

REGULAMENTO ULTIMATE CHALLENGE TI

A Universidade Castelo Branco (UCB), em consonância com sua missão, visão e seus valores, com o objetivo de promover atividades de promoção e incentivo à formação profissional lança nesse cenário o Ultimate Challenge TI. Este Regulamento constitui o documento oficial do “Ultimate Challenge TI” para todos os fins e efeitos de direito. Caso verificadas divergências entre informações constantes nos sítios, nos manuais, nos regulamentos específicos ou no plano promocional, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

Capítulo I OBJETIVOS

Art. 1º O “Ultimate Challenge TI” é uma competição de caráter educacional, realizada pela UCB, com os objetivos de:

- I – fomentar a oportunidade de acesso ao Ensino Superior, com vistas a identificar pessoas com condições e interesse de obter a formação necessária em Tecnologia de Informação, a partir de desenvolvimento de problemas propostos e outras soluções educacionais;
- II - disponibilizar ferramentas pedagógicas complementares para o ensino de TI.

Capítulo II REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 2º Poderão participar desse Desafio:

Categoria 1 – Portadores de Certificado de Conclusão de Ensino Médio em qualquer curso autorizado pelo Ministério da Educação – MEC, de qualquer Instituição de Ensino brasileira, credenciada e/ou autorizada pelo – MEC, residentes e domiciliados na cidade do Rio de Janeiro ou cidades conurbadas.

Categoria 2 – Demais indivíduos que desejem participar e testar seus conhecimentos e habilidades. Nesse caso, os participantes reconhecem de antemão que não poderão participar da segunda etapa da competição e não estarão aptos a competir pelos prêmios descritos adiante. A recompensa deste grupo se limitará à obtenção do Certificado de Participação, que será conferido a todos os que completarem com sucesso a primeira etapa.

§ 1º O número total de participantes, somadas as duas categorias, está limitado aos primeiros 1.000 inscritos. A critério exclusivo da Coordenação do “Ultimate Challenge TI”, este número poderá ser expandido para até 2.000 participantes.

§ 2º Os pré-inscritos na Categoria 2 serão confirmados na competição, caso sobrem vagas, após haverem sido confirmadas todas as inscrições para participantes da Categoria 1.

Capítulo III INSCRIÇÕES

Art. 3º A inscrição no “Ultimate Challenge TI” é gratuita e poderá ser realizada no período de 13/11/2017 a 21/01/2018. Será efetuada exclusivamente pela Internet, no sítio oficial da competição, no endereço www.ultimatechallenge.com.br, por meio do preenchimento do formulário de cadastro específico, e marcação do “Aceito” na tela de inscrição, em que o participante declara conhecer e aceitar integralmente todas as cláusulas e condições estabelecidas neste Regulamento.

§ 1º O login será o correio eletrônico do participante. A senha será aquela cadastrada no momento da inscrição.

Art. 4º O participante menor de dezoito anos que se classificar para a etapa presencial deverá apresentar prévia autorização dos responsáveis para participar da etapa e qualificar-se para obter os prêmios oferecidos.

Capítulo IV COMPETIÇÃO

Art. 5º A competição “Ultimate Challenge TI” é composta de duas etapas:

I - Etapa 1 – Classificatória com Ranque Virtual, disponível a todos os interessados em participar;

II - Etapa 2 – Final Presencial;

Art. 6º Serão classificados para a Etapa 2, os 100 melhores pontuadores na Etapa 1, que satisfaçam os critérios eliminatórios definidos neste regulamento.

§ 1º A classificação para a Etapa 2 ficará disponível na Plataforma do “Ultimate Challenge TI” e será informada por correio eletrônico ou por telefone, a partir dos dados informados no cadastro de inscrição, e a UCB se obriga a utilizar ao menos um desses meios para localizar o participante. O participante poderá visualizar sua classificação no ranque da Etapa 1 da competição em relação aos outros participantes.

§ 2º A exclusivo critério da Coordenação do “Ultimate Challenge TI”, a Etapa 2 poderá ser expandida para abranger até 200 participantes.

