

## Regulamento HACKEMTU

### *Evento é Hackathon de inovação em mobilidade urbana e em transporte público*

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da **HACKEMTU**, doravante denominado “Evento”, uma realização da Empresa Metropolitana de Transportes Urbanos, da Universidade de Campinas – Unicamp – e da startup Scipopulis. Conta com o apoio da International Association of Public Transport, doravante denominada “UITP” e da Youth for Public Transport, doravante denominada Y4PT. 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.

#### 1. Do Objetivo

O **HACKEMTU** irá abordar a *“Mobilidade Urbana e o Transporte Público Sustentável”*, e tem como premissa pensar no processo criativo de inovação como forma de produzir e consumir o transporte público através do desenvolvimento de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo e permitir que o Transporte Público seja vetor de desenvolvimento para cidades sustentáveis e conectadas.

#### 2. Das Disposições Gerais

2.1. A **HACKEMTU** é um *Hackathon* voltado para desenvolvedores, urbanistas, designers, e todos os que de alguma maneira tenham a intenção de apresentar soluções para a mobilidade urbana valendo-se do transporte público ou da mobilidade ativa existente nas cinco (5) regiões Metropolitanas (RM) do Estado de São Paulo. Serão disponibilizados dados pertinentes ao setor de transporte público, de transporte sob demanda, socioeconômico do Estado de São Paulo,

APOIO INSTITUCIONAL

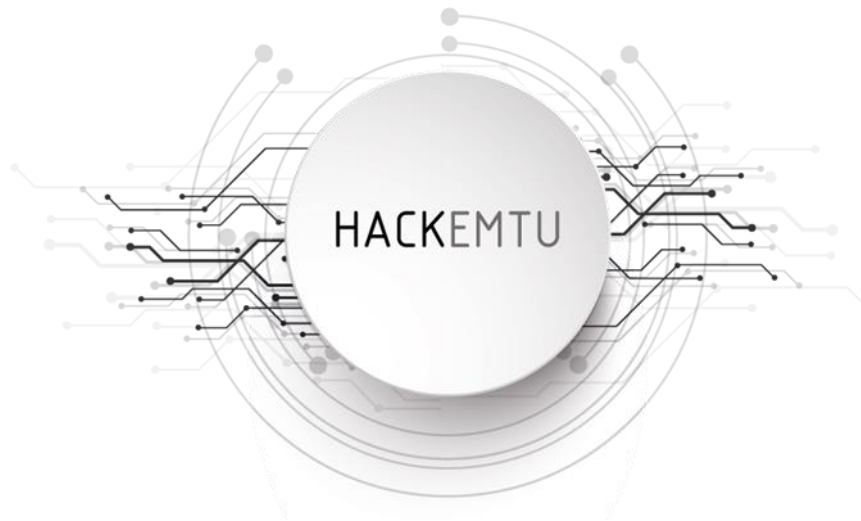


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





entre outros. Desafios como Mobility as a Service (MaaS), comunicação com o usuário, monitoramento de ônibus, planejamento dinâmico de transporte, a sustentabilidade nos modais de transporte público do futuro, poderão ser abordados livremente pelos inscritos;

- 2.2. A realização do evento está a cargo da Empresa Metropolitana de Transportes Urbanos (EMTU/SP), empresa do Governo do Estado de São Paulo, da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e da startup Scipopulis, especializada em análise científica de big data para mobilidade.
- 2.3. A HACKEMTU irá premiar um dos projetos a serem desenvolvidos durante o evento.
- 2.4. Só poderão participar do Evento, maiores de 18 (dezoito) anos que estejam aptos a desenvolver com criatividade soluções para o transporte público e a mobilidade urbana, a partir de informações públicas e que foram escolhidos na seleção da **HACKEMTU**, após o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento. Lembramos que o número de vagas para o Evento é limitado e o critério para seu preenchimento e distribuição é de inteira responsabilidade e definição da organização.
- 2.5. 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 os organizadores do Evento.
- 2.6. Caso haja interesse, os inscritos poderão utilizar outros dados públicos para correlacionarem com os disponibilizados pelos organizadores.
- 2.7. Os grupos participantes da HACKEMTU poderão desenvolver projetos que vão desde aplicativos de celular; serviços para os usuários, painéis de gestão, entre outros.

