

REGULAMENTO HACKATHON DE TECNOLOGIA E INGLÊS

O desafio do Hackathon é uma iniciativa da Happy e do Centro Britânico para apoiar e incentivar o desenvolvimento de habilidades e criatividade.

Como em uma maratona de programação, as crianças se reúnem para criar uma solução para o problema proposto. O processo consiste na ideação, criação de um protótipo da solução e apresentação do projeto.

1. HABILITAÇÃO A PARTICIPAÇÃO NO HACKATHON

1.1 A participação no Hackathon está aberta para crianças do estado do Pernambuco - PE, residente nas cidades de Serra Talhada, Petrolina, Caruaru, Olinda, Recife e Jaboatão dos Guararapes, com idades entre 6 a 9 anos (Kids) e 10 a 14 anos (Teens), mediante autorização expressa dos respectivos representantes legais.

2. INSCRIÇÕES

2.1 Para participar do Hackathon, é necessário que o representante legal dos participantes realize a inscrição gratuita via landing page do evento.

2.2 A realização da inscrição pelo representante legal do participante, implica prévia e integral aceitação de todos os termos e condições do presente regulamento.

2.3 O representante legal é responsável pela veracidade das informações registradas no momento da inscrição.

2.4 As inscrições poderão ser realizadas a partir do dia 01/06/2023.

2.5 A inscrição é individual e deve ser realizada até o dia 18/06/2023. Os dois integrantes da dupla devem estar inscritos para que o projeto seja válido.

3. PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO

3.1 A participação será em duplas e as equipes podem ser compostas por alunos e não alunos das unidades Happy e Centro Britânico.

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

3.3 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.

3.4 Cada dupla poderá apresentar apenas 1(um) projeto, seguindo o cronograma do Hackathon, que deverá ser desenvolvido no período de duração do evento.

4. PROJETOS

4.1 O desafio proposto é: **criar uma solução por meio de um aplicativo que facilite o aprendizado da língua inglesa utilizando a tecnologia como meio.**

4.2 Os representantes legais dos participantes cedem a propriedade intelectual dos projetos à Happy Brasil e ao Centro Britânico, no ato da inscrição.

4.3 Não serão aceitos projetos realizados posteriormente à duração do Hackathon, ou que contemplem ideias criadas antes do início do evento.

5. ETAPAS

5.1 Etapa da descoberta: A etapa da descoberta, é momento em que os participantes estudam sobre o tema proposto, para depois pensarem em uma solução.

5.2 Etapa da ideação e prototipagem: Nessa etapa, os participantes usarão o canvas para ideação e prototipagem (desenho) da solução proposta.

5.3 Etapa do pitch: Os participantes deverão fazer o pitch e gravar o vídeo, com no máximo 2 minutos.

5.4 O *storyboard*, o canvas e o link do vídeo deverão ser enviados até o dia 30 de junho, às 22 horas, através da landing page de inscrição. Os materiais enviados após esse período, não serão avaliados.

5.5 O vídeo precisa ser publicado no YouTube, e deve ser enviado apenas o link, conforme instruções na landing page.

5.5 Para estar elegível ao Hackathon, as duplas deverão postar o pitch em seu feed no Instagram e marcar os perfis @happyedubr e @centrobritanico.

5.6 Avaliação dos vídeos: De 01 a 10 de julho, os vídeos serão analisados pela comissão julgadora das franqueadora Happy e Centro Britânico. Os três melhores vídeos de cada categoria, vencerão a competição.

6. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO E JULGAMENTO

6.1 Serão analisados pela comissão julgadora os critérios de inovação e criatividade, ser factível, qualidade da apresentação e solução.

6.2 A nota máxima por projeto é de 5,0 dividida conforme tabela abaixo:

Critério	Nota máxima
Inovação e criatividade	2,0
Ser factível	1,0
Qualidade da apresentação e solução	2,0
Total	5,0

6.3 Ao final, serão definidos pela comissão julgadora, os melhores projetos de cada categoria, consequentemente, o primeiro, o segundo e o terceiro lugar.

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

6.5 O resultado será divulgado aos participantes no dia 11/07/2023, via live no Youtube da Happy Brasil.

7. PREMIAÇÃO

7.1 Cada integrante da dupla, dos três melhores grupos de Kids e Teens receberão, respectivamente, os seguintes produtos:

- ✓ 1º Lugar – 01 fone headset gamer Logitech G633 7.1 dolby surround, para cada participante;

- ✓ 2º Lugar – 01 caixa de som bluetooth ultimate ears (WONDERBOOM 2), para cada participante;
- ✓ 3º Lugar – 01 mousepad Logitech G640 + 01 mouse gamer Logitech G203, para cada participante.

7.2 Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros da dupla vencedora.

7.3 Os prêmios serão enviados para as unidades Happy ou para a escola onde está matriculada a dupla vencedora. Caso seja enviado para as unidades Happy, a dupla deve comparecer até a unidade para retirada dos prêmios.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 Todos os membros das duplas autorizam expressamente a Happy e ao Centro Britânico a utilizarem sua imagem, som e dados biográficos para fins educativos, em portfólios e demais materiais destinado à divulgação do Hackathon, demais iniciativas das organizadoras, bem como para elaboração de vídeos.

8.2 Todos os participantes, mesmo das equipes não vencedoras, autorizam ainda, a divulgação dos projetos desenvolvidos durante o Hackathon.

8.3 A Happy e o Centro Britânico poderão armazenar, editar, usar, copiar, reproduzir e publicar a imagem dos membros das duplas, a qualquer tempo e qualquer mídia.

8.4 Para participar do Hackathon não é necessária a aquisição de qualquer produto, bem ou serviço da Happy ou do Centro Britânico.

8.5 Os participantes 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 o Centro Britânico 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.

8.6 Em caso de descumprimento das disposições deste regulamento, incluindo, mas não limitado à lesão de direitos de propriedade intelectual, os membros das equipes serão exclusivamente responsáveis perante a Happy Code e quaisquer terceiros por todas as consequências decorrentes desse ato ou omissão.

8.7 A Happy e o Centro Britânico reservam-se ao direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdo dos quais não são proprietários.

8.8 Casos excepcionais ou omissos serão resolvidos pela comissão julgadora.

8.9 As inscrições que não atenderem aos requisitos dispostos neste regulamento, bem como os membros das duplas que, no decorrer do Hackathon, apresentarem comportamento inadequado, serão excluídos do evento.