Art. 7º O participante deverá manter os seus dados de inscrição atualizados via Plataforma durante todo o período da competição, sob pena de não pontuação e não premiação.

Art. 8º Para qualificar-se para a Etapa 2, o participante deverá anexar o certificado de conclusão do Ensino Médio.

Art. 9º A qualquer momento, a Coordenação do “Ultimate Challenge TI” poderá solicitar a comprovação das informações e da autenticidade dos documentos inseridos no sítio do “Ultimate Challenge TI”.

§ 1º O participante, quando notificado pela UCB, terá o prazo de 5 (cinco) dias para apresentar os documentos necessários à comprovação das informações e da autenticidade de qualquer documento.

§ 2º As informações disponibilizadas pelo participante no cadastro de inscrição e os documentos anexados na Plataforma serão auditados pela UCB durante todo o período da competição podendo, confirmada eventual irregularidade, recusar os documentos apresentados e as informações fornecidas, o que afetará a pontuação/classificação no ranque.

§ 3º Caso seja comprovada irregularidade nos documentos solicitados ou tentativa de burlar as regras de pontuação, a Coordenação do “Ultimate Challenge TI” aplicará penalidades que vão desde advertência, perda dos pontos e até exclusão do participante da competição.

Art. 10 A UCB poderá remover, inserir ou ajustar qualquer pontuação que tenha sido computada por eventual falha no sistema.

Art. 11 Os participantes classificados da Etapa 1 terão até 5 (cinco) dias úteis para apresentar a documentação comprobatória dos dados informados no seu cadastro via Plataforma, ou diretamente na UCB, caso lhes seja solicitado.

Art. 12 Caso haja alteração no nome do participante, este deverá encaminhar a documentação comprobatória para análise e validação, via Plataforma, utilizando ícone “suporte ao usuário” na página principal do “Ultimate Challenge TI”.

Art. 13 A Etapa 1 ocorrerá no período de 23/01/2018 a 04/02/2018.

Art. 14 Nesta Etapa serão apresentados aos participantes desafios de programação de aplicativos em ambiente Android, a distância, conforme dispostos no capítulo V.

Art. 13 A Etapa 2 – presencial, poderá ocorrer em dias úteis, feriados ou finais de semana.

Art. 14º Os participantes classificados para a etapa presencial deverão participar de todas as atividades programadas.

Art. 15 Se por qualquer motivo não puder participar da etapa presencial, deverá comunicar imediatamente sua ausência à UCB.

§ 1º O não comparecimento, por motivos pessoais ou decisão própria, ausência ou atraso a qualquer atividade desta etapa implicará automaticamente a desclassificação do participante, que deverá deixar o recinto da competição de imediato.

Art. 16 O participante poderá solicitar à UCB documento comprobatório do seu comparecimento à competição presencial.

Art. 17 Todas as despesas referentes ao deslocamento de e para o local da competição serão custeadas pelo participante, não havendo por parte da UCB qualquer responsabilidade neste sentido.

Art. 18 Será considerado desistente pela UCB e automaticamente desclassificado da competição o participante que:

- a) Não for localizado pela UCB em até 5 dias após tentativa de contato.
- b) Não encaminhar documentação comprobatória após a solicitação da UCB, no prazo previsto no Art. 11.
- c) Não puder, por qualquer motivo, participar da etapa presencial.
- d) Não atender aos critérios deste Regulamento, quanto à verificação da documentação.

Art. 19 A Etapa 2 terá duração de 1 (um) dia e será realizada no Campus Centro da UCB, estando programada para ocorrer no dia 24/02/2018.

§ 1º Caso a Coordenação do “Ultimate Challenge TI” decida expandir a Etapa 2, nos termos do Art. 6º § 2º, a etapa poderá ser expandida para abranger dois dias, com metade dos participantes escalados para o 1º dia e a outra metade para o 2º dia. O participante deverá comparecer no dia em que tiver sido escalado, perdendo o direito a disputar a Etapa, no caso de não comparecimento na data marcada.