### 3. Data e Local

APOIO INSTITUCIONAL

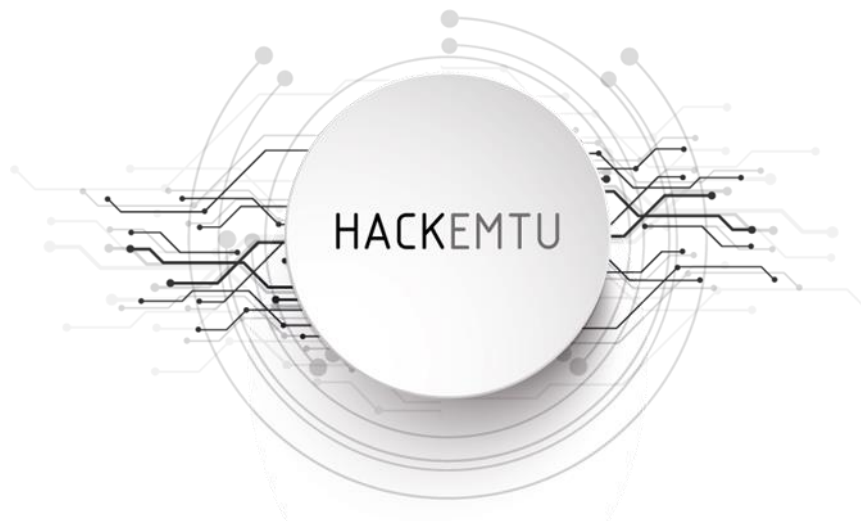


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





- 3.1. O HACKEMTU acontecerá das 8h do dia 07-abril-2018 às 18h00 do dia 08-abril-2018, sendo 34 horas ininterruptas. A recepção dos grupos será das 8h às 8h45. A abertura será às 9h00
- 3.2. A abertura do evento acontecerá no auditório do Instituto de Computação (IC) da Unicamp, à Rua Saturnino de Brito, 573, Campinas – SP;
- 3.3. A maratona acontecerá no Parque Tecnológico da Unicamp, à Rua Roxo Moreira, 1831, Campinas - SP

#### 4. Das Inscrições

- 4.1. As propostas de inscrição serão realizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível em [www.hackemtu.com](http://www.hackemtu.com), no período de 19/03/2018 até as 23h59 de 30/03/2018 (horário oficial de Brasília).
- 4.2. As inscrições serão individuais, mas a participação será em forma de grupos de no mínimo 3 e no máximo 5 integrantes.
- 4.3. Os grupos serão formados no início do evento, durante o credenciamento, e seus integrantes escolhidos entre si;
- 4.4. Os grupos deverão ter nome exclusivo para o evento
- 4.5. Pelos menos dois (2) dos integrantes de um grupo deverão estar presentes ao local do evento.
- 4.6. Será permitida a participação online dos demais integrantes, mesmo que estejam situados fora do Brasil.
- 4.7. Os inscritos terão acesso aos dados disponibilizados pelos organizadores do evento, incluindo instruções e categorização dos arquivos, em **04 de abril de 2018**.
- 4.8. Cada grupo poderá apresentar um (1) projeto durante o evento.

