIAÇÃO:

7.1 Após a realização do evento, a organização do HACK THE BRAIN RIO disponibilizará o resultado final nos sites dos organizadores e apoiadores do evento.

7.2 Os grupos participantes vencedores nas três melhores colocações receberão, como premiação:

- 1o colocado: Um Kit de Robótica MakerBOX, Um kit de hardware (comando) da GBK Robotics, contato com os coordenadores da Waag Society em Amsterdam e mentoria do seu projeto no Olabi.
- 2o colocado: Kit de hardware (sensores) da GBK Robotics, Assinaturas do Clube Maker (com duração de 6 meses) e mentoria do seu projeto no Olabi.
- 3o colocado: Kit de hardware (iniciante) da GBK Robotics e mentoria do seu projeto no Olabi.

7.3 Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras. Cada membro de cada grupo vencedor receberá uma unidade dos prêmios ofertados.

7.4 A organização não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo.

8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

8.1 As equipes participantes autorizam à organização do HACK THE BRAIN RIO e à Comissão Julgadora acesso a todo código-fonte elaborado durante à hackathon para fins de avaliação, devendo permanecer em repositório GitHub indefinidamente.

8.2 Todos os participantes autorizam expressamente do HACK THE BRAIN RIO e aos demais parceiros do evento a utilização do uso sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.

8.3 Esse hackathon tem fins prioritariamente educacionais. Todos os conteúdos gerados no evento serão disponibilizados na internet sob licença Creative Commons, com o intuito de estimular que outras pessoas possam se interessar por esse universo.

8.4 Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.

8.5 Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora e pela organização do HACK THE BRAIN RIO.

8.6 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

8.7. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.