

# HackathAN - ONLINE

## REGULAMENTO

### 1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

O concurso cultural denominado "**HackathAN** " é promovido pelo **Arquivo Nacional** com a curadoria da Comunidade Hackathon Brasil.

- 1.1. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (aplicativos web / mobile e hardware, dentre outros).
- 1.2. As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro:  
**Desafio do Arquivo Nacional: Ampliando o Acesso a Documentos.**

### 2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O **HackathAN** acontecerá nos dias **18 e 19 de abril de 2024** (quinta-feira e sexta-feira, respectivamente), englobando os seguintes horários: das **9:00H** da quinta-feira até as **22:00H** da sexta-feira.
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma **TOTALMENTE ONLINE.**

### 3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para o **HackathAN** pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.3. As inscrições se darão no período de **04 de abril de 2024 a 17 de abril de 2024, até as 23:59 horas**, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições", no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathan/>
  - 3.3.1. Haverá um número limitado de vagas e caso se esgotem, as inscrições estarão encerradas;
  - 3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.
  - 3.3.3. O participante **inscrito e selecionado (caso haja um processo de seleção)**, deverá se logar na plataforma do Discord até o dia **16 de abril de 2024**, via link enviado por e-mail, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.
- 3.4. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:
  - 3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile; ou
  - 3.4.2. Design gráfico; ou
  - 3.4.3. Design digital; ou
  - 3.4.4. Gestão de negócios; ou
  - 3.4.5. Marketing; ou
  - 3.4.6. Arquivologia, história e entusiastas do patrimônio documental.

- 3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no **HackathAN**. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela comissão organizadora, para então, efetivamente participar deste concurso.
- 3.6. É proibida a inscrição e participação de servidores ou colaboradores de empresas que possuam contrato com o Arquivo Nacional.

#### 4. DA PARTICIPAÇÃO

- 4.1. A participação no **HackathAN** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- 4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **15 de abril de 2024**.
- 4.3. **No primeiro dia de hackathon**, o participante que não estiver logado na plataforma do Discord até a hora limite, às **10:00** horas do dia **18 de abril de 2024**, poderá ser desclassificado e a vaga disponibilizada para outro participante.
- 4.4. Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.
- 4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – “Desafio do Arquivo Nacional: Ampliando o Acesso a Documentos.”
- 4.6. Sobre a formação de equipes.
- 4.6.1. No que se refere à formação das equipes:
- 4.6.1.a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- 4.6.1.b) a comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.
- 4.6.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:
- 4.6.2.a) 02 (dois) programadores ou desenvolvedores; e
- 4.6.2.b) 1 (um) designer; e
- 4.6.2.c) 01 (um) gestor de negócios.
- 4.6.3. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.6.1 E/ou 4.6.2.
- 4.7. Caberá ao participante ter consigo o próprio recurso computacional para utilização durante todo o concurso, sob pena de desclassificação.
- 4.8. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da COMISSÃO ORGANIZADORA, bem como aos voluntários ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

## 5. DO DESAFIO

5.1. **Título:** Desafio do Arquivo Nacional: Ampliando o Acesso a Documentos

5.2. **Descrição do desafio:** Este hackathon propõe um desafio inspirador na busca de soluções inovadoras para enfrentar um volume considerável de documentos que necessitam de metadados arquivísticos, visando especialmente a colaboração participativa da sociedade na atividade de descrição.

O objetivo é desenvolver ferramentas, plataformas ou aplicativos que possibilitem a participação ativa da sociedade na descrição de documentos e identificação a partir de marcadores de gênero, raça e regionalidade. Isso contribuirá para a criação coletiva de metadados arquivísticos, promovendo o engajamento da comunidade na identificação e descrição de documentos de forma colaborativa, visando superar desafios de organização e preservação.

Soluções que incentivem a participação, forneçam interfaces intuitivas e permitam a interação social serão valorizadas. A aplicação de técnicas de crowdsourcing, gamificação, design thinking e a consideração da diversidade de conhecimentos dos colaboradores serão pontos-chave na avaliação dos projetos.

Participe deste desafio e ajude a criar soluções que transformem a descrição de documentos arquivísticos em uma atividade colaborativa, envolvendo a sociedade na preservação do patrimônio documental de forma inovadora e acessível a todos.

## 6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do **HackathAN** compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathan/> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

## 7. DA PREMIAÇÃO

7.1. No dia **25 de abril de 2024**, no encerramento do **HackathAN**, serão divulgados todos os finalistas.

7.2. Apenas receberão a premiação as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora fazendo jus aos seguintes prêmios:

7.2.1. 1º colocado – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)

7.2.2. 2º colocado – R\$ 3.000,00 (três mil reais)

7.2.3. 3º colocado – R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

7.3. Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.4. Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **Hackathon Brasil** e deverão ser

pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

## 8. DO JULGAMENTO

8.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

### 8.2. Julgamento – **22 a 24 de abril de 2024**

#### 8.2.1. Sobre Entregáveis de Documentação:

8.2.1.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia **19 de abril de 2024 às 22:00h**.

8.2.1.b) Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos.

#### 8.2.2. Sobre o Pitch:

8.2.2.a) Pitch de até 3 minutos, gravado em vídeo; Os pitches em vídeo deverão ser entregues até o dia **19 de abril de 2024 às 22:00h** e deverão seguir os seguintes procedimentos:

8.2.2.b) Gravar o vídeo com duração de até 3 minutos;

8.2.2.c) Fazer o upload no youtube como não listado;

8.2.2.d) Informar o link para o acesso ao vídeo no arquivo ***link-do-video-pitch.txt*** que estará dentro da pasta de entregáveis da equipe.

8.2.3. Os pitches e documentos do projeto serão avaliados entre os dias **22 a 24 de abril de 2024** pela banca julgadora

8.2.4. Critério de Avaliação dos vídeos pitches. Notas de 01 a 04:

8.2.4.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;

8.2.4.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;

8.2.4.e) **Apresentação da solução (vídeo):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;

8.2.5. As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.

### 8.3. Divulgação dos vencedores – **07 de junho de 2024**

8.3.1. No dia **24 de maio de 2024** serão divulgadas as equipes vencedoras ao vivo,

em um evento presencial no Auditório principal da sede do Arquivo Nacional (Praça da República 173, Rio de Janeiro, RJ, 20211-350) às 16h e nos canais digitais previamente divulgados com antecedência, através das redes sociais da Hackathon Brasil.

8.3.2. Ao menos 01 representante de cada equipe vencedora deverá estar online/presencial na cerimônia de encerramento.

## 9. DA COMUNICAÇÃO

9.1. Em todas as etapas do **HackathAN**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.

9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.

9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **HackathAN**, que deverão chegar por meio do domínio “@hackathonbrasil.com.br”. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

## 10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

10.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathan/>

10.2. O **HackathAN** será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da **Comunidade Hackathon Brasil e Arquivo Nacional**, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.

10.3. Ao se inscreverem no **HackathAN**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMISSÃO ORGANIZADORA a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, 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.

10.4. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto.

10.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.

10.6. Os participantes se responsabilizam pela 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 integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, em caso de demanda judicial ou extrajudicial

intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

- 10.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **HackathAN**.
- 10.8. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.
- 10.9. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.
- 10.10. As decisões dos integrantes da banca 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.
- 10.11. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathan/>
- 10.12. O **HackathAN** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio público, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.13. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathan/>
- 10.14. O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao **HackathAN** tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.15. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro / inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.
- 10.16. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.