APOIO INSTITUCIONAL

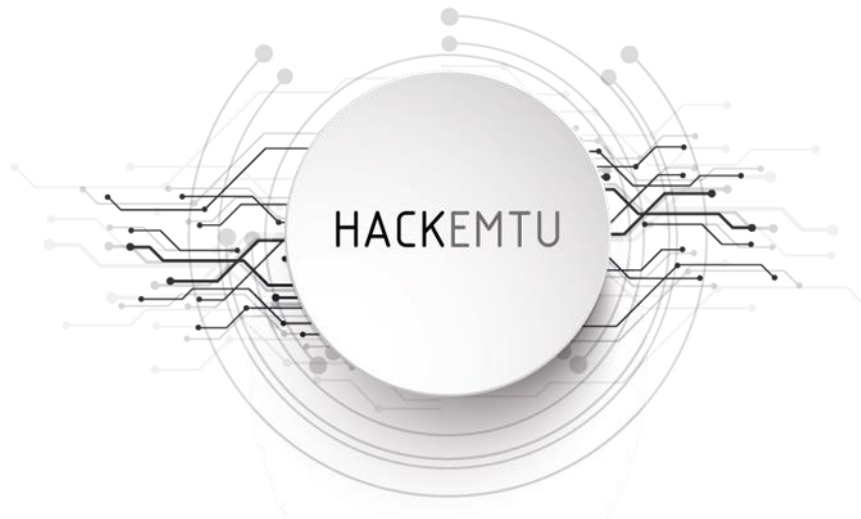


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





- 4.9. Os inscritos poderão mudar de projeto no decorrer do evento, tendo como limite às 15h do dia 07/04/2018 e precisarão informar aos organizadores do evento, presente no local;
- 4.10. As equipes, no credenciamento, deverão indicar para qual tema será direcionado o desenvolvimento de solução.
- 4.11. Deverá ser indicado no formulário de inscrição, na hora do credenciamento, um dos participantes da equipe como responsável pelo grupo.

## 5. Da seleção das inscrições

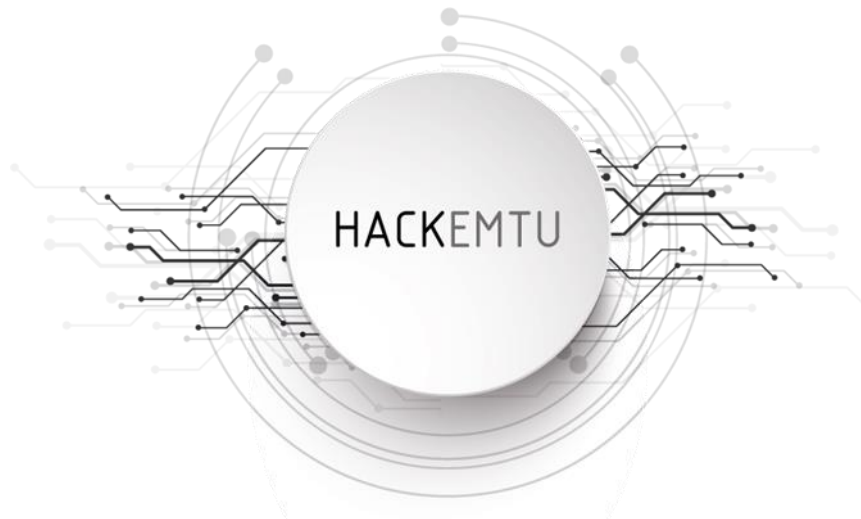
- 5.1. Serão selecionados para a HACKEMTU o limite de 100 (cem) inscrições individuais. Caso haja número de inscritos superior a 100 (cem), estes entrarão em lista de espera;
- 5.2. A divulgação dos inscritos projetos selecionados acontecerá no dia 27 março de 2017 no site oficial do evento no [www.hackemtu.com](http://www.hackemtu.com), e também: UITP ([www.uitp.org.br](http://www.uitp.org.br)), Scipopulis ([www.scipopulis.com](http://www.scipopulis.com)), UNICAMP ([www.unicamp.br](http://www.unicamp.br))

## 6. Dos desafios e dados a serem utilizados

- 6.1. Os subitens serão divulgados no dia 04 de abril de 2018, assim como os conjuntos de dados abertos

## 7. Da Participação:

- 7.1. Os realizadores do Evento não irão disponibilizar computadores
- 7.2. No local, os participantes terão bancadas de trabalho, cadeiras e espaço para descanso. Durante as 34 horas do Evento haverá gratuitamente alimentação e bebidas.
- 7.3. Estacionamento estará disponível a todos os participantes, incluindo para bicicletas.
- 7.4. Os participantes deverão arcar com as despesas de locomoção e hospedagem necessárias à participação no evento.



- 7.5. Haverá aquisição de saco de dormir e travesseiros sob demanda, conforme instrução no ato da inscrição.
- 7.6. O participante garante, ao se inscrever que concorda com este regulamento, que a solução/aplicação de software desenvolvida para fins do HACKEMTU necessariamente deverá ter códigos open-source, disponibilizado em repositório público e apresentado à organização do evento, sendo a garantia desse cumprimento de responsabilidade do participante.

