



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## Regulamento

### CAPÍTULO I – DEFINIÇÃO

**Art. 1º** O HackatOhm é uma atividade extensionista organizada pelo Departamento de Engenharia Elétrica (DEE) do Campus Nova Gameleira (NG) do CEFET-MG. Projetado como uma plataforma de aprendizado e inovação, a atividade promove a colaboração para a solução de desafios tecnológicos por meio de uma competição entre os alunos do CEFET-MG.

### CAPÍTULO II – OBJETIVO

**Art. 2º** Os objetivos do HackatOhm são:

- I - Criar mecanismos para fomentar e ampliar a interação entre o setor produtivo e a academia.
- II- Oferecer uma oportunidade para os participantes aprimorarem suas competências técnicas e de trabalho em equipe.
- III - Conectar participantes com empresas criando oportunidades de carreira.
- IV- Promover a extensão e a interdisciplinaridade na engenharia elétrica, desenvolvendo soluções aplicáveis na área e integrando estudantes com a indústria.
- V - Estimular a criação de soluções novas e criativas para problemas reais.
- VI - Promover a colaboração entre profissionais, professores e alunos de diferentes disciplinas.

### CAPÍTULO III – PARTICIPANTES

**Art. 3º** O HackatOhm é formatado com as seguintes participações:

- I - Equipe de alunos, constituída de no mínimo três e no máximo cinco de alunos de qualquer nível de ensino do CEFET-MG, sendo no mínimo três membros do curso de Engenharia Elétrica do CEFET-MG.
- II – Comitê organizador, formado por três professores do CEFET-MG, Coordenadores da Ação de Extensão.
- III – Empresas apoiadoras, podendo ser de natureza públicas ou privadas, instituições da sociedade civil e demais parceiros representados por, no mínimo, um de seus colaboradores.
- IV – Comitê técnico, formado por pelo menos dois professores do CEFET-MG para cada empresa apoiadora, designados pelo chefe do DEE.
- V – Patrocinadores, se houver.

1/6



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## CAPÍTULO IV – ATRIBUIÇÕES

**Art. 4º São atribuições de cada equipe de alunos:**

- I – Manter um ambiente de respeito e a cooperação durante todo o evento.**
- II - Manter os membros do comitê técnico, continuamente informados sobre o progresso e o andamento completo dos trabalhos realizados.**
- III – Planejar e propor uma solução para o problema alocado para a equipe.**
- IV - Desenvolver ferramentas que demonstrem as viabilidades técnica e econômica e adequação da solução proposta.**
- V - Criar uma apresentação clara e objetiva sobre a solução desenvolvida.**
- VI – Apresentar um diário de bordo do desenvolvimento da solução.**
- VII – Comparecer a todas as atividades presenciais previstas no evento.**

**Art. 5º São atribuições do comitê organizador**

- I - Avaliar a viabilidade dos problemas apresentados pelas empresas, antes de sua divulgação.**
- II – Realizar a locação dos problemas para as equipes de alunos inscritos.**
- III - Monitorar o andamento do evento, garantindo que todas as atividades ocorram conforme o cronograma.**
- IV - Estar disponível para resolver quaisquer imprevistos ou problemas técnicos que possam surgir.**
- V - Manter uma comunicação clara com todos os participantes durante todo o evento.**
- VI – Estar presente no CEFET-MG (campus NG) em todos os dias de realização do evento.**

**Art. 6º São atribuições do comitê técnico**

- I - Fornecer suporte técnico e estratégico para a proposição de soluções viáveis para os problemas apresentados assim como mecanismos para demonstrar sua viabilidade.**
- II – Acompanhar continuamente o andamento do desenvolvimento da solução proposta pelas equipes de alunos sob sua responsabilidade.**
- III – Garantir o cumprimento das regras do HackatOhm pelas equipes de alunos sob sua responsabilidade.**
- IV - Viabilizar uso de infraestrutura do CEFET-MG para as equipes de alunos sob sua responsabilidade.**
- V – Estar presente no CEFET-MG (campus NG) em todos os dias de realização do evento.**

2/6



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## Art. 7º São atribuições das empresas apoiadoras

I - Apresentar para o comitê organizador os desafios/problemas para os quais as equipes de alunos irão desenvolver solução, até 5 dias antes do evento, conforme cronograma apresentado no Art. 25º.

II - Indicar os recursos necessários para a execução da proposta, que podem ser providos pelo CEFET-MG ou fornecidos pela própria empresa apoiadora.

III – Disponibilizar no mínimo um colaborador para participar das atividades presenciais no CEFET-MG, conforme cronograma apresentado no Art. 25º.

IV - Fica facultado a empresa apoiadora fornecer recursos para desenvolvimento dos trabalhos das equipes e/ou brindes para premiação dos vencedores.

## Art. 8º São atribuições dos Patrocinadores

I - Fornecer apoio financeiro, conforme acordado previamente com o comitê organizador.

II- Participar dos eventos de abertura e encerramento e opcionalmente da etapa de avaliação do HackatOhm, conforme cronograma apresentado no Art. 25º.

## CAPÍTULO V – INSCRIÇÃO

Art. 9º O processo de inscrição no HackatOhm é necessário somente para as equipes de alunos e é composto por duas etapas:

I – Inscrição da equipe, em formulário próprio a ser disponibilizado na página do evento, até a data definida no cronograma apresentado no Art. 25º.

II – Manifestação individual e opcional de interesse de cada aluno em participar da atividade de extensão curricular relacionada no SIGAA, até a data definida no cronograma apresentado no Art. 25º.

