

HACKATHON abrapcorp

Hackathon significa maratona de programação – a combinação das palavras inglesas “hack” (programar de forma excepcional) e “marathon” (maratona). A primeira maratona do tipo foi realizada em um evento da Sun, uma das maiores empresas de software do mundo. Em 1999, no Canadá, a companhia reuniu 10 programadores

para enfrentar um desafio: produzir um programa que trabalhasse com criptografia em apenas um dia. Hoje, a proposta de hackathon extrapolou apenas a tecnologia e tem sido aplicada desde a criação de um novo produto ou serviço, a soluções inovadoras que, em geral, precisam ser construídas de 24 horas a uma semana. O Hackathon Abrapcorp te convida para solucionar um desafio único de comunicação com tema OPINIÃO PÚBLICA. Você está pronto?

QUEM PODE PARTICIPAR?

Graduandos, de quaisquer anos (1º, 2º, 3º ou 4º), da área de comunicação, portanto, Relações Públicas, Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Rádio e TV e Comunicação Organizacional.

QUANDO?

O Hackathon Abrapcorp será apresentado na noite de 06 de maio de 2019. A proposta deverá ser realizada em grupo e apresentada dia 09 de maio. Confira os detalhes no nosso regulamento.

ONDE

O Hackathon Abrapcorp, assim como o Congresso Abrapcorp será realizado pela Faculdade Cásper Líbero na Av. Paulista, 900 – São Paulo/SP, nos dias 06, 07, 08 e 09 de maio de 2019.

REGULAMENTO

1. OBJETIVO DO DESAFIO

1.1 A 1ª edição do HACKATHON ABRAPCORP, trata-se de um desafio de comunicação que será proposto a graduandos durante o XIII Congresso Brasileiro Científico de Comunicação Organizacional e Relações Públicas. Em parceria com uma organização do 2º setor, tem como objetivo desafiar os graduandos de comunicação de todo Brasil a resolverem um problema real de comunicação.

1.2 A competição, de cunho teórico-prático, tem por objetivo Promover o desenvolvimento das habilidades de análise de cenários e contextos sociais, mercadológicos e organizacionais para a adequada aplicação de conhecimentos teóricos do campo da comunicação que possam fundamentar a solução de problemas reais.

2. SOBRE QUEM PODE PARTICIPAR

2.1 O HACKATHON ABRAPCORP se trata de uma competição voltada a alunos de graduação na área de comunicação – graduandos do 1º, 2º, 3º ou 4º ano, cursando Relações Públicas, Jornalismo, Publicidade e Propaganda ou Rádio e TV e Comunicação Organizacional, regularmente matriculados em instituições brasileiras credenciadas pelo Ministério da Educação (MEC). Desde que graduando, não há idade limite.

2.2 Para participar do HACKATHON ABRAPCORP os alunos devem se inscrever em equipes compostas por no mínimo 4 (quatro) e no máximo 7 (sete) participantes, em que todos devem atender às exigências previstas no item 2.1 deste regulamento.

2.3 Os integrantes de uma equipe podem fazer parte de cursos diferentes ou estarem em anos diferentes, desde que estejam regularmente matriculados na graduação em cursos especificados no item 2.1 deste regulamento e desde que todos os integrantes realizem inscrição no Congresso Abrapcorp.

2.4 Nenhum graduando pode participar de mais de uma equipe.

2.5 Não será permitida a alteração dos integrantes da equipe depois de efetuada a inscrição.

3. SOBRE AS INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições para participar do XIII Congresso devem ser feitas pela internet, através do site do Congresso Abrapcorp (<http://portal.abrapcorp.org.br/xiii-congresso-abrapcorp/>) até às 23h59min do dia 05 de abril de 2019.

3.2. Para concluir a inscrição no HACKATHON ABRAPCORP, cada equipe deverá encaminhar, especificamente para o e-mail hackathonabrapcorp@gmail.com, os documentos a seguir, em formato JPG ou JPEG, a partir das 00h00 do dia 01/04/2019 até as 23h59 do dia 12/04/2019:

a) Nome, e-mail e telefone de cada integrante da equipe;

b) Fotocópia do RG e CPF de cada integrante da equipe;

c) Atestado e/ou declaração de matrícula original emitido pela instituição superior de ensino de cada integrante da equipe. A inscrição somente está confirmada após os inscritos receberem e-mail de confirmação de inscrição efetuada da comissão organizadora.