## 8. Da Apresentação dos Projetos

- 8.1. Os projetos deverão ser apresentados no próprio local de realização do evento ao final do evento, a partir das 15h30 do dia 08-abril-2018. Cada grupo terá 8 minutos para a apresentação. Em sua apresentação o grupo deve deixar claro qual o problema escolhido, qual a abordagem para a solução do mesmo, o que foi prototipado ao longo do Hackathon, identificando, eventualmente, o que já existia e o que foi desenvolvido "in loco". Em um dos slides da apresentação o grupo deve colocar o endereço eletrônico do repositório público onde todo o código desenvolvido foi publicado.
- 8.2. Os jurados irão percorrer as bases de cada grupo para acompanharem as apresentações. Toda a avaliação será computada de forma automatizada em real-time.

## 9. Da avaliação dos projetos e escolha dos 5 finalistas

- 9.1. No mesmo local do evento, a partir das 15h30 do domingo 08/04, a comissão julgadora avaliará cada grupo em sua área de base e, de acordo com critérios publicados neste regulamento no item 9.6 e escolherá os cinco finalistas.

APOIO INSTITUCIONAL

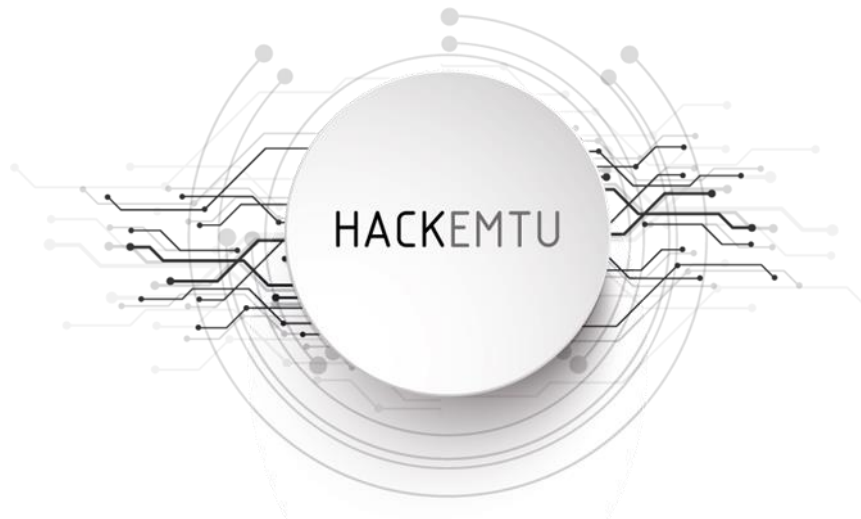


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





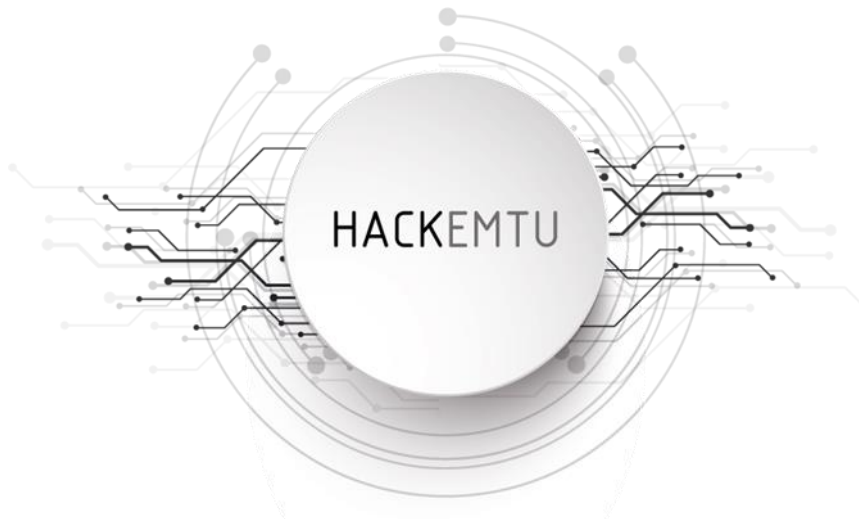
- 9.2. Em seguida, os cinco (5) finalistas terão 5 minutos para apresentarem suas ideias. Na sequência, a Comissão Julgadora informará o grupo vencedor.
- 9.3. A Comissão Julgadora será formada por especialistas em transporte público e mobilidade urbana e profissionais dos setores de urbanismo, tecnologia e gestão pública.
- 9.4. A composição da Comissão Julgadora será divulgada no site oficial do evento até o dia 05 de abril de 2018.
- 9.5. A Comissão Julgadora avaliará em local reservado após o término de todas as apresentações e decidirá segundo os critérios já descritos e divulgará o resultado ao final do Evento.
- 9.6. As equipes e seus projetos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios: criatividade de uso dos dados e da solução, utilidade para a população, dificuldade técnica da implementação, aprendizado e evolução da equipe
- 9.7. A escolha dos projetos finalistas poderá ser feita por consenso entre os integrantes da Comissão Julgadora.
- 9.8. Será premiado, de acordo com as notas finais, o projeto mais bem pontuado.
- 9.9. Em caso de empate, o critério INTERESSE PÚBLICO, será o quesito de desempate.

