



Regulamento Datathon- Transformando dados em informação

Este regulamento contém informações básicas e regras de funcionamento da 2ª edição do Datathon do INOVA - Semana de Inovação, evento promovido pela Prodemge. É importante que os interessados e futuros participantes observem atentamente todas as instruções apresentadas.

1. DO OBJETIVO

1.1 O Datathon consiste em uma maratona de desenvolvimento de análise e visualização de dados com o objetivo de levantar formas inovadoras de sistematizar informações sociais relevantes e otimizar os processos de análise de dados nos órgãos de Estado.

2. DA DATA E DO LOCAL

2.1 O Datathon acontecerá no período de **26 de novembro de 2020 até 03 de dezembro de 2020**, durante a **INOVA - Semana de Inovação**, promovida pela Prodemge.

2.2 O evento será totalmente virtual. Os candidatos deverão se inscrever no período de 23 de novembro de 2020 até 25 de novembro de 2020 até as 18 horas.

2.3 O Desafio será divulgado aos inscritos no dia 26 de novembro às 09 horas. Informações da sala virtual onde ocorrerá a abertura do evento serão divulgadas aos candidatos através de mensagem enviada ao endereço de email cadastrado na inscrição.



3. DA PARTICIPAÇÃO

- 3.1 A participação no Datathon é voluntária e gratuita.
- 3.2 É necessário que os participantes tenham, pelo menos, conhecimento básico das linguagens de programação R e/ou Python.
- 3.3 Serão disponibilizadas vagas para **18 participantes**.
- 3.4 A participação será definida por ordem de inscrição.
- 3.5 **Os participantes competirão em equipes, de 1 até 03 pessoas, cujos nomes deverão constar no formulário de inscrição.**

4. DO PRODUTO

- 4.1 O **tema** do desafio será criminalidade no Estado de Minas Gerais com utilização de dados públicos.
- 4.2 Os participantes deverão desenvolver um produto que permita a visualização de dados pertinentes ao tema apresentado. Podem ser: gráficos, mapas, dashboards, sistemas, entre outros.
- 4.3 Os participantes contarão com o auxílio de monitores com conhecimento das linguagens de programação R e Python.
- 4.4 A monitoria ocorrerá virtualmente nas seguintes datas:
 - 27 de novembro de 09h às 11h.
 - 01 de novembro de 15h às 17h.
 - 02 de dezembro de 15h às 17h

5. DA APRESENTAÇÃO E DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



5.1 As equipes terão até o dia 03 de dezembro de 2020 às 12 horas para desenvolverem seu produto e prepararem a apresentação do mesmo.

5.2 No dia 03 de dezembro às 14 horas serão realizadas as apresentações virtuais das equipes. As equipes participantes deverão, portanto, preparar uma apresentação para a banca avaliadora que mostre tanto o seu produto, como também o código de programação construído para o seu desenvolvimento. Cada equipe terá 10 minutos para apresentar.

5.3 Após as apresentações, os avaliadores terão 30 minutos para conversar entre si sobre os produtos e definir os três primeiros classificados.

5.4 Os critérios de avaliação são:

5.4.1 **Qualidade do código:** se o código é eficiente e legível, ou seja, realiza tarefas de forma rápida, faz uso eficiente da memória e dos recursos do sistema e é de fácil leitura/comunicação;

5.4.2 **Design do produto:** se o produto é de fácil entendimento e propicia uma visualização dos dados simples e esteticamente agradável;

5.4.3 **Relevância do problema social apresentado e compatibilidade com o tema:** se o produto traz uma interpretação interessante e inovadora sobre um problema que diz respeito ao tema.

5.5 Às 15 horas serão realizados os comentários sobre os produtos apresentados e serão divulgados os classificados em 1º, 2º e 3º lugar.

5.6 Todos os participantes receberão certificado de participação via e-mail.

5.7 Os três primeiros classificados receberão um certificado especial com sua colocação no Datathon.

5.8 A equipe vencedora terá sua proposta divulgada na intranet e poderá apresentar em um evento aberto a participação de toda empresa.

5.9 Durante o evento, qualquer atividade que descumpra as instruções passadas ou que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada à organização.

6. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

6.1 Situações não previstas no regulamento, serão decididos pela organização do evento.



6.2 Os participantes devem utilizar seus laptops/notebooks pessoais, conexão com internet e toda infraestrutura necessária para viabilizar sua participação durante toda a programação.

6.3 Os produtos desenvolvidos e apresentados para avaliação devem estar em conformidade com o licenciamento GNU/AGPL, licença que caracteriza o projeto como livre e aberto à utilização e reutilização de terceiros, desde que citada a fonte e autoria.

6.4 A organização do evento fica autorizada a enviar comunicações para o e-mail ou WhatsApp dos participantes inscritos.

6.5 Os participantes concordam com o inteiro teor do Regulamento, autorizando à organização do evento a gravar, utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e Internet, mídias sociais, 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 período de 12 (doze) meses contados da data de realização do Datathon.

6.6 No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes, cabendo apenas a eles próprios eventuais registros para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

6.7 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 em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

6.8 O Datathon 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 e/ou aos eventuais terceiros. A organização do evento envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Datathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

6.9 A participação neste evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.