

HACKA SM REGULAMENTO 2024

1. Objetivo

O Hackathon Escolar tem como finalidade promover a criatividade, inovação e trabalho em equipe entre os alunos da escola, incentivando o desenvolvimento de soluções tecnológicas e projetos inovadores em um ambiente de colaboração.

2. Datas e Local

- a. O evento ocorrerá nos dias 13 e 14 de novembro de 2024, na Escola São Mateus.
- b. O Hackathon começará no dia 13, com o seguinte cronograma: no turno da manhã, das 7h05 às 12h, e no turno da tarde, das 13h10 às 18h. No dia 14, as atividades acontecerão das 7h05 às 12h e se encerrarão no turno da tarde, das 13h10 às 18h.

3. Participantes

- a. O Hacka SM é exclusivo para alunos matriculados na escola.
- b. Apenas alunos devidamente inscritos poderão participar e permanecer no evento.
- c. Cada aluno deverá apresentar o crachá ou identificação da escola para acessar o local.

4. Inscrição

- a. As inscrições deverão ser realizadas a partir do dia 05/11/2024 até 10/11/2024.
- b. Cada equipe deverá ser composta por 3 a 5 alunos, do 9º ano do Ensino Fundamental 2 à 3ª série do Ensino Médio.
- c. A inscrição é gratuita e deverá ser realizada, exclusivamente, por meio do app Sophia, respondendo a uma enquete.
- d. Os primeiros seis grupos inscritos receberão a oportunidade de participar desta edição do Hacka SM, as demais equipes serão colocados em uma lista de suplentes e, havendo desistência, serão convocados conforme a ordem de inscrição.
- e. A troca de integrantes das equipes é permitida até o final do período de inscrições.

5. Formato do Evento

- a. Durante os dois dias, as equipes trabalharão no desenvolvimento de um projeto que atenda ao problema proposto no início do evento.
- b. O evento contará com mentores para orientar e instigar as equipes durante o desenvolvimento dos projetos.
- c. O tema será revelado na abertura do evento, no dia 13/11.
- d. As equipes finalizarão seus projetos na tarde do dia 14/11, e os pitches acontecerão na sequência.
- e. O evento contará com uma banca avaliadora composta por profissionais da empresa JR Soluções e convidados.

6. Entrega e Apresentação dos Projetos

- a. Cada equipe terá três minutos para apresentar sua solução à banca avaliadora.
- b. As apresentações serão realizadas de forma oral e prática, sendo obrigatório o uso de slides.
- c. Após o pitch, o grupo terá cinco minutos para um momento de respostas às perguntas dos avaliadores.

7. Avaliação

- a. Os projetos serão avaliados pela banca de jurados com base nos seguintes critérios:
 - i. Inovação e Criatividade;
 - ii. Viabilidade e Impacto;
 - iii. Desenvolvimento Técnico e Funcionalidade;
 - iv. Design e Usabilidade;
 - v. Apresentação e Pitch;
 - vi. Viabilidade de implementação.
- b. A empresa JR Soluções terá o voto decisivo, selecionando assim, a proposta que melhor atendeu ao problema selecionado.

8. Premiação

- a. As duas melhores equipes receberão prêmios fornecidos pela empresa JR Soluções, de acordo com a classificação final:
 - i. 1º Lugar: Medalhas + R\$1.000,00 (mil reais).
 - ii. 2º Lugar: Medalhas.

9. Regras de Conduta

- a. Os participantes deverão seguir as regras de convivência e respeito dentro do ambiente escolar, conforme Manual de Conduta e Netiqueta São Mateus.
- b. Qualquer comportamento considerado inapropriado poderá resultar em descontos na avaliação da equipe ou desclassificação da mesma.
- c. O uso do uniforme da São Mateus é obrigatório.
- d. Não será permitida a participação presencial de pais ou qualquer outra pessoa externa que não faça parte do protocolo oficial do evento.

10. Infraestrutura

- a. A escola disponibilizará acesso à internet, e materiais básicos (folhas de papel, *post it*, canetas...) para o desenvolvimento dos projetos.
- b. As equipes devem trazer seus próprios dispositivos eletrônicos, como notebooks, tablets, extensões e demais adaptadores, para a utilização durante o evento.

11. Alimentação

- a. Serão disponibilizados lanches, durante as manhãs e tardes dos dias do evento, sem custo para os participantes.
- b. Almoços são de responsabilidade de cada participante. No horário de intervalo do meio-dia deverão sair das dependências da escola para esse fim.

12. Disposições Gerais

- a. Os projetos desenvolvidos durante o Hackathon permanecem de propriedade intelectual das respectivas equipes.
- b. O evento poderá ser adiado ou cancelado pela organização em casos de força maior, sendo as equipes notificadas previamente.
- c. As ideias submetidas no Hacka SM estarão à disposição da empresa apoiadora.
- d. Questões que não constam neste regulamento e que venham a surgir, concernentes ao Hacka SM 2024, serão decididas pela Comissão Organizadora.

13. Contato

- a. Para mais informações, os alunos poderão entrar em contato com a equipe organizadora pelo canal de atendimento Hacka SM, no app Sophia.