3.3 Somente poderá participar do HACKATHON ABRAPCORP os graduandos que estiverem inscritos no Congresso Abrapcorp. Por isso, primeiramente todos os integrantes de uma equipe devem fazer suas inscrições individualmente no Congresso Abrapcorp. Somente depois disso, apenas um dos integrantes da equipe deve fazer a inscrição para o HACKATHON ABRAPCORP, devendo incluir os dados dos demais participantes do grupo.

3.4 Ao fazer a inscrição na programação completa no Congresso Abrapcorp, o graduando automaticamente terá direito a participar do HACKATHON ABRAPCORP. Não poderão participar do HACKATHON ABRAPCORP os graduandos inscritos na programação parcial do congresso (modalidade que dá direito apenas às oficinas).

3.5 Caso seja confirmada a irregularidade ou a falta de algum dos documentos apresentados pela equipe, de quaisquer de seus integrantes, a equipe será inteira e automaticamente desclassificada.

4. VAGAS

Poderão se inscrever até 10 equipes, cuja ordem de preferência, caso tenhamos mais inscrições, será dada segundo a data da inscrição. Havendo interesse de mais de 10 equipes em participar da competição, a Comissão Organizadora elaborará uma lista de espera, e havendo desistência ou qualquer outro motivo que acarrete a desclassificação de alguma das equipes, as vagas disponíveis serão automaticamente repassadas àquelas da lista de espera, ficando a cargo da Comissão Organizadora avisá-las sobre a disponibilidade de vaga.

5. DINÂMICA E ETAPAS DO HACKATHON ABRAPCORP

5.1 PRIMEIRA ETAPA: Lançamento O desafio será apresentado aos graduandos na Faculdade Cásper Líbero, dia 06 de maio de 2019, a partir das 19h, pela coordenação do Hackathon e organização convidada. Somente os membros da Comissão Organizadora terão acesso ao desafio antes do horário da entrega às equipes participantes. Nos dias 07 e 08 de maio (entre

18h30 e 20h), os participantes do Hackathon participam das oficinas, com temáticas que apoiam o desenvolvimento das soluções do desafio. O desenvolvimento do projeto pelas equipes não é obrigatório nas dependências da Faculdade Cásper Líbero – as atividades obrigatórias presenciais são o lançamento, oficinas temáticas e defesa oral.

5.2 SEGUNDA ETAPA: Entrega de Soluções Inovadoras A entrega das soluções inovadoras e aplicáveis deve ser feita dia 09 de maio, até às 11h, especificamente para o hackathonabrapcorp@gmail.com. Entre todas as equipes inscritas, serão classificadas para a última etapa apenas 5 (cinco), conforme os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora.

5.3 TERCEIRA ETAPA: Defesa oral presencial e Premiação Uma comissão avaliadora fará a leitura das propostas e o anúncio das cinco equipes classificadas será feito às 14h, por e-mail e nas redes sociais do congresso. As 5 equipes escolhidas apresentarão suas propostas de comunicação no próprio dia 09 de maio, às 20h, no auditório da Faculdade Cásper Líbero. Cada equipe classificada terá até 15 (quinze) minutos para a defesa da sua solução criativa. Um período máximo de 5 (cinco) minutos será destinado para as perguntas da comissão avaliadora, caso seus membros tenham dúvidas. Os grupos classificados serão, após reunião fechada do corpo de jurados, classificados em primeiro, segundo e terceiro lugares. A premiação das equipes será feita na sequência a partir do julgamento da empresa participante como cliente, bem como de uma comissão avaliadora integrada por profissionais de Comunicação Corporativa de notório saber.

