

Hackathon Hacking Health Santa Catarina 2017

Hacking Health

O Hacking Health é um movimento que tem por objetivo transformar a saúde conectando profissionais da área com designers, desenvolvedores, inovadores e empreendedores para construir soluções realistas, pensadas para as pessoas para os problemas de saúde da linha de frente. Acreditamos que a inovação é alimentada por diversas mentes e perspectivas..

O Hacking Health catalisa a inovação colaborativa que envolve e inspira as pessoas para co-criar soluções para os desafios de saúde e melhorar a qualidade de vida conectando profissionais da área médica com inovadores tecnológicos para construir soluções realistas aos desafios da saúde, focadas no paciente.

O Hackathon

O objetivo deste Hackathon é congrega a comunidade de desenvolvedores, *designers*, *cientistas de dados* e empreendedores, sejam eles especialistas ou iniciantes. Os temas são voltados à melhoria dos serviços de saúde, sendo que o desenvolvimento das atividades deve ser realizado preferencialmente usando um ambiente **PaaS (Platform as a Service)**.

Desafios

Para atingir esse objetivo, é proposto um desafio focado no desenho e desenvolvimento de soluções relacionadas a melhoria dos serviços de saúde tendo gestão como base.

O desafio é denominado neste documento como “coluna”:

Desafio – Gestão da Saúde (Ciência de Dados/Big Data)

- **Desafio definido pela comunidade Floripolitana: Soluções para melhoria dos serviços de saúde baseado em Gestão da saúde tendo como fundamento a ciência de dados. Informações relacionadas podem ser encontradas no site <http://hhsc.com.br/2017>**

O desafio foi determinado pelo comitê organizador, como resultado de uma avaliação de oportunidades, necessidades e potenciais da cidade de Florianópolis.

Critérios para os desafios

Toda e qualquer aplicação criada deve obedecer os critérios definidos pelo comitê organizador. As aplicações são vinculadas a um proposta, sendo que esta deve:

- a) Estar disponível na plataforma definida para o evento;
- b) Poder ser acessada pelos interessados via navegador de internet ou aplicação móvel;
- c) Ser inovadora;
- d) Estar relacionada a um dos desafios apresentados; e
- e) Disponibilizar um protótipo com funcionalidades básicas no momento do julgamento.

Avaliação da proposta

Cada equipe deve gerar uma única proposta apenas. Como parte do material que será avaliado cada equipe deve elaborar um vídeo de 2 a 5min de duração contendo:

- Uma breve descrição da proposta;
- Objetivo;
- Benefícios;
- Público alvo; e
- Limitações.

Serão considerados na avaliação os seguintes aspectos:

- Originalidade da ideia;
- Avaliação técnica; e
- Interesse despertado na comunidade, sendo o interesse determinado através de votação.

A avaliação de cada proposta possui uma nota composta da seguinte forma:

- Três avaliadores emitem nota sobre cada proposta

- Cada avaliador dará as seguintes notas (pontuação 0 a 10):
 - Originalidade da ideia (OI);
 - Avaliação técnica (AT); e
 - Grau de inovação (GI).
- A nota do avaliador (NA) é computada pela seguinte fórmula:
 - $NA = (OI*4 + AT*2 + GI*4)/10$
- As notas dos três avaliadores são somadas e feita uma média aritmética (MAF);
- Propostas elaboradas usando a Plataforma IBM BlueMix/Watson ganham 0,5 ponto de bônus na MAF;
- Cada proposta também possui uma nota de avaliação do público. A votação do público (VP) possui peso, sendo normatizada pela maior votação em um valor de 0 a 10.
 - Os seguintes pontos serão avaliados pelo público:
 - a) Originalidade;
 - b) Atende a uma área de desafio;
 - c) Eficácia da solução; e
 - d) Benefícios para a comunidade.
- A nota final da proposta (NFP) é dada por:
 - $NFP = (MAF*8 + VP*2)/10$
- A proposta com maior NFP é declarada vencedora, sendo as demais classificadas de acordo com a nota final em ordem decrescente.
 - No caso de empate, o critério de desempate é VP.

REGULAMENTO

Hackathon Hacking Health Santa Catarina 2017

DO CONCURSO CULTURAL

O Concurso Cultural denominado “Hackathon Hacking Health Santa Catarina 2017” é promovido pela Fundação Hacking Health.

A participação neste certame é voluntária e gratuita, não estando condicionada a aquisição de algum bem ou contratação de algum serviço. Ainda, independe da sorte.

Não poderão participar deste concurso pessoas jurídicas e demais empregados das seguintes empresas/instituições: Natipe, IBM, bem como as demais pessoas que operacionalizam o concurso, como os membros da comissão organizadora, coordenadores e staffs. Voluntários não são considerados integrantes do staff, logo, poderão participar desde concurso.

O presente concurso cultural tem por objetivo gerar novas aplicações para a comunidade. O objetivo deste Hackathon é congrega a comunidade de desenvolvedores, sejam eles especialistas ou iniciantes. Os temas são voltados para melhoria dos serviços de saúde, o desenvolvimento deve ser realizado preferencialmente usando um ambiente PaaS.