Art. 20 Os participantes classificados para essa Etapa participarão de um ciclo adicional de desafios de programação que serão propostos pela UCB.

Art. 21 O participante classificado da Etapa 2 que não comparecer no horário determinado para competição será automaticamente desclassificado.

Capítulo V DESAFIOS E PONTUAÇÃO

Art. 22 Os desafios são problemas de programação que deverão ser desenvolvidos pelos participantes.

§ 1º A entrega do resultado do desafio constitui-se de um apk – Android Package, arquivo compilado de instalação de programa em ambiente Android e dos códigos-fonte compactados em um único arquivo .zip.

§ 2º O tamanho máximo dos arquivos enviados pelo participante não poderá exceder 50 (cinquenta) Megabytes.

§ 3º Todos os aplicativos serão testados e avaliados através do emulador Memu versão 3.1.2 (padrão, sem alteração de configurações).

§ 4º Cada desafio pontuará o máximo de 100 pontos, conforme detalhado no enunciado do desafio.

§ 4º O participante que não entregar o apk de uma rodada poderá continuar participando, porém não pontuará na rodada.

§ 5º Estará automaticamente desclassificado o participante cujo apk contenha código malicioso.

Art. 23 Para desenvolver os apks da primeira etapa, o participante poderá usar qualquer equipamento, ambiente de desenvolvimento ou ferramentas de programação que desejar.

§ 1º O apk deve poder ser rodado no emulador especificado e cujas configurações serão passadas aos participantes.

Art. 24 Para desenvolver os apks da primeira etapa, o participante poderá recorrer a quaisquer fontes de consulta e auxílio, conforme sua conveniência.

§ 1º É vedado o acesso aos membros da Coordenação do “Ultimate Challenge TI” para obtenção de auxílio no desenvolvimento dos desafios.

Art. 25 Para desenvolver os apks da segunda etapa, o participante usará computadores e ambiente de desenvolvimento fornecidos pela UCB, de acordo com as seguintes configurações:

- Microcomputador equipado com processador I5, 8 GB de RAM, 250 GB de HD.
- Sistema Operacional Windows 10.
- Conexão à Internet.
- Estarão instalados e poderão ser usados nesta Etapa os seguintes ambientes de desenvolvimento:

- Eclipse com ADT;
- Android Studio.

Art. 26 Para desenvolver os apks da segunda etapa, o participante poderá recorrer a fontes de consulta públicas e estáticas existentes na Internet. Poderá também trazer o material de apoio que julgar adequado, incluindo seu próprio laptop e os programas desenvolvidos na primeira etapa. A definição “públicas e estáticas” abrange aquelas que possam ser acessadas pelo público geral sem necessidade de identificações ou senhas próprias e que já estejam disponíveis na Internet antes do início da etapa.

§ 1º É vedado o acesso a fóruns e chats de discussão, bem como a qualquer espécie de consultoria individual ou personalizada, por quaisquer meios, pessoais ou eletrônicos.

Art. 27 Em caso de empate entre os participantes em qualquer das duas etapas, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Pontuação na primeira etapa.
- b) Somatório dos bônus acumulados na primeira etapa.
- c) Maior idade.

Capítulo VI PREMIAÇÕES

Art. 28 O melhor produto gerado na primeira etapa, escolhido a exclusivo critério da Coordenação do “Ultimate Challenge TI”, poderá ser colocado disponível de forma gratuita a todos os usuários do Sistema Operacional Android que tenham acesso à loja “Google Play”, na conta de desenvolvedor da Universidade Castelo Branco, com o crédito de desenvolvedor atribuído ao participante responsável pelo desenvolvimento.

§ 1º Para que o aplicativo seja disponibilizado na loja, o participante poderá ser solicitado a efetuar modificações no aplicativo produzido, em consonância às regras de desenvolvimento estipuladas pela Google e estipulações determinadas pela Coordenação do “Ultimate Challenge TI”.