5.4 O julgamento da resolução do desafio proposto pelas equipes na etapa de defesa oral será feito por 4 (quatro) jurados, sendo um deles a própria empresa participante como cliente

5.5 A equipe será desclassificada caso o conteúdo das resoluções criadas:

- a) Não tenha fundamentação teórica a análise do cenário/contexto ou proposição da solução;
- b) Descumpra os critérios de fundamentação ABNT, ou não estejam nas regras de formatação do projeto (número de páginas e estrutura descrita obrigatória);
- c) seja confidencial ou sujeito a contratos de confidencialidade;
- d) possa causar danos a terceiros, seja através de difamação, injúria ou calúnia, danos materiais e/ou danos morais;
- e) seja obsceno e/ou pornográfico;
- f) contenha dados (mensagens, informação, imagens, entre outros) subliminares;
- g) contenha dados e/ou informações que constituam ou possam ser entendidos como violação legal à ordem e/ou segurança pública;
- h) constitua ofensa à liberdade de crença e às religiões;
- i) contenha dado e/ou informação racista ou discriminatória;
- j) tenha intenção de divulgar produto e/ou serviço ou qualquer finalidade comercial;
- k) faça propaganda eleitoral ou divulgue opinião favorável ou contra partidos ou candidatos;
- l) viole direitos de propriedade intelectual, em especial direitos autorais e marcários.

6. FORMATO DOS TRABALHOS

6.1 As soluções inovadoras devem trazer a seguinte estrutura, em formato ABNT: Análise do contexto mercadológico, social ou organizacional relevante para o desafio proposto; Análise da identidade da organização e como o plano está alinhado e gera valor para a organização; Apresentação do objetivo de comunicação do plano, estratégia central e justificativa; Proposta de ação justificada: o que é? / como deve funcionar? / quem deve ser envolvido? / canais a serem utilizados / como e com quem pode ser testado em pequena escala?); Cronograma; Principais recursos necessários, estimativa de custo e retorno sobre o investimento; Formas de mensurá-lo.

6.2 A estrutura acima pode ser apresentada em no máximo 15 páginas, incluindo peças, exceto elementos pré-textuais se houverem (capa, bibliografia, etc).

7. PREMIAÇÕES

7.1 Todas as equipes participantes receberão um certificado de presença nas atividades no HACKATHON ABRAPCORP.

7.2 As cinco equipes classificadas para a terceira etapa terão reconhecimento em entrevista para uma das publicações da Faculdade Cásper Líbero e na rede social do Congresso Abrapcorp.

7.3 Outras premiações estão sendo validadas pela empresa patrocinadora do HACKATHON ABRAPCORP.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

8.1 A Comissão Organizadora do HACKATHON ABRAPCORP não concederá aos participantes atestados que justifiquem falta no trabalho e/ou em aulas devido à sua participação na competição.

8.2 A organização do evento não se responsabiliza pelos gastos dos participantes com a sua locomoção, alimentação e hospedagem durante a realização do HACKATHON ABRAPCORP.

8.3 Os participantes autorizam a cessão de seus dados cadastrais à empresa patrocinadora/cliente, e à Abrapcorp e as autorizam a divulgar e publicar seus nomes, imagens, vozes, desempenhos, bem como os trabalhos apresentados durante a competição, em qualquer meio de comunicação, nacional e internacional, em língua portuguesa ou traduzida para outros idiomas, na forma impressa ou eletrônica, por período a critério dos organizadores.

8.4 Os participantes autorizam que a empresa patrocinadora e a organização do HACKATHON ABRAPCORP utilizem as ações propostas, sem qualquer ônus aos organizadores ou patrocinadores decorrentes desta aplicação prática das ideias sugeridas.

8.5 Os participantes concordam desde já que o presente Regulamento poderá ser alterado pela Comissão Organizadora sem aviso prévio, caso sejam necessárias complementações ou alterações ao Prêmio. Além disso, eventuais lacunas neste Regulamento que acarretem qualquer dúvida ou imprevistos serão decididos pela Comissão Organizadora do HACKATHON ABRAPCORP, cujas decisões são soberanas.

8.6 Ao se inscreverem no Hackathon Abrapcorp, os candidatos manifestam sua concordância com os termos deste regulamento.