



REGULAMENTO ACADEMY CODING 2.0

1. Introdução

1.1. Este Regulamento estabelece as premissas e condições sob as quais será promovido o ACADEMY CODING 2.0, sem prejuízo de eventuais disposições complementares da SMARTBREEDER ou dos recursos do Evento.

1.2. Todas as regras mencionadas são de observância obrigatória pelos Participantes e poderão ser alteradas pela SMARTBREEDER sem prévio aviso, tornando-se obrigatórias a partir de sua disponibilização nos meios de comunicação oficiais do Evento. Ao se inscrever para participação do ACADEMY CODING 2.0, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento.

2. O Desafio

A SMARTBREEDER juntamente com a sua parceira UniFAI, desafiará os alunos a criar soluções de software para resolução de problemas do dia a dia de empresas. Para isso, os temas\projetos serão pré-determinados pela SMARTBREEDER e o candidato poderá indicar os temas com mais afinidade.

Cada candidato durante a fase de codificação, contará com orientações de um tutor indicado pela SMARTBREEDER, sendo que o tutor fará contato para agendar reuniões com duração máxima de até 2 horas semanais podendo não ser consecutivas.

Ao final do projeto o candidato deverá ter o código desenvolvido publicado no GIT HUB e fazer uma apresentação de 10 minutos para uma banca avaliadora a qual pontuará cada candidato elegendo os 3 melhores projetos para premiação.

3. Objetivos

O ACADEMY CODING 2.0, tem como objetivo geral fomentar o aprimoramento de talentos técnicos de codificação de software, lógica de programação e interpessoais de alunos de graduação. Além de aprimorar o conhecimento, o candidato poderá utilizar sua codificação como parte de seu portfólio próprio de ferramentas de software, comprovando e atestando suas habilidades e assim facilitando sua entrada no mercado de trabalho.

4. Definições

4.1. Sempre que grafados neste Regulamento e nos materiais do Evento iniciando-se por letra maiúscula, os termos ou expressões terão as seguintes definições:

4.1.1. **Banca Avaliadora:** banca que avaliará os projetos apresentados pelos alunos e julgará sua classificação final, nos termos deste Regulamento, a qual será composta por profissionais da SMARTBREEDER e convidados;

4.1.2. **Comissão do Evento:** comissão responsável pela coordenação do Evento, nos termos deste Regulamento, composta por colaboradores da SMARTBREEDER;

4.1.3. **Desafio:** o tema ou premissa definido em Regulamento que orientará o Objetivo e soluções desenvolvidos;

4.1.4. **Evento:** Academy Coding;

4.1.5. **Tutor:** Colaboradores da SMARTBREEDER que estarão disponíveis aos alunos durante o Evento para consultas, retirada de dúvidas ou orientações para a confecção dos Projetos, cobrindo uma gama geral de expertises técnicas, de negócio ou afetas ao objeto do Desafio;

4.1.6. **Participante\Aluno:** a pessoa física regularmente inscrita, nos termos deste Regulamento, para participação do Evento;

4.1.7. **Projeto:** a solução desenvolvida pelo Participante no âmbito do Evento;

5. Promoção e Organização do Evento

5.1. Evento é promovido pela SMARTBREEDER SA., inscrita no CNPJ sob nº 10.792.020/0001-04, a quem são atribuídos todos os direitos sobre sua idealização, realização e resultados.

5.2. O Evento será coordenado pela Comissão do Evento, na forma deste Regulamento, a qual irá designar e convidar pessoas Tutoras e avaliadores que farão parte da Banca Avaliadora.

5.3. O Evento é apoiado pela UniFAI – Centro Universitário de Adamantina.

6. Local do Evento

6.1. O Evento será realizado de forma inteiramente online, utilizando meios de comunicação como chat, reuniões e lives disponibilizados pela SMARTBREEDER.

6.2. Caberá ao aluno garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento, tais como, mas sem se limitar a, computadores, dispositivos correlatos e acesso à internet.

7. Calendário do evento

7.1. O calendário do evento segue abaixo:

Etapa	Período \ Data \ Horário
Inscrições	27/04/2021 a 05/05/2021
Divulgação de alunos e projetos selecionados;	06/05/2021
Live de Apresentação	08/05/2021 às 8:30
Período de Sessões de Tutoria	08/05/2021 até 11/06/2021
Avaliação de Banca	12/06/2021 às 8:30
Divulgação de resultados	16/06/2021
Entrega de premiação e certificado de participação	Até 30 dias pós a divulgação do resultado

7.2. As etapas e datas acima previstas poderão ser alteradas ou prorrogadas, a critério da SMARTBREEDER, mediante publicidade nos canais oficiais de comunicação.

8. Requisitos para Participação e Inscrição no Evento

8.1. Para participar do Evento é obrigatório:

8.1.1. Ser pessoa física;

8.1.2. Ser maior de 18 anos;

8.1.3. Estar regularmente inscrito no CPF/MF;

8.1.4. Estar cursando os cursos da UniFAI de “**Ciência da Computação**” ou “**Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**”

8.2. Não será permitida a participação no Evento de:

8.2.1. Menores de 18 anos.

8.3. As inscrições deverão ser realizadas pelo interessado no período indicado no calendário, através do formulário disponibilizado pela SMARTBREEDER no link <https://www.smartbreeder.com.br/academycoding>.