## 10. Dos Resultados

- 10.1. Os resultados serão divulgados no local do evento, às 17h30;

## 11. Projeto Vencedor

- 11.1. Um representante (apenas um) do grupo que tiver seu projeto selecionado como o melhor pela banca avaliadora do Evento receberá, como prêmio principal, a participação na GLOBAL TRANSPORT HACKATHON Y4PT, a ser realizada em Dubai, Emirados Árabes Unidos, entre os dias



20 e 25 de abril de 2018, incluindo passagem aérea ida e volta e hospedagem, em data a ser informada oportunamente. O período da viagem deverá ser entre 18 e 26 de abril de 2018

- 11.2. O grupo que tiver seu projeto selecionado como o melhor pela banca avaliadora do Evento deverá eleger o representante a ser premiado e indicar esta informação à UITP.
- 11.3. O representante deverá dominar o idioma inglês para a participação na GLOBAL TRANSPORT HACKATHON Y4PT.
- 11.4. Caberá única e exclusivamente ao representante do grupo a responsabilidade por manter o passaporte e visto dos Emirados Árabes Unidos atualizados, sendo certo que, a ausência de qualquer um deles no momento da viagem, implicará na perda automática do direito ao prêmio.
- 11.5. O prêmio acima mencionado é pessoal e intransferível.
- 11.6. O representante do grupo vencedor não terá seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

## 12. Disposições Finais

- 12.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.
- 12.2. A participação na HACKEMTU, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.
- 12.3. A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular na HACKEMTU, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à EMTU, à Unicamp e à Scipopulis, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução

APOIO INSTITUCIONAL

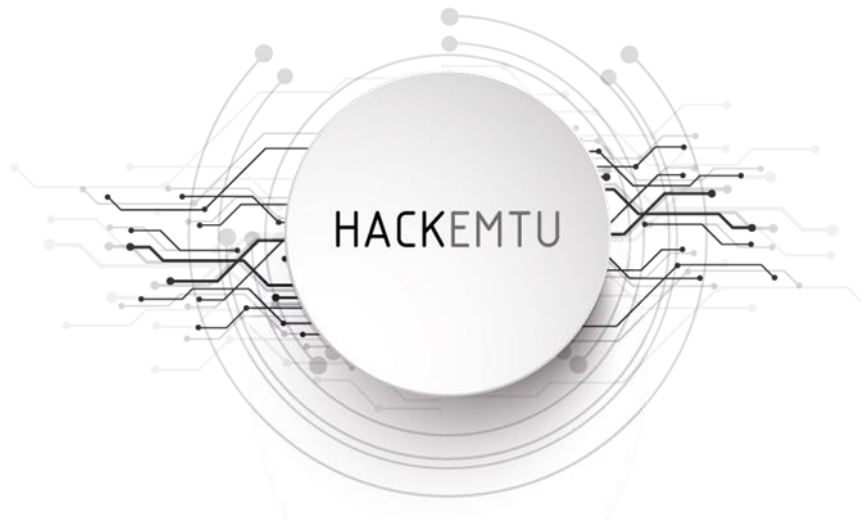


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de: nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora; 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.

