



Regulamento - 1ª Hackatona Metropolitana, realização EMTU-METRA

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da **1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA**, doravante denominado “Evento”, uma realização da Empresa Metropolitana de Transportes Urbanos e a METRA,. 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 tema da **1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA** será o **“Transporte público sustentável e acessível como centro das soluções de mobilidade multimodal”**, cuja ideia é pensar na inovação na 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.

2. Das Disposições Gerais

- 2.1. A 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA é uma maratona de tecnologia e inovação em geral para desenvolvimento de soluções para o transporte público metropolitano das 5 Regiões Metropolitanas (RM) do Estado de São Paulo. Serão disponibilizados dados pertinentes aos desafios ora apresentados, tendo como premissa a melhoria no gerenciamento do sistema de transporte metropolitano e os serviços prestados nos 133 municípios que compõem as Regiões Metropolitanas (RMs).
- 2.2. A realização do evento está a cargo da Empresa Metropolitana de Transportes Urbanos (EMTU/SP) e a METRA, empresa pertencente ao Grupo Auto Viação ABC, responsável pela operação do Corredor ABD.
- 2.3. A 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA 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 metropolitano, a partir de informações públicas e que foram escolhidos na seleção **1º Hackathona Metropolitana EMTU – METRA**, 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. A participação será em forma de grupos de no mínimo 3 e no máximo 5 integrantes
- 2.7. Pelos menos 2 dos integrantes de um grupo deverão estar presentes ao local do evento.
- 2.8. Será permitida a participação online dos demais integrantes, mesmo que estejam situados fora do Brasil.
- 2.9. Os inscritos terão acesso aos dados disponibilizados pela EMTU e a METRA, incluindo instruções e categorização dos arquivos, **no dia 14 de março de 2017**.
- 2.10. Caso haja interesse, os inscritos poderão utilizar outros dados públicos para correlacionarem com os disponibilizados pela EMTU-METRA.
- 2.11. Os grupos participantes da 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA poderão desenvolver projetos que vão desde aplicativos de celular; serviços para os usuários, painéis de gestão, entre outros.

3. Data e Local

- 3.1. A 1ª Hackatona da EMTU-METRA acontecerá das 8h do dia 18/03/2017 às 18h00 do dia 19/03/2017, sendo 34 horas ininterruptas. A recepção dos grupos será das 8h às 8h45. A abertura será às 9h00.
- 3.2. A maratona de inovação acontecerá na Unidade da EMTU de São Bernardo do Campo, à Rua Joaquim Casimiro – Planalto, São Bernardo do Campo - SP.
- 3.3. No mesmo local do evento, a partir das 15h do domingo 19/03, os grupos terão 7 minutos para apresentarem suas ideias. Em seguida, a Comissão Julgadora informará os três grupos semifinalistas.
- 3.4. A final acontecerá no dia 23 de março de 2017, no Centro Brasileiro Britânico, à Rua Ferreira de Araújo, 741, Pinheiro, São Paulo - SP

4. Das Inscrições

- 4.1. As propostas de inscrição serão realizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível no <http://bit.ly/2m7YMG6> e nos sites das empresas envolvidas, no período de 1/03/2017 até as 23h59 de 13/03/2017 (horário oficial de Brasília).
- 4.2. Cada grupo poderá inscrever um (1) projeto.
- 4.3. Os inscritos poderão mudar de projeto no decorrer do evento, tendo como limite às 15h do dia 18/03/17.
- 4.4. Os dados para o Evento estarão disponíveis a partir do dia 14/03/2017.
- 4.5. As propostas de inscrição deverão indicar qual o desafio escolhido para desenvolvimento de solução.
- 4.6. Deverá ser indicado no formulário de inscrição um dos participantes da equipe como responsável pelo grupo.

5. Da seleção das inscrições

- 5.1. Serão selecionados para a 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA, dentre os inscritos, os 10 (dez) projetos melhor avaliados pela organização do evento.
- 5.2. Para a seleção de propostas serão considerados os seguintes critérios: viabilizar as iniciativas de tecnologia para a mobilidade que possuem como objetivo melhorias no uso do transporte público, impacto na população usuário do sistema metropolitano de transporte público, estimular o desenvolvimento de soluções colaborativas de tecnologia em mobilidade; adequação aos objetivos propostos e viabilidade de realização
- 5.3. A divulgação dos projetos selecionados acontecerá no site da EMTU (www.emtu.sp.gov.br); da METRA (www.metra.com.br) e da UITP (www.uitp.org.br), no dia (www.EMTU-METRAsp.com.br) em 14 de março de 2017.
- 5.4.

6. Dos desafios e dados a serem utilizados

- 6.1. São 5 os desafios propostos pelo Evento:

- 1- Como otimizar a emissão do Passe Escolar?
- 2- Como melhorar a comunicação entre a EMTU e seus usuários?
- 3- Como aprimorar a distribuição da rede de transporte, em função do carregamento, para melhorar a experiência do usuário?
- 4- Como automatizar a roteirização (custo-tempo) do Serviço especial Ligado?
- 5- Como melhorar o relacionamento interpessoal entre os clientes do Corredor ABD?

