

## REGULAMENTO NASA SPACE APPS CHALLENGE MARÍLIA 1.3

O **NASA Space Apps Challenge Marília** ocorrerá nos dias 02 e 03 de outubro de 2021, virtualmente.

O tema do NASA Space Apps Challenge 2021 é “The Power of Ten”.

### 1. DAS EQUIPES

- ❖ Cada equipe será composta por no mínimo 4 e no máximo 6 (seis) pessoas.
- ❖ Os participantes das equipes deverão ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do evento, do dia 02 a 03 de outubro de 2021.
- ❖ As equipes que forem multidisciplinares terão pontuação extra (haverá um momento durante o evento em que deverá ser comprovada a multidisciplinaridade!).
- ❖ Os participantes sem equipe, terão a oportunidade de se juntarem ou entrarem em equipes que precisem de suas especialidades.

### 2. DAS INSCRIÇÕES

- ❖ As inscrições serão realizadas através do site <https://www.univem.edu.br/eventos/hackathon-nasa-internacional>
- ❖ Cada participante deverá indicar no momento da confirmação de sua inscrição, **todas** as informações presentes no formulário enviado.
- ❖ Não haverá nenhuma cobrança para os inscritos.
- ❖ As inscrições serão limitadas a 180 inscritos ou 30 equipes formadas.
- ❖ Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, apenas para fins não comerciais, pela comissão organizadora do evento.
- ❖ Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, pela comissão organizadora do evento, em observância a legislação em vigor.

### 3. DESAFIOS DO HACKATHON NASA SPACE APPS CHALLENGE MARÍLIA

- ❖ DESCOBRINDO CONEXÕES CIENTÍFICAS
- ❖ DRONES E SATÉLITES PARA O DESENVOLVIMENTO URBANO
- ❖ APROVEITANDO AI / ML PARA DETRITOS MARINHOS DE PLÁSTICO
- ❖ MAPEANDO O LIXO ESPACIAL EM TEMPO REAL
- ❖ AVISO: AS COISAS ESTÃO ESQUENTANDO!
- ❖ A TRILHA PARA MARTE: VOCÊ PODE MANTER SUA TRIPULAÇÃO VIVA
- ❖ EXPLORAÇÃO PLANETÁRIA VIRTUAL V2.0

### 4. DA PREMIAÇÃO

- ❖ Serão entregues prêmios em pecúnia para as 2 (dois) primeiras equipes do ranking geral em até 30 (trinta) dias após a divulgação do resultado final.
- ❖ A premiação total do evento é R\$ 3.000,00 (três mil reais), distribuídos da seguinte forma:
  - I - Primeira colocada: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
  - II - Segunda colocada: R\$ 1.000,00 (mil reais);
- ❖ Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time.

### 5. DAS ETAPAS DE JULGAMENTO, DAS APRESENTAÇÕES E DO JULGAMENTO

- ❖ Ocorrerão 4 etapas de avaliação e acompanhamento e uma banca com a comissão Julgadora.
  - Na primeira etapa, serão avaliados quesitos e pontos referentes ao “negócio” do projeto, serão avaliados dentre diversos quesitos, tais como:
    - Definição do problema;
    - Ideação

- Qual a proposta de valor do negócio/projeto?
- Qual a viabilidade do negócio/projeto?
- Qual benefício sua solução oferece ao usuário?
- Quais serão as principais atividades/funcionalidades ofertadas pela sua plataforma / solução?
- Qual a estrutura de custos necessária para a sua solução/projeto?
- Qual o modelo de negócio da sua solução/projeto?

Quais as fontes de receita da solução/projeto de vocês?

- Na segunda etapa, serão avaliados quesitos e pontos referentes ao “design” do projeto, serão avaliados dentre diversos quesitos, tais como:
  - Identidade Visual:
    - Identidade (logo, cores) apropriada para o público/usuário;
    - Harmonia entre cores e grafismo;
    - Alinhamento e diagramação;
    - Utilização correta de ícones (referências visuais adequadas).
  - Experiência do Usuário:
    - Intuitividade (jornada do usuário);
    - Proposta de valor clara
    - Linguagem apropriada para o público/usuário.
    - Usabilidade
  - Mockup/protótipo
  
- Na terceira etapa, serão avaliados quesitos e pontos referentes à “tecnologia” do projeto, serão avaliados diversos quesitos, tais como:
  - Descrição da arquitetura e as características técnicas (Tecnologias, tipo de banco, serviços online, etc...) do seu projeto?
  - Quais são as características funcionais da solução/produto?
  - Quais são as características não funcionais da solução/produto (Funcionalidade, Usabilidade, Confiabilidade, Performance, Suporte, Restrições, Design, etc.)?
  - Análise/review código;
  - Banco de dados;
  - Produto/solução online

➤ A quarta e última etapa será a avaliação pela comissão julgadora, no final do evento.

