

HACKATHON TV BOX PRESENCIAL

REGULAMENTO

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1.O concurso cultural denominado "HACKATHON TV BOX ” é promovido pela Comunidade Hackathon Brasil com o apoio da ANATEL.
- 1.2.O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas dentro da área de redes e cibersegurança.
- 1.3.As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro:
Desenvolva uma solução para bloquear a troca de dados de dispositivos de telecomunicação não homologados pela ANATEL.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1.O HACKATHON TV BOX acontecerá nos dias **28 e 29 de setembro de 2024** (sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: das **9:00H** até às **18:00H** do sábado e das **9:00H** até às **17:00H** do domingo.
- 2.2.A maratona de programação será realizada de forma **PRESENCIAL**, no endereço localizado na Av. das Nações Unidas, 14261 – Torre A e torre B – Vila Gertrudes, São Paulo – SP.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1.Podem efetuar a inscrição para o HACKATHON TV BOX 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 **02 de setembro de 2024 a 20 de setembro 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/hackathon-tv-box>
 - 3.3.1. Haverá um número limitado de vagas (**60** vagas) e caso se esgotem, as inscrições poderão ser encerradas, a menos que haja um processo de seleção de participantes;
 - 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. No processo de seleção a COMISSÃO ORGANIZADORA fará a escolha dos participantes mediante análise dos seguintes critérios:
 - 3.3.3.a) Análise do portfólio devidamente informado no formulário de inscrição;
 - 3.3.3.b) Análise do perfil do LinkedIn;
 - 3.3.3.c) Possível contato e entrevista via whatsapp ou telefone.
 - 3.3.4. A lista de selecionados será divulgada até o dia **24/09/2024**

- 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. Redes de computadores, infraestrutura e hardware; ou
 - 3.4.2. Protocolos de rede/internet; ou
 - 3.4.3. Análise de logs de rede; ou
 - 3.4.4. Debug de Aplicações; ou
 - 3.4.5. Android; ou
 - 3.4.6. Pentest.
- 3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no HACKATHON TV BOX. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela COMISSÃO ORGANIZADORA, para então, efetivamente participar deste concurso.

4. DA PARTICIPAÇÃO

- 4.1. A participação no HACKATHON TV BOX é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- 4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **20 de setembro de 2024**.
- 4.3. O participante selecionado deverá fazer o seu check-in no local do evento até as **10:00 horas do dia 28 de setembro de 2024**, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.
- 4.4. Durante o concurso, poderão ser compartilhados dados pessoais entre todos os envolvidos, inclusive entre as próprias participantes, e a participação implica na expressa autorização para tanto e o compromisso da COMISSÃO ORGANIZADORA de preservar essas informações conforme as diretrizes da LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados e demais normas aplicáveis.
- 4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 04 e até 06 (seis) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – “TEMA.”
- 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) Somente poderão ter menos que 04 (quatro) pessoas, ou mais do que 06 (seis) pessoas, se aprovado pela COMISSÃO ORGANIZADORA; ou
 - 4.6.1.c) A COMISSÃO ORGANIZADORA será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.
 - 4.6.1.d) Teremos um número máximo de 10 equipes, onde a COMISSÃO ORGANIZADORA poderá a seu critério, inserir participantes em equipes com menos de 6 integrantes.

- 4.7. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook 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.
- 4.9. Não será permitido que qualquer participante prejudique de alguma forma outros participantes utilizando-se dos seus conhecimentos técnicos, sob pena de desclassificação do participante ou da sua equipe, a critério da COMISSÃO ORGANIZADORA.

5. DO DESAFIO

5.1. Desafio: Desenvolva uma solução para bloquear a troca de dados de dispositivos de telecomunicação não homologados pela ANATEL.

5.2. Descrição do desafio:

Com o mundo cada vez mais conectado, diversas soluções tecnológicas de IoT têm surgido e é crescente a possibilidade de novas aplicações. Neste contexto, torna-se ainda mais necessária a preocupação com a segurança dos dispositivos e da conectividade de uma rede.

Dispositivos de telecomunicação não certificados e homologados pela ANATEL representam riscos para os consumidores e para a infraestrutura de telecomunicações do Brasil. Entre os principais riscos existentes identificados em TV Boxes não homologados, destacam-se:

- * Sistema operacional desprovido de mecanismos básicos de segurança
- * App stores dos fornecedores não submetidas às políticas globais de segurança
- * Presença de Arquivos maliciosos (malware)
- * Execução remota de aplicativos em outros equipamentos ligados à LAN, ações de captura de screenshot e de screenshare, sem que o usuário pudesse notar

A ANATEL realiza constantemente operações para apreensão de cargas de dispositivos não homologados que chegam ao país, mas entende serem necessárias medidas complementares de bloqueios de acesso a estes dispositivos, interferindo e degradando a experiência de uso com objetivo de desestimular a prática.