§ 1º No processo de inscrição da equipe é necessário identificá-la por um nome a ser indicado pela equipe.

§ 2º O Comitê organizador do HackatOhm poderá alterar a formação das equipes, se identificada a necessidade.

## CAPÍTULO VI – APRESENTAÇÃO DOS DESAFIOS

Art. 10º As empresas apoiadoras serão, apresentadas na data de abertura do evento, conforme cronograma apresentado no Art. 25º.

Art. 11º Os desafios/problemas que as equipes de alunos deverão solucionar serão apresentados publicamente apenas na data de abertura do evento, conforme cronograma apresentado no Art. 25º.

3/6



GE VERNOVA



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## CAPÍTULO VII – DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

**Art. 12º** Todas as soluções devem ser criadas durante o HackatOhm com alta originalidade. Ideias não originais ou fortemente embasadas em soluções anteriores serão desclassificadas.

**Art. 13º** As equipes de alunos podem usar bibliotecas de código aberto, APIs e ferramentas disponíveis publicamente. No entanto, o uso dessas ferramentas deve seguir as licenças aplicáveis.

**Art. 14º** Não é permitido que pessoas externas à equipe contribuam diretamente com o projeto.

**Art. 15º** Os membros das equipes podem se reunir quantas vezes forem necessárias e pelo tempo que julgarem necessário, seja presencialmente no Campus NG do CEFET-MG ou virtualmente, durante o período de desenvolvimento da solução.

**Art. 16º** Os documentos entregáveis por cada equipe serão definidos, no evento de apresentação dos desafios. A não entrega de tais requisitos poderá eliminar a equipe.

**Art. 17º** A organização informará, no evento de apresentação dos desafios, quais materiais e recursos serão disponibilizados.

**Art. 18º** Os participantes devem providenciar quaisquer materiais adicionais necessários.

## CAPÍTULO VIII – AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

**Art. 19º** As equipes de alunos serão avaliadas de acordo com os critérios definidos a seguir, sendo a nota atribuída a cada um destes critérios de zero a dez pontos.

I – Inovação

II – Impacto socioeconômico

III – viabilidade técnica

IV – Relação com a engenharia elétrica

V – Apresentação

**Art. 20º** A avaliação será realizada por uma banca de jurados composta pelo comitê gestor, pelos representantes de cada empresa apoiadora e pelos membros do comitê técnico.

**Art. 21º** A equipe vencedora, para cada desafio apresentado por uma empresa específica, será aquela que obtiver a maior pontuação com base nos critérios mencionados no Art. 19º.



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## CAPÍTULO IX – PREMIAÇÃO

**Art. 22°** As equipes campeãs serão anunciadas, publicamente, no evento de premiação com a participação de todos os participantes do HackatOhm, em data conforme cronograma apresentado no Art. 25°.

**Art. 23°** Todos os alunos participantes do HackatOhm receberão certificado de participação. Os certificados de horas de extensão curricular estão condicionados a inscrição e aprovação individual nas atividades de extensão mencionada no artigo 9°.

**Art. 24°** A premiação será apresentada publicamente na data de abertura do evento.

## CAPÍTULO VIII – CRONOGRAMA

**Art. 25°** O Cronograma para o HackatOhm:

**I - Cadastro de empresas: setembro de 2024**

**II - Inscrição das equipes de alunos: 20/09/2024 a 22/10/2024**

**III - Inscrições individuais dos alunos, via SIGAA: 20/09/2024 a 22/10/2024**

**IV - Evento de abertura do HackatOhm: 22/10/2024**

**V – Alocação dos desafios para cada equipe: 22/10/2024**

**VI - Desenvolvimento das soluções: 22/10/2024 a 29/10/2024**

**VII - Entrega das soluções: 29/10/2024**

**VIII - Avaliação das soluções: 30/10/2024**

**IX - Evento de encerramento e premiação do HackatOhm: 31/10/2024**

## CAPÍTULO IX – DIREITOS AUTORAIS, IMAGEM, VOZ, NOME E PROPRIEDADE INTELECTUAL

**Art. 26°** Os direitos autorais dos projetos pertencem aos seus criadores. Os direitos de divulgação pertencem à organização do evento.

**Art. 27°** Os participantes autorizam o uso de sua imagem, voz e nome para fins de divulgação do evento.

**Art. 28°** As empresas apoiadoras podem negociar o uso ou implementação das soluções desenvolvidas diretamente com as equipes, se assim desejarem.



Competição Acadêmica de Engenharia

# HackatOhm

22 a 31 de outubro de 2024

## CAPÍTULO XI – CÓDIGO DE CONDUTA

**Art. 29°** O HackatOhm promove um ambiente inclusivo e respeitoso. Não será tolerado assédio ou desrespeito. Desvios de conduta serão julgados pela comissão organizadora, que poderá decidir pela eliminação total ou parcial das equipes.

**Art. 30°** Plágio e uso indevido de propriedade intelectual de terceiros não serão tolerados.

**Art. 31°** Qualquer equipe que seja descoberta violando as regras do HackatOhm será desqualificada.

## CAPÍTULO XII – DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 32°** O Comitê organizador do evento se reserva o direito de alterar este regulamento, se necessário, mediante aviso prévio aos participantes.

**Art. 33°** Todos os participantes que se inscreverem no evento estarão concordando com os termos deste regulamento.

## COMISSÃO ORGANIZADORA

**Prof. Everthon de Souza Oliveira (DEE)**

**Profa. Ursula do Carmo Resende (DEE)**

**Prof. Eduardo Henrique da Rocha Coppoli (DEE)**

6/6



GE VERNOVA