- ❖ Todas as informações e entregas deverão ser feitas em um arquivo compartilhado de maneira pública, para que os mentores e jurados possam analisar e avaliar;
- ❖ A comissão organizadora do evento nomeará uma Comissão Julgadora que será composta por pessoas especializadas, de diversos segmentos relacionados à temática do evento.
- ❖ Além das pontuações previstas neste item, poderá haver pontuação por etapas intermediárias e atividades extras.
- ❖ *A pontuação de julgamento será auferida a partir dos seguintes critérios: **Impacto; Apresentação; Validação; Relevância; Criatividade.***

- **Impacto:** *quanto impacto (qualidade e quantidade) esse projeto pode ter? Resolve um grande problema ou um pequeno problema? Inspirará ou ajudará muitos, ou alguns?*
- **Criatividade:** *Quão criativa / inovadora é a abordagem? O romance do projeto é algo que nunca foi tentado antes ou é uma melhoria incremental em algo que já existe?*
- **Validação:** *a solução é um MVP (Mínimo Produto Viável) com validação e prospecção do público de objetivo?*
- **Relevância:** *Este projeto responde ao desafio ao qual foi enviado? É uma solução completa ou ainda tem um longo caminho a percorrer? É tecnicamente viável? Quão utilizável ou amigável é a solução?*
- **Apresentação:** *Quão bem a equipe comunicou seu projeto? Eles foram eficazes em contar a história do projeto: o desafio, a solução e por que é importante?*

- ❖ Cada equipe terá 3 minutos para a apresentação da sua solução a ser enviada por link do Youtube para o formulário que será disponibilizado dentro do evento, juntamente com um PDF de no máximo 2 páginas com explicação do projeto, poderá ser enviado a codificação se existente com o link do GitHub (Repositório Público).
- ❖ A apresentação do Pitch deverá estar em link aberto do Youtube para Comissão Julgadora e aberta ao público, não sendo nessas condições será desclassificada a equipe.
- ❖ A nota final de cada equipe será o somatório de todas as pontuações recebidas.
- ❖ As decisões dos integrantes da comissão 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.
- ❖ No caso de empate entre projetos, serão utilizadas, para desempate, as "pontuações" de "Impacto"; "Apresentação", "Validação", "Relevância", "Criatividade". Na ordem exposta neste item. Permanecendo o empate, a Comissão Julgadora poderá realizar nova votação de desempate apenas entre as propostas empatadas.

## 6. DA DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificada a equipe que:

- ❖ Ferir os princípios de fair play.
- ❖ Causar tumulto ou confusão durante o evento.
- ❖ Copiar soluções já existentes.
- ❖ Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento.
- ❖ Fica a critério da comissão organizadora julgar qualquer situação que não esteja previsto neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda equipe ou individualmente.

## 7. ENTREGA DE PREMIAÇÃO

- ❖ A premiação final será distribuída para as equipes mais pontuadas.
- ❖ A premiação será divulgada durante o evento.
- ❖ Os prêmios serão pessoais, intransferíveis e exclusivos aos membros das equipes vencedoras. Caso o ganhador não possa usufruir dos prêmios conforme condições mencionadas neste regulamento, perderá o direito aos mesmos.
- ❖ Para ser elegível à sua parte do prêmio, o membro da equipe deverá estar presente no momento da premiação.
- ❖ Os vencedores não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.
- ❖ A comissão organizadora do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo, caso haja/seja necessário.
- ❖ Todos os participantes receberão um Certificado de participação, contendo o número de horas do evento.