7. Da Participação:

- 7.1. Os realizadores do Evento não irão disponibilizar computadores
- 7.2. No local, os participantes terão a 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.
- 7.4. Para acesso ao local do Evento serão necessários os envios dos seguintes dados: cópia digitalizada RG de todos os participantes presentes e número das placas dos veículos.
- 7.5. Os participantes deverão arcar com as despesas de locomoção e hospedagem necessárias à participação no evento.
- 7.6. No dia do evento haverá suporte da EMTU-METRA para cópia dos dados por toda a duração do evento.
- 7.7. O participante garante, ao se inscrever que concorda com este regulamento, que a solução/aplicação de software desenvolvida para fins da 1ª Hackatona necessariamente deverá ter códigos de domínio público,

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 da Hackatona, a partir das 15h do dia 19/03/2017. cada grupo terá 7 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 da Hackatona, 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. A ordem de apresentação dos projetos será definida por sorteio minutos antes do início das apresentações, o grupo que for chamado e não tiver um representante disponível será considerado desclassificado.

9. Da avaliação dos projetos e escolha dos 3 semifinalistas

- 9.1. A Comissão Julgadora dos 3 semifinalistas será formada por funcionários da EMTU-METRA
- 9.2. A composição da Comissão Julgadora será divulgada na abertura do evento.
- 9.3. 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.
- 9.4. A escolha dos projetos semifinalistas poderá ser feita por consenso entre os integrantes da Comissão Julgadora.
- 9.5. Serão premiados, de acordo com as notas finais, os três projetos mais bem pontuados.
- 9.6. Em caso de empate, o critério INTERESSE PÚBLICO, será o quesito de desempate.

10. Da avaliação dos 3 semifinalistas e escolha do vencedor

- 10.1. A Comissão Julgadora dos 3 semifinalistas será composta por 9 profissionais especializados em transporte. Os nomes serão divulgados na abertura do evento.
- 10.2. Os 3 semifinalistas farão cada um uma apresentação de 5 minutos (cinco minutos) do projeto inovador desenvolvido durante a 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA, ocorrendo no dia 23 de março de 2017 às 15:00 horas, nas dependências do Centro Brasileiro Britânico: R. Ferreira de Araújo, 741, Pinheiros – Auditório, durante o Seminário de ITS da UITP América latina.
- 10.3. A organização do Evento não arcará com as despesas de transporte dos participantes até o local do Evento, a não apresentação implica desclassificação.

11. Dos Resultados

- 11.1. Os resultados serão divulgados Seminário de ITS da UITP América latina e posteriormente publicados no site da EMTU (www.emtu.sp.gov.br); da METRA (www.metra.com.br) e da UITP (www.uitp.org.br), no dia (www.EMTU-METRAsp.com.br)

12. Da Premiação

- 12.1. Os três projetos semifinalistas participarão da incubadora de mobilidade metropolitana e terão até seis meses para desenvolverem os projetos apresentados durante a Hackatona
- 12.2. A EMTU irá disponibilizar uma sala em uma de duas unidades em São paulo ou São bernardo do Campo
- 12.3. Um mentor designado pela EMTU e outro pela METRA serão responsáveis facilitar o envio dos dados necessários para a conclusão dos projetos

13. PROJETO VENCEDOR

- 13.1. 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 Montreal – Canadá, entre os dias 15 a 17 de maio de 2017, incluindo passagem aérea ida e volta e hospedagem, em data a ser informada oportunamente.
- 13.2. 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.
- 13.3. O representante deverá dominar o idioma inglês para a participação na GLOBAL TRANSPORT HACKATHON Y4PT.
- 13.4. Caberá única e exclusivamente ao representante do grupo a responsabilidade por manter o passaporte e visto canadense atualizados, sendo certo que, a ausência de qualquer um deles no momento da viagem, implicará na perda automática do direito ao prêmio.
- 13.5. O prêmio acima mencionado é pessoal e intransferível.
- 13.6. O representante do grupo vencedor não terá seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 14.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.

- 14.2. A participação na 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.
- 14.3. A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular na 1ª Hackatona Metropolitana EMTU-METRA, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à EMTU e a METRA, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:
- 1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora;
 - 2) 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.
- 14.4. 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.
- 14.5. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a EMTU ou a METRA caso esta venha a ser questionada por quaisquer das hipóteses previstas acima.
- 14.6. Se a Hackatona, 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. 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 da Comarca de São Bernardo do Campo, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja. deverá ter códigos de domínio público, sendo a garantia desse cumprimento de responsabilidade do participante.

Os participantes cedem aos organizadores do evento e a seus apoiadores (UITP e T4PT) os direitos de imagem captadas durante o evento, com a finalidade de divulgação e sem fins comerciais.

Regras de conduta

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.

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 da Hackathon.

Política de rede e segurança

Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o Evento, bem como recursos de rede. A equipe da Hackatona disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede, durante o Evento. Note que a rede será continuamente monitorada durante a realização do Evento, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do Evento.

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.

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.

EQUIPAMENTOS

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.