DA PARTICIPAÇÃO

Sobre a participação no Hackathon:

1. O interessado em participar deste concurso cultural deverá acessar a página eletrônica <http://hhsc.com.br/2017>, e fazer a inscrição, no período 14/11/2017 a 30/11/2017, sendo o horário limite às 18 horas.
2. Inscrições realizadas após esta data e horário serão desconsideradas.
3. A inscrição deverá ser feita individualmente.
4. Os inscritos devem comparecer na data de início do desafio (18h00min de 01/12/2017) para formarem grupos com até três membros (podendo sofrer variação de acordo com o número de participantes).
 - a. Uma vez formado os grupos é permitido trocar de grupo, sendo que a troca implica obrigatoriamente na substituição de um membro de um grupo pelo membro de outro grupo.

- b. Uma vez o grupo formado, e passado o período de Formação da Equipes, não são mais permitidas mudanças nos grupos formado ou novos grupos.
5. Os integrantes dos grupos poderão ter distintos papéis: designer, ideólogo, analista e desenvolvedor. Estes papéis são meramente exemplificativos.
 - a. Grupos, também denominados equipes, formados por integrantes com papéis completamente distintos (verificado pela formação) ganham 0,2 pontos na MAF;
 - b. Grupos com dois ou mais integrantes de uma mesma instituição perdem 0,2 pontos na MAF; e
 - c. Os papéis serão averiguados pelo Comitê Organizador.
6. O grupo deverá designar um líder que será responsável por todas as comunicações com a organização do concurso e pela entrega final perante o júri.
7. Os participantes de um grupo podem participar de atividades em outros grupos. Se um participante é membro de uma equipe, poderá desenvolver uma aplicação de maneira individual ou conjuntamente com outra equipe.
8. A **organização do evento** irá dispor em seu site uma URL convidando os interessados a participarem do concurso, devendo os interessados tomar as seguintes providências:
 - a. Entrar no site <http://hhsc.com.br/2017> e inscrever-se;
 - b. Seguir os passos mencionados na página acima;
 - c. Fornecer nome completo, e-mail, as linguagens de programação e plataformas dominantes, e, opcionalmente, outras informações, como conta Bitbucket, Twitter ou blog;
 - d. Ter ciência de que, ao seguir os passos descritos e enviar as informações solicitadas, automaticamente aceitará as bases dos desafios.
9. Caberá aos participantes a responsabilidade civil e criminal por eventual prática de plágio ou qualquer outro ato que viole direito autoral ou outro direito de propriedade intelectual de outrem.
10. Somente serão aceitos as propostas enviadas nos meios dispostos neste regulamento.

DO CONCURSO

Sobre o concurso:

- O concurso cultural tem por objetivo gerar novas aplicações utilizando, preferencialmente, uma plataforma PaaS.

- O concurso será iniciado no dia 01/dezembro/2017 às 18h00min, tendo como local a Incubadora Celta na Rodovia SC 401 KM 1 Parque Tecnológico Alfa Florianópolis/SC.
- Os participantes poderão desenvolver aplicações de acordo com o desafio definido pelo comitê organizador.
- A organização se reserva o direito de incrementar o número de desafios disponíveis até o início do concurso cultural.
- Os participantes individuais ou em grupo possuem total liberdade na seleção de suas plataformas de trabalho, linguagem de programação, *frameworks* e tecnologias, frequentando o concurso cultural sempre com suas próprias ferramentas, computadores e outros materiais na construção da aplicação. Assim, as responsabilidades sobre as licenças são exclusivas de cada participante. Opcionalmente os participantes podem usar a plataforma PaaS oferecida pela IBM.
- Cada equipe deve realizar o último *commit* da sua solução até o dia 03/dezembro/2017 às 10h30min.
- O fechamento do horário do concurso supõe que todo trabalho que não tenha sido entregue ao júri previamente será automaticamente retirado do concurso e não poderá ser premiado. Porém, o comitê avaliador poderá autorizar a apresentação pública do desenvolvimento mesmo que não participe de premiação alguma.
- Os participantes poderão consultar a Internet a qualquer momento durante o desenvolvimento para obter materiais, recursos para programadores e exemplos de uso antes e durante o concurso.
- Todas as soluções deverão ser apresentadas no júri.
- Serão avaliadas todas as soluções/aplicações entregues dentro do prazo e que cumpram com os requisitos descritos neste regulamento.
- Serão analisadas de maneira individual cada proposta apresentada para verificar se cumpre ou não as regras do concurso.
- Todas as propostas que não tenham sido reprovadas deverão ser apresentadas pelo criador ou líder de cada equipe, segundo seja o caso.
- Será realizada uma apresentação pelo participante, quando a inscrição for individual, ou pelo líder, quando em grupo, em até no máximo 10min (dez), informando a sua finalidade e âmbito de aplicação.

