

REGULAMENTO HACKATHON HAPPY & LONDRINA MAIS SUPERAÇÃO 2021

O **Hackathon** da Happy realizado em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Londrina (Edital de Chamamento Público 05/SME 2021) é uma competição infanto juvenil de empreendedorismo digital para alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental (anos iniciais) matriculados na rede pública do município.

Divertida e desafiadora, nela os participantes em suas respectivas turmas, buscarão uma solução inovadora para um problema relacionado ao tema proposto. Os professores serão os responsáveis pela inscrição das turmas e pela condução dos trabalhos em sala de aula, sendo orientados de forma on-line e ao vivo por especialistas da Happy. As soluções propostas serão avaliadas por uma banca de jurados e a melhor será a premiada.

O evento que acontece no dia 28 de outubro, faz parte do “Londrina Mais – Superação 2021” e pretende se tornar o maior Hackathon Infanto Juvenil do mundo em número de participantes com registro no Guinness World Records, o livro dos recordes mundiais.

Para participar, é necessário a leitura e concordância prévia do regulamento a seguir e a inscrição da turma e do respectivo professor responsável pelo link: <http://tiny.cc/hackathonlondrinamais>. Para mais informações de como funcionará o desafio, disponibilizamos o site <http://ondemand.academy/hackathonlondrinamais2021/> com a descrição dos detalhes principais do evento e um telefone/whatsapp para contato: **(43) 99651-6328**.

CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES:

Para a correta interpretação do presente Regulamento, os termos abaixo deverão ser entendidos conforme as definições ora estabelecidas:

(i) **Hackathon** – atividade de incentivo a novos talentos criativos e empreendedores, a qual estimula o desenvolvimento de soluções a partir de um determinado desafio;

(ii) **Professor Responsável** – é a pessoa física, vinculado como docente à rede municipal de ensino de Londrina;

(iii) **Turma** – é conjunto de crianças presentes e devidamente matrículas na turma especificada, a qual o professor é o responsável; e

(v) **Banco de Dados** – é o conjunto de dados pessoais relacionados a pessoa natural ou identificável, em suporte eletrônico ou físico.

1. HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO HACKATHON

1.1. A participação no **Hackathon** é gratuita e está aberta aos professores da rede municipal de ensino de Londrina do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental (anos iniciais), assim

como suas respectivas turmas as quais são titulares.

2. INSCRIÇÕES

2.1. Para participar do **Hackathon**, é necessário que o **Professor Responsável** realize a inscrição através do formulário: <http://tiny.cc/hackathonlondrinamais>

2.2. A realização da inscrição pelo **Professor Responsável** implica prévia e integral aceitação de todos os termos e condições do presente regulamento e seus anexos por ele e pelos os demais participantes da turma por ele inscrita.

2.3. O **Professor Responsável** é responsável pela veracidade das informações registradas no momento da inscrição.

3. PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO

3.1. A participação será por turmas compostas por um ou mais alunos e um professor responsável de acordo com a presença no dia do evento;

3.2. Somente serão avaliados projetos apresentados por equipes que obedeçam a formação indicada neste regulamento.

3.3. Os professores deverão realizar a inscrição da turma que participará da competição até o dia **26 de outubro de 2021 pelo link <http://tiny.cc/hackathonlondrinamais>**. Cada turma representará uma equipe concorrente e o professor que a inscreveu será o responsável por conduzir presencialmente as etapas do desafio;

3.4. **O evento acontecerá no dia 28 de outubro de 2021**, quinta-feira, de forma híbrida em dois turnos: matutino e vespertino. Os professores estarão em sala presencialmente com os alunos da turma por ele inscrita no horário regular das aulas. Simultaneamente, a equipe de especialistas da Happy estará conectada aos professores e às turmas de forma on-line e ao vivo para orientar a condução de cada uma das etapas do desafio;

3.5 As turmas participantes, deverão desenvolver seus projetos, com o apoio e orientação presencial do respectivo **Professor Responsável direcionados de forma on-line pela equipe de especialistas da Happy**. Os projetos envolvem a construção de um Organização de Ideias (Canvas), um Quadro de Ilustração de Ideias (Storyboard) e a gravação de um vídeo simples de Apresentação do Projeto (Pitch) de até 2(dois) minutos. **Não é necessária a produção ou edição elaborada do vídeo. A ideia é gravar um vídeo bem simples, o que pode ser feito com o próprio celular.**

4. CRONOGRAMA

4.1 Horário de Início da Competição: as turmas matutinas iniciarão a competição no dia no dia 28/10/21 às 08h30 e as turmas vespertinas iniciarão a competição no dia 28/10/21 às 14h00.