Portanto o desafio é este: a partir do entendimento de como funcionam estes dispositivos não homologados, você deverá desenvolver uma abordagem que seja capaz de interromper a troca de dados que ocorre entre os dispositivos e os usuários dos mesmos.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do HACKATHON TV BOX 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/hackathon-tv-box> e estará sujeita à alteração, se

necessário for.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1.No dia **29 de setembro de 2024**, no encerramento do HACKATHON TV BOX, serão divulgados todos os vencedores.

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\$ 7.000,00 (sete 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.Etapa de Julgamento

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 **29 de setembro de 2024 às 16:00h**.

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 05 minutos e ao vivo; Os pitches deverão ser realizados ao final do evento, com horário previsto para as **16:20 horas do dia 29 de setembro de 2024** e deverão seguir os seguintes procedimentos:

8.2.2.b) Após a apresentação, cada equipe terá 02 minutos para perguntas e respostas;

- 8.2.2.c) Havendo alguma pergunta por parte do júri, onde sobre menos do que 0:20 segundos para o tempo limite de 02 minutos, a equipe recebe 01 minuto de tempo extra para a resposta.
- 8.2.2.d) O formato de apresentação fica a critério de cada equipe, podendo usar slides, vídeos, etc.
- 8.2.3. Os pitches serão avaliados pela banca julgadora composta por convidados e/ou membros da organização.
- 8.2.4. Critério de Avaliação dos 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) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;
- 8.2.4.c) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;
- 8.2.4.d) **Apresentação da solução:** avalia se todos os pontos técnicos e a lógica usada para a solução, foram apresentados;
- 8.2.5. As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.

9. DA COMUNICAÇÃO

- 9.1. Em todas as etapas do HACKATHON TV BOX, 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 HACKATHON TV BOX, 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/hackathon-tv-box>
- 10.2. O HACKATHON TV BOX será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Comunidade Hackathon Brasil e ANATEL, 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 HACKATHON TV BOX, 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 prazo de 10 (dez) anos.

- 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 HACKATHON TV BOX.
- 10.8. As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem necessárias para a participação deste evento correrão por conta do próprio participante.
- 10.9. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.
- 10.10. 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.
- 10.11. 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.
- 10.12. 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.
- 10.13. O HACKATHON TV BOX 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, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

- 10.14. 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/hackathon-tv-box>
- 10.15. 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 HACKATHON TV BOX tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.16. 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.
- 10.17. Não serão devidas, pela COMISSÃO ORGANIZADORA, quaisquer indenizações aos inscritos deste concurso caso haja interrupção de conexão, no ato da inscrição e/ou do evento, por problemas ocorridos no servidor do membro e/ou na plataforma na qual o concurso será realizado, tais como: problemas de acesso à rede de Internet, intervenção de hackers, vírus, manutenção, queda de energia, falhas de software ou hardware, problemas operacionais com as empresas de telefonia que possam, direta ou indiretamente, afetar o acesso à Internet e, conseqüentemente, a participação no presente concurso, bem como por casos fortuitos ou de força maior.
- 10.18. As inscritos isentam o COMISSÃO ORGANIZADORA, suas companhias coligadas, subsidiárias e afiliadas, inclusive seus respectivos funcionários, representantes, prestadores de serviços e agentes, terceiros autorizados, bem como a qualquer empresa envolvida, ou qualquer outra pessoa ou organização envolvida direta ou indiretamente no concurso, de toda e qualquer demanda ou ação legal conseqüente de sua participação no concurso.
- 10.19. A COMISSÃO ORGANIZADORA, suas companhias coligadas, subsidiárias e afiliadas, inclusive seus respectivos funcionários, representantes e prestadores de serviços, não terão qualquer responsabilidade caso ocorram fraudes, dificuldades técnicas, ou qualquer outro imprevisto que esteja fora do controle deste e que comprometa a integridade do concurso.
- 10.20. Se qualquer uma das disposições deste regulamento oficial for inexecutável ou inválida por qualquer motivo, isso não afetará a validade das disposições restantes.
- 10.21. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 10.22. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/hackathon-tv-box>