- A avaliação dos jurados será feita no dia 03/dezembro/2017 a partir 09h30min.
- A decisão dos jurados será publicada e comunicada no último dia do evento, 03/dezembro/2017.
- A decisão também será apresentada no site <http://hhsc.com.br/2017>
- Serão eleitos os 3 (três) melhores projetos dentre todos os inscritos, independentemente do tópico escolhido e se os participantes escolheram a opção individual ou grupal.

DO JÚRI

- O júri do concurso será composto por integrantes especializados das entidades Idealizadoras e Apoiadores conforme consta no endereço <http://hhsc.com.br/2017>
- O critério a ser utilizado pelo júri do concurso será como descrito nesse regulamento.
- A decisão do júri é irrecorrível.

DAS DÚVIDAS

- As duvidas que possam surgir sobre o funcionamento e sobre este regulamento podem ser levadas ao conhecimento da organização.

CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

Todos os participantes concordam e cumprirão com os seguintes aspectos:

- Os ganhadores autorizam a organização deste concurso cultural, de forma irrevogável e gratuita, que faça uso de suas imagens, seus nomes e as frases em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, em todo o mundo e durante todo o tempo permitido legalmente e comprometem-se a assinar quaisquer documentos ou autorizações que possam ser necessárias para o uso dessas imagens e/ou nomes.
- Ao inscrever-se para participar deste Concurso Cultural, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando, desde já e de pleno direito, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretroatável, o uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em Frases, arquivos e/ou meios digitais ou não, digitalizadas ou não, bem como em cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer

tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, para a ampla divulgação da conquista do prêmio, do Concurso Cultural e/ou do aplicativo vencedor, com exclusividade e em caráter gratuito, sem que tal autorização signifique, implique ou resulte em qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda, inclusive, em assinar eventuais recibos e instrumentos neste sentido e para tal efeito, sempre que solicitado pela Promotora, individual ou conjuntamente consideradas.

- Ao inscrever-se para participar deste Concurso Cultural, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando, reconhecendo e aceitando que os dados pessoais e demais informações, passam a ser de propriedade da Promotora que poderão utilizar tais dados para os fins necessários para a adequada realização e conclusão deste Concurso Cultural.

DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE

Quanto aos direitos de propriedade intelectual das propostas submetidas ao júri:

- Ao inscrever-se para participar deste Concurso Cultural, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente assumindo plena e exclusiva responsabilidade pelo aplicativo, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou quaisquer outros bens juridicamente protegidos, eximindo a Promotora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.
- Ao inscrever-se para participar deste Concurso Cultural, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando o uso, bem como cedendo todos os direitos patrimoniais relativamente ao aplicativo criado inclusive, mas sem limitação, os direitos de expor, publicar, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma dele se utilizar, o que o participante faz de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável, desde já e de pleno direito, em caráter gratuito e sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, podendo referidos direitos serem exercidos por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem assim em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, para a ampla divulgação do aplicativo vencedor, deste Concurso Cultural e/ou de seu desenvolvimento posterior, com exclusividade e sem que tal autorização signifique, implique ou resulte em qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda, inclusive, em assinar eventuais recibos e instrumentos

neste sentido e para tal efeito, sempre que solicitado pela Promotora, individual ou conjuntamente consideradas.

- A organização reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- Os participantes serão identificados como os desenvolvedores/*designers* dos módulos e /ou tecnologias, a licença das soluções será definida pelas equipes após a finalização do evento.
- Todo módulo/tecnologia desenvolvida/desenhada e que promova atos de violência ou discriminação de qualquer tipo será automaticamente retirada do concurso. O comitê avaliador terá todas as faculdades necessárias para decidir se a aplicação poderá ou não concorrer.
- A organização reserva-se o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso.
- O não cumprimento das regras aqui mencionadas supõe o retiro do participante ou do grupo bem como das suas aplicações, desenvolvimentos ou desenhos.
- A organização reserva-se o direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes do prazo prefixado, sempre que exista justa causa, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do concurso ou sua anulação definitiva, se for o caso, com a suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes. Será responsabilidade exclusiva dos participantes manterem-se informados de qualquer alteração a través do site oficial do evento.
- A organização não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.
- A organização não terá responsabilidade alguma derivada dos prêmios uma vez que eles tenham sido entregues aos ganhadores.
- A organização poderá desqualificar automaticamente qualquer participante que possua comportamento inadequado ou viole direito de terceiros.

- Toda tentativa por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da organização do evento ou de prejudicar o funcionamento legítimo do concurso cultural poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.
- O participante respeitará e acatará as normas vigentes do local do evento, limitando sua circulação as áreas permitidas pelo condomínio;
- Dano ao patrimônio e atitudes ilícitas será de responsabilidade individual do participante;
- Os ganhadores dos prêmios serão responsáveis de liquidar com a Receita Municipal, Estadual e Federal qualquer imposto relacionado com a obtenção do prêmio percebido.
- Os participantes declaram e aceitam todas as condições derivadas deste regulamento.
- A participação no Concurso implicará na aceitação integral do Regulamento.

Florianópolis, 11 de novembro de 2017.