4.2 Horário de Encerramento da Competição: as turmas matutinas encerrarão a competição no dia 28/10/21 às 11h30 e as turmas vespertinas encerrarão a competição no dia 28/10/21 às 17h00.

4.3 Durante os horários previstos para a competição, acontecerá uma transmissão on-line e ao vivo pelo canal do Youtube da rede municipal de educação com os especialistas da Happy que orientarão os professores e as equipes participantes sobre todo o processo de construção dos projetos e sobre o evento de forma geral.

4.4 Os projetos desenvolvidos, assim como os documentos obrigatórios para validação da participação das turmas na competição deverão ser entregues pelo **Professor Responsável** até o dia **29/10/2021 as 00h00** através do formulário <http://tiny.cc/projetoshackalondrinamais>

Compõe o conjunto de elementos obrigatórios a serem entregues:

- 1 – Foto do Quadro de Organização de Ideias (Canvas) desenvolvido;
- 2 – Foto do Quadro de Ilustração de Ideias (Storyboard) desenvolvido;
- 3 – Vídeo da Apresentação da Solução (Pitch) de 2 (dois) minutos;
- 4 – Lista de presença dos participantes;
- 5 – Foto da turma com os participantes;

4.5 Marcos principais:

- 26/10/2021 – ENCERRAMENTO DO PRAZO DE INSCRIÇÃO
- 28/10/2021 – REALIZAÇÃO DO EVENTO
 - 08:30 as 11:30: Hackathon com as turmas do período matutino
 - 14:00 as 17:00: Hackathon com as turmas do período vespertino
- 29/10/2021 – PRAZO FINAL PARA ENVIO DOS PROJETOS E DOCUMENTOS DE REGISTRO DA PARTICIPAÇÃO
 - 01/12/2021 – DIVULGAÇÃO DA EQUIPE VENCEDORA
 - ATÉ 20/12/2021 – ENTREGA DOS PRÊMIOS E DOS CERTIFICADOS DIGITAIS DE PARTICIPAÇÃO

5. PROJETOS

5.1. Os projetos serão desenvolvidos a partir do tema: **O novo jeito de aprender: Como podemos tornar o processo de aprendizagem mais Happy?**

5.2 Para o desenvolvimento do projeto serão necessários recursos simples, tais como: um dispositivo (celular, tablet ou computador) para acessar o canal do Youtube da rede municipal de educação e para filmar, fotografar e enviar os projetos, conexão com a internet, quadro, giz de lousa ou canetão, papel para anotações e desenhos, lápis grafite, lápis de cor e fita crepe.

5.3 A turma, por meio de seu **Professor Responsável**, cede a propriedade intelectual dos projetos à **Happy – Unidade Londrina**, no ato da inscrição.

5.4 Não serão aceitos projetos realizados previamente ou posteriormente à duração do **Hackathon**, ou que contemplem ideias ou ilustrações criadas antes do início do evento, que fujam do tema, ou apresentem vídeo com mais de 2 (dois) minutos de duração;

5.5 Não serão aceitos projetos de conteúdo imoral, ilegal, de cunho político/partidário, de caráter ofensivo, que violem a privacidade e a segurança ou, de qualquer forma, a legislação

brasileira em vigor;

5.6 O previsto nos itens 5.3. e 5.4. acima são hipóteses de desclassificação imediata do respectivo **projeto/turmas/professor responsável**;

5.7. A falta da assinatura do professor responsável no termo de inscrição referente à turma inscrita, caracteriza desclassificação imediata.

6. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO E JULGAMENTO

6.1 Os critérios de seleção, pontuação e julgamento dos projetos apresentados, obedecerão aos quesitos previstos no anexo I, sendo parte integrante e indissociável do presente regulamento.

6.2 Serão analisados pela comissão julgadora os critérios de tecnologia e desenvolvimento, conteúdo educacional, gamificação e estética dos projetos apresentados, de acordo com as diretrizes pormenorizadas constantes do anexo I.

6.3 A comissão julgadora é composta por um time de especialistas em inovação;

6.4 A decisão da comissão julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

6.5 A comissão, após julgar todos os projetos, informará o primeiro colocado no dia 01/12/21.

7. PREMIAÇÃO

7.1 Os prêmios serão entregues ao **Professor Responsável** e a todos os alunos presentes na respectiva turma inscrita e classificada como primeira colocada.

7.2 A premiação contempla 1 kit com brindes da Happy para cada participante da turma vencedora da competição, inclusive para o **Professor Responsável**.

7.3 Após a entrega dos prêmios, a **Happy – Unidade Londrina** não se responsabilizam pelo uso, rateio ou qualquer outro critério de divisão das premiações.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 Todos os inscritos no **Hackathon** ganham 50% (cinquenta por cento) em cursos regulares da Happy – Unidade Londrina. O desconto, não inclui a taxa referente ao material e é válido para matrículas realizadas até 30 de dezembro de 2021 para início em 2022.