8.3.1. O interessado deverá preencher corretamente todos os campos obrigatórios solicitados no formulário eletrônico de inscrição.

8.3.2. Somente será admitida 1 (uma) inscrição por CPF.

8.4. No formulário de inscrição do programa o candidato poderá escolher até 3 temas de projeto para realizar, indicando sua preferência. A partir dos temas pretendidos, a SMARTBREEDER determinará apenas 1 projeto para o candidato conforme sua disponibilidade de acompanhamento.

8.4.1. O Aluno deverá ter uma conta no GIT HUB para publicação do código do desenvolvido do projeto.

8.5. A participação no Evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

8.6. Ao realizar sua inscrição no Evento, o Aluno declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento, bem como autoriza a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pela SMARTBREEDER, exclusivamente para fins lícitos e não comerciais.

9. Dados e Informações

9.1. A SMARTBREEDER poderá fornecer dados ou informações, reais ou fictícias, cuja utilização ou não nos Projetos ficará a critério do Aluno e não impedirá a utilização de outras fontes lícitas de informações para construção das soluções que serão apresentadas, desde que citada a fonte.

9.2. Sempre que os dados e informações fornecidos forem relativos a usuários da ou à própria infraestrutura administrada da SMARTBREEDER, tais dados e informações serão obrigatoriamente anonimizados, vedado ao Participante a reconstrução da hierarquia dos dados e informações.

9.3. É vedada aos Alunos a compilação ou a utilização, por qualquer meio e para qualquer fim estranho ao Evento, dos dados e informações fornecidos pela SMARTBREEDER ou a que tiver acesso em razão do Evento, os quais deverão ser utilizados exclusivamente para consecução do Objetivo do Projeto.

10. Conteúdo e Projetos

10.1. Os Alunos são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do Evento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a SMARTBREEDER em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

10.2. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

10.3. Não serão aceitos conteúdo ou atitudes que atentem contra a moral e os bons costumes, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Comissão do Evento, podendo ocasionar a desclassificação do(s) Participante(s).

11. Critérios de Avaliação dos Projetos

11.1. Os Projetos apresentados serão avaliados segundo as seguintes premissas:

11.1.1. Adequação ao tema, desafio e objetivo propostos;

11.1.2. Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas pertinentes ao tema;

11.1.3. Qualidade e Organização do código criado;

11.1.4. Maior contato possível com o tutor para levantamento de requisitos e direcionamento do projeto.

11.2. A avaliação dos Projetos será realizada pela Banca Avaliadora, segundo os critérios definidos no item 11.1 acima e as normas deste Regulamento.

11.3. Alunos do primeiro ano terão bonificação de 15% em sua nota de avaliação final e alunos do segundo ano terão uma bonificação de 5% em sua nota de avaliação final.

11.4. Os integrantes da banca que farão a avaliação semifinal, caso esta seja necessária, será definida pela Comissão do Evento, sendo que a avaliação semifinal será realizada utilizando-se os mesmos critérios definidos para a Banca Avaliadora.

11.5. O resultado da avaliação será divulgado nos canais oficiais de comunicação e no dia estipulado no Calendário do Evento.

12. Premiação

12.1. Serão premiados os alunos responsáveis pelos 3 (três) projetos de melhor classificação, conforme decidido pela Comissão Organizadora seguindo os termos deste Regulamento, sendo divulgados nos canais oficiais do evento.

12.2. Todos os prêmios oferecidos aos alunos são pessoais e intransferíveis, salvo o item 12.5.

12.3. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.

12.4. A premiação segue especificada no quadro abaixo.

1 VAGA de trabalho júnior na área de desenvolvimento de software ou banco de dados, com carteira assinada na SMARTBREEDER; e	1º Lugar
1 Orientação e custos de 1 (um) curso para o exame de certificação Microsoft MTA.	1º Lugar
1 smartwatch modelo Amazfit GTs	1º Lugar
1 VAGA de estágio remunerado na SMARTBREEDER no valor de R\$ 1.000,00 mensais com duração mínima de 6 meses; e	2º Lugar
1 smartwatch modelo Xiaomi Smartband Mi Band 3	2º Lugar
1 smartwatch modelo Xiaomi Smartband Mi Band 3	3º Lugar

12.5. Os alunos vencedores, poderão declinar da VAGA oferecida, e quando isto ocorrer ela será ofertada para próximo candidato do ranking e assim sucessivamente até o 3º Lugar do ranking.

12.6. Para assumir as VAGAS ofertadas como premiação, assim como qualquer vaga da empresa, o aluno deverá cumprir todas as formalidades inclusive obter uma avaliação positiva por parte do departamento de RH da empresa.

13. Comunicação

13.1. Em todas as etapas do Evento, as comunicações oficiais entre a SMARTBREEDER e os alunos serão realizadas preferencialmente por meios eletrônicos, através de e-mail e site <https://www.smartbreeder.com.br/academycoding2021>.

13.2. Caberá aos alunos acompanhar a programação, a evolução, os comunicados, os resultados e eventuais alterações do Evento nos meios disponibilizados.