

Regulamento do Hackathon de Identidade Digital com Blockchain

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da edição de 18-19 de maio de 2019 do Hackathon, doravante denominado “Evento”, uma realização do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações, doravante denominada “CPqD”. É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o Evento. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do Evento.

Do objetivo

O tema do Hackathon será “Identidade Digital com Blockchain”, cuja ideia é desenvolver protótipos funcionais de aplicações de software voltadas a casos de uso de identidade digital utilizando plataformas blockchain. As aplicações precisam demonstrar sua sustentabilidade mercadológica e para tanto devem atacar algum desafio real.

Da inscrição e participação

Só poderão se inscrever e participar do Evento, maiores de 18 (dezoito) anos inscritos através do site, após o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento.

Lembramos que o número de vagas para o Evento é limitado a 30 (trinta), e o critério para seu preenchimento e distribuição é de inteira responsabilidade e definição da organização. 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 o CPqD não faz qualquer declaração, nem se obriga, de qualquer maneira, perante aos inscritos no cadastro, reserva em relação a qualquer Evento, fato ou ato futuro.

Reconhece o participante que sua inscrição e eventual participação no Evento é feita de forma gratuita e não-onerosa, bem como, na hipótese cabível, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com o CPqD.

Programação Prevista

O Evento terá duração prevista de 33hs (trinta e três horas) ininterruptas, ocorrendo entre as 09 horas do dia 18 de maio de 2019 às 18 horas do dia 19 de maio de 2019, nas dependências da Venture Hub, localizada na Rua Alfredo da Costa Figo, 736 – Fazenda Santa Cândida – Campinas, SP. A programação e agenda pertinentes ao Evento serão oportunamente divulgadas pelo CPqD, pelos meios que este julgar apropriados para ampla divulgação.

Após a apresentação de todos os participantes, os mesmos serão divididos em 6 (seis) grupos de 5 (cinco) pessoas cada um.

Caso os participantes optem por sair do local durante o Evento, é certo que os mesmos deverão, previamente, solicitar e obter a respectiva liberação por parte da equipe organizadora do Evento.

A organização do Evento não arcará com as despesas de transporte dos participantes até o local do Evento, contudo, providenciará aos participantes, durante todo o Evento, alimentação (em momentos específicos) e área de descanso no próprio local do Evento.

Os grupos participantes deverão, ao final do Evento, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, a ser informada oportunamente, sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer formato que seja viável para uma avaliação efetiva.

Sigilo e Confidencialidade

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no Evento, bem como o CPqD 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 do CPqD, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe prouver.

O participante autoriza o CPqD a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados deste Hackathon.

O CPqD, como uma instituto de pesquisa e desenvolvimento de grande porte e com grande viés na área de tecnologia, está sempre desenvolvendo projetos na área de Tecnologia de Informação e Comunicação, envolvendo os mais diversos temas, inclusive os temas que poderão ser desenvolvidos e apresentados no decorrer do Evento. Em virtude disso, o CPqD poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos na Hackathon, sem que isso signifique dizer que seja devido ao participante qualquer remuneração ou compensação neste sentido, salvo no caso de comprovação cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria, o que somente deverá ocorrer através dos meios judiciais cabíveis.

Equipamentos

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para realização das atividades do Hackathon. Recomenda-se um laptop com processador Core i5 ou superior, 7ª geração ou superior, mínimo de 8GB de RAM, desejável 16GB de RAM, sistema operacional Ubuntu LTS ou máquina virtual com o mesmo. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante.

Regras de conduta

A equipe Hackathon quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido 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 desenrolar do Evento, sempre de forma imediata. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do

participante, seja antes, seja durante o Evento, sem possibilidade de nova inscrição. É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o Evento, exceto durante o coquetel de encerramento, cigarros e produtos congêneres, bem como, por razões óbvias, a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

Deve ser ressaltado que, durante o Evento, qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da equipe do Evento e/ou ao pessoal designado para segurança.

Eventuais incidentes ocorridos durante o Evento, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela equipe com relação ao Evento, serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe do Hackathon.

Política de rede e segurança

Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o Evento, bem como recursos de rede. A equipe do Hackathon disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede durante o Evento.

Note que a rede será continuamente monitorada durante a realização do Evento, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do Evento.

Utilização diversa do ora previsto deverá ser previamente autorizada pela equipe do Evento, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à equipe do Evento o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DOS) e interferência internacional.

Direitos de terceiros

Os participantes durante o Evento deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca o CPqD, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O CPqD 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 o CPqD venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

Responsabilidade limitada

A responsabilidade do CPqD é limitada à organização e execução do Evento, na forma definida neste informativo. O CPqD não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente pelo

CPqD. Por esta razão, o CPqD recomenda fortemente, por razões de segurança, que os participantes não deixem a área destinada ao Evento.

A equipe do Evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao Evento e/ou que não guardem relação com o mesmo.

O CPqD, ainda, não será responsabilizado por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. O CPqD também não será responsabilizado nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha o CPqD agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

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.

Projeto vencedor

O CPqD premiará o melhor projeto desenvolvido durante o Hackathon e julgará conforme os critérios estabelecidos, quais sejam, dentre outros, 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.

(i) Direito de preferência

Ainda que não esteja no hall de vencedores mencionados acima, o CPqD (e/ou terceiros por este autorizados) terão o direito de preferência, a qualquer tempo a partir do aceite do presente Regulamento, para aquisição de todos os projetos desenvolvidos pelos participantes durante o Evento, e, caso o participante receba proposta de terceiros, esta deverá ser informada ao CPqD para o exercício do direito de preferência ora garantido e também para que manifeste, no prazo de 1 ano (365 dias), sua intenção de adquirir o projeto.

Da premiação

O grupo que tiver seu projeto selecionado como o melhor pela banca avaliadora do Hackathon receberá, como prêmio principal, o valor equivalente a R\$ 7.500,00 nas condições estabelecidas pela Venture Hub, co-organizadora do Evento. A forma como o prêmio será dividido entre os integrantes do grupo é de responsabilidade dos mesmos e não terá qualquer envolvimento do CPqD ou da Venture Hub.

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, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

A aceitação on line dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Hackathon, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado ao CPqD, 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 poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora;

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 ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o CPqD caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.

Se a equipe organizadora do Hackathon, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do Evento, o referido participante, bem como seu grupo, será imediatamente desclassificado.

Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Campinas, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.