- 12.4. 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.
- 12.5. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a EMTU ou a Unicamp ou a Scipopulis caso estes venham a ser questionados por quaisquer das hipóteses previstas acima.
- 12.6. Se o HACKEMTU, 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.
- 12.7. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon UITP, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o foro cabível do Reino da Bélgica, sede da UITP, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

APOIO INSTITUCIONAL



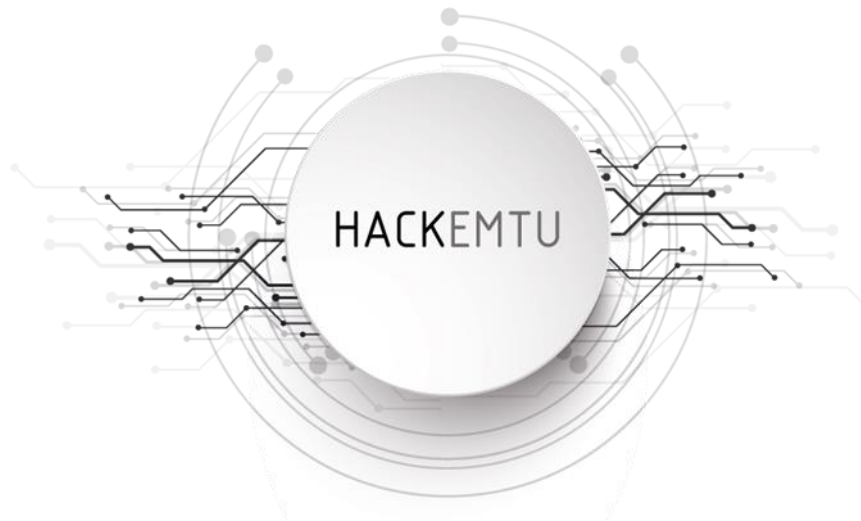
INICIATIVA



REALIZAÇÃO







12.8. Os participantes cedem aos organizadores do evento e a seus patrocinadores e apoiadores os direitos de imagem captadas durante o evento, com a finalidade de divulgação e sem fins comerciais.

### 13. Regras de conduta

13.1. A equipe quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um haja 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.

13.2. 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 HACKEMTU.

### 14. Política de rede e segurança

14.1. Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o Evento, bem como recursos de rede. A equipe do HACKEMTU disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede, durante o Evento. Note que a rede será continuamente monitorada durante a realização do Evento, por

APOIO INSTITUCIONAL

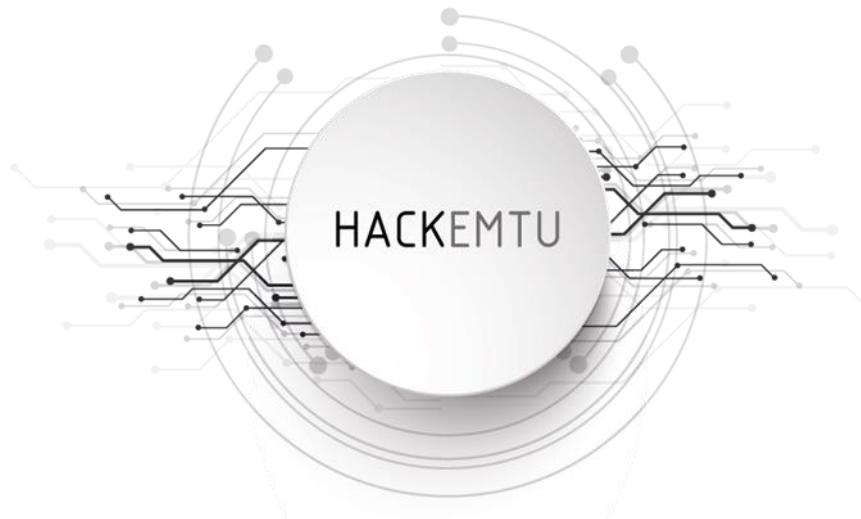


INICIATIVA



REALIZAÇÃO





motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do Evento.

- 14.2. 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.
- 14.3. 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.

## 15. EQUIPAMENTOS

- 15.1. Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para realização das atividades. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante. A equipe organizadora do Evento determinará oportunamente a melhor forma de individualizar cada equipamento correspondente ao respectivo participante. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos participantes.
- 15.2. Os participantes podem trabalhar em ideias que já trabalharam antes, desde que o código não seja reaproveitado;
- 15.3. Equipes podem usar framework, biblioteca ou código open-source que quiserem. Trabalhar em um código antes do evento e torna-lo open-source para usar vai contra o espírito do evento e não é permitido

APOIO INSTITUCIONAL



INICIATIVA



REALIZAÇÃO