8.2 Todos os membros das turmas inscritas autorizam expressamente a **Happy – Unidade Londrina** a utilizar sua imagem, som e dados biográficos para fins educativos em portfólios e demais materiais destinados à divulgação do **Hackathon**, demais iniciativas da organizadora.

8.3 O **Professor Responsável** ao realizar a inscrição no **Hackathon** autoriza a **Happy –**

Unidade Londrina, a divulgar o projeto desenvolvido, pelo período de até 5 (cinco) anos contados do término do evento. A divulgação poderá ocorrer, incluindo, mas não se limitando a materiais de vendas, posts em redes sociais, sites, entre outros.

8.4 A **Happy – Unidade Londrina** poderá armazenar, editar, usar, copiar, reproduzir e publicar a imagem dos membros das equipes (**Professor Responsável e alunos da turma**), fotografada e/ou filmada, a qualquer tempo em toda e qualquer mídia, por meio da autorização de uso de imagem pelo **Professor Responsável** que será formalizado quando da inscrição do **Participante**.

8.5 Para participar do **Hackathon** não é necessária a aquisição de qualquer produto, bem ou serviço da **Happy** e/ou de qualquer terceiro.

8.6 Os **participantes**, através do Professor Responsável, garantem que contam com a titularidade exclusiva, livre de toda carga ou limitação, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os projetos apresentados no **Hackathon**, de tal forma que a **Happy** e/ou qualquer **Unidade Happy**, não serão, em nenhum caso, responsáveis por eventuais reclamações de terceiros, em relação a infrações de direitos de propriedade industrial e direitos autorais de qualquer tipo.

8.7 Em caso de descumprimento das disposições deste regulamento, incluindo, mas não se limitado à lesão de direitos de propriedade intelectual, o **participante** que der causa será exclusivamente responsável perante a **Happy** e quaisquer terceiros por todas as consequências decorrentes desse ato ou omissão.

8.8 A **Happy – Unidade Londrina** reserva-se ao direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdo dos quais não são proprietários.

8.9 Casos excepcionais ou omissos serão resolvidos pela comissão julgadora da **Happy – Unidade Londrina**.

8.10 As inscrições que não atenderem aos requisitos dispostos neste regulamento, bem como qualquer **participante** que, no decorrer do **Hackathon**, apresentar comportamento inadequado, será excluído do evento e, conseqüentemente, da competição.

9. DA PROTEÇÃO DE DADOS

9.1 Conforme o Artigo 7º, II e V, da Lei nº 13.709/2018 a **Happy** e qualquer **Unidade Happy** estão autorizadas a tratarem os dados pessoais dos **participantes** para fins de obrigações legais e contratuais.

(a) Conforme o Artigo 14º, Parágrafo Primeiro, da Lei nº 13.709/2018, a **Representante Legal** é quem deve consentir para que os dados pessoais do **participante** sejam tratados pela **Happy** e por qualquer **Unidade Happy**, sendo certo que tal consentimento será formalizado no ato da inscrição do **participante**.

(b) A **Happy** e a **Unidade Happy** comprometem-se a (i) manter confidencialidade sobre todos os dados fornecidos e titularidade dos **participantes**; (ii) não compartilhar ou

repassar a terceiros os dados pessoais a que tiver acesso, exceto aqueles que sejam relacionados à atividade e para cumprimento das finalidades inerentes ao **Hackathon** e da legislação aplicável à espécie.

(c) Na hipótese de término do **Hackathon**, bem como no término da finalidade para o uso dos dados pessoais, a **Happy** e a **Unidade Happy** comprometem-se a manter armazenados apenas os dados exigidos em razão das obrigações legais observados seus respectivos prazos.

ANEXO I

Critérios ref. seleção, pontuação e julgamento dos projetos apresentados

(ERRATA – 24/10/2021)

Critério	Descrição	Sim (2,0)	Parcialmente (1,0)	Não (0,0)
1. SOLUÇÃO	A solução proposta responde ao problema definido e ao desafio proposto?			
2. RELEVÂNCIA E IMPACTO	A solução proposta gera melhorias, benefícios e/ou impactos positivos e relevantes para o público a que se destina?			
3. INOVAÇÃO/ DIFERENCIAÇÃO (PESO 2)	A solução proposta é inovadora e possui diferenciais significativos em relação ao que já existe e às demais soluções apresentadas no desafio?			
4. ENGAJAMENTO/ ATRATIVIDADE	A solução se propõe a tornar o aprendizado mais relevante, significativo e feliz para o público a que se destina?			
5. TECNOLOGIA	A solução permite incorporar alguma tecnologia para aumentar e simplificar o alcance e a velocidade para colocá-la em prática?			