## 8. DISPOSIÇÕES GERAIS

- ❖ Não serão aceitos participantes menores de 15 anos.
- ❖ O **NASA Space Apps Challenge Marília** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para os participantes inscritos e para os premiados ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

- ❖ A participação no evento é totalmente voluntária e os participantes não têm direito a compensação financeira, nem serão considerados funcionários, agentes, contratados independentes ou consultores da NASA ou do Governo dos Estados Unidos (EUA).
- ❖ Caso o participante não compareça no evento, a comissão organizadora poderá decidir por não aceitar futuras inscrições de qualquer membro desta nos próximos 02 anos de realização dos eventos que realizarem no Brasil.
- ❖ A comissão organizadora do evento não será responsável por problemas, falhas ou funcionamento técnico do participante, de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores do participante, equipamentos de computadores, celulares, tablets, hardware ou software do participante, ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões nos sistemas do participante para o correto processamento das soluções desenvolvidas, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de cadastros, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet, vírus, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).
- ❖ É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- ❖ O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição através do site não garante a participação do inscrito no **NASA Space Apps Challenge Marília**. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela organização do evento, para, então, efetivamente participar do evento.
- ❖ A participação no **NASA Space Apps Challenge Marília** sujeita todos os participantes aos termos deste Regulamento. Portanto, os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que leram, compreenderam e aceitam todos os termos deste Regulamento.
- ❖ A organização do evento, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios anunciados, mediante comunicação por email aos participantes confirmados ao evento, e no endereço
- ❖ Os participantes poderão utilizar ferramentas e recursos pagos, desde que adquiridos legalmente e cujas licenças permitam a publicação pelos organizadores do evento, sem ônus a este.
- ❖ A programação do **NASA Space Apps Challenge Marília** compreende “ideação”, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas e inovadoras desenvolvidas. A programação completa será divulgada na abertura do evento.
- ❖ Para a rodada global, os juízes irão rever os finalistas com base em uma breve descrição do projeto, um vídeo de 30 segundos em inglês e links de páginas do projeto. Qualquer código desenvolvido durante o fim de semana do evento deve ser em código aberto. Para ser elegível para avaliação global, a página do projeto deve incluir um link para o código em um repositório público.
- ❖ Protótipos poderão ser desenvolvidos em qualquer linguagem tanto para plataformas móveis como para desktops e seu código preferencialmente aberto.
- ❖ Poderão, também, ser avaliados outros quesitos como modelo de negócio, protótipo funcional, e a comunicação desenvolvida para a aplicação, de acordo com premiações ofertadas pela organização e seus patrocinadores.
- ❖ Ao se inscreverem neste evento, os participantes autorizam os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, 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.

- ❖ Estão impossibilitados de participar desta competição as pessoas jurídicas e qualquer funcionário da Universidade e de qualquer agência, empresa ou escritório terceirizado contratado para atuação no **NASA Space Apps Challenge Marília**, incluindo aqueles que tenham participado em qualquer fase desta promoção (desenho, desenvolvimento, aprovação ou execução) ou tenham tido acesso a informações confidenciais ou privilegiadas sobre qualquer fase da promoção (desenho, desenvolvimento, aprovação ou execução).
- ❖ Os participantes se responsabilizam pela aquisição e/ou 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 os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome
- ❖ Fica expressamente proibido a apologia a crimes, atos de manifestação política, preconceito de qualquer natureza, citação e uso de nomes/imagem de pessoas reais (incluindo pessoas políticas e/ou figuras públicas) sem expressa autorização prévia, uso de linguagem imprópria, uso de imagens com nudez / erotizadas / obscenas / pornográficas / com cenas de violência, apologia a consumo de bebidas alcoólicas, apologia ao fumo, apologia ao consumo de substâncias ilícitas e toda e qualquer referência avaliada como inadequada ao **NASA Space Apps Challenge Marília** pela organização do evento. Na identificação destas violações, a organização do evento poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.
- ❖ Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela organização do evento.
- ❖ Casos excepcionais serão decididos pela organização do **NASA Space Apps Challenge Marília**, que dará parecer final sobre a questão, não cabendo recursos, a qualquer título, sobre sua decisão.

## 9. CONTATOS E COMUNICAÇÃO

- ❖ Coordenação de Curso Ciência da Computação e Sistemas de Informação do UNIVEM
- ❖ Telefone: +55 14 2105-0812 Email: caio@univem.edu.br
- ❖ Site Oficial: <https://2021.spaceappschallenge.org/locations/marilia-sao-paulo/event>
- ❖ Página do evento no Facebook: <http://spaceappsmarilia.com.br/facebook>
- ❖ Twitter do evento: <http://spaceappsmarilia.com.br/twitter>
- ❖ Página do evento no LinkedIn: <http://spaceappsmarilia.com.br/linkedin>
- ❖ Instagram oficial do evento: <http://spaceappsmarilia.com.br/instagram>
- ❖ Hashtags do evento: #SpaceAppsMarilia #SpaceApps