Art. 29 Na Etapa 2 – Presencial serão premiados os:

- 20 melhores colocados com bolsas de estudo de 100% para o Curso de Tecnólogo de Análise e Desenvolvimento de Sistemas EAD+ da UCB.
- 20 seguintes com bolsas de estudo de 50% para o Curso de Tecnólogo de Análise e Desenvolvimento de Sistemas EAD+ da UCB.

Art. 30 Os agraciados com as bolsas descritas no Art. 29 participarão do Programa de Estágio Empreendedor da UCB, que contará para a obtenção de créditos de atividades curriculares e obtenção de remuneração, em consonância com a Lei nº 11.788 de 25/09/2008, que regula a realização de estágios de estudantes universitários, regularmente matriculados em instituições de ensino superior no Brasil.

Art. 31 A manutenção das bolsas recebidas é condicionada aos seguintes fatores de desempenho:

- Matricular-se regularmente nas disciplinas oferecidas para cada período letivo, sem descontinuidade.
- Manter Coeficiente de Rendimento acumulado igual ou superior a 7,0.
- Ter um máximo de duas reprovações, independentemente da disciplina em que a reprovação acontecer.
- Cumprir com regularidade as atividades definidas no Programa de Estágio Empreendedor da UCB.

Capítulo VII PENALIDADES

Art. 32 Será desclassificado qualquer participante que:

I - Invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer os Regulamentos e/ou os sistemas do “Ultimate Challenge TI” e/ou induzir outros a fazê-lo, ainda que por falha nos sistemas por qualquer meio, inclusive pela divulgação nas redes sociais ou em qualquer ambiente a qualquer tempo.

II - Incorrer em comportamento desrespeitoso com qualquer participante ou com a equipe de Coordenação da UCB, mesmo que ocorra fora do ambiente da competição ou da UCB, e ainda que tal aconteça em ambiente privado, como e-mail pessoal, grupos fechados de redes sociais, telefones, dentre outros.

III - Vier a ser favorecido ou a favorecer ou a prejudicar os participantes pelo fornecimento de sua senha pessoal.

Capítulo VIII DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 33 O regulamento específico da Etapa 2 estará disponível na plataforma do Ultimate Challenge TI antes do início da etapa.

Art. 34 A UCB não se responsabilizará por nenhum dano que venha a ocorrer ao participante das atividades promovidas durante as etapas da competição, nem dentro ou fora do ambiente da competição por atos próprios ou de terceiros, cabendo apenas à UCB aplicar as punições previstas neste Regulamento.

Art. 35 As regras de pontuação aqui expostas podem ser alteradas pela UCB a qualquer momento, até o encerramento de cada Etapa desde que comunicadas previamente ao participante a data de sua vigência e o teor das mudanças.

Art. 36 O participante autoriza a utilização dos seus dados cadastrais, autorização de uso de sua imagem pela UCB, parceiros e patrocinadores da competição para utilização em futuras promoções do “Ultimate Challenge TI”, por tempo indeterminado, tanto no Brasil quanto no exterior, sem que caiba aos participantes individualmente ou em conjunto qualquer remuneração ou indenização.

Art. 37 Eventuais falhas nos Regulamentos ou no sítio do “Ultimate Challenge TI”, dúvidas, denúncias, condições diversas e casos omissos deverão ser imediatamente reportados ao Suporte, que os encaminhará à Coordenação do “Ultimate Challenge TI” para deliberação e providências cabíveis.

Capítulo IX PLATAFORMA

Art. 38 A configuração necessária do equipamento e da conexão para acesso ao “Ultimate Challenge TI” na Etapa 1 é de responsabilidade do participante, estando certo que é recomendável:

I - Computadores e configuração mínima: microcomputador com processador Intel I3 3220 3.3 GHz; 4 GB RAM; 5 GB de espaço livre no disco rígido (HD); Windows 7.0 ou superior; browser, preferencialmente Internet Explorer a partir da versão 8, Firefox 28 e versões superiores e Google Chrome 32 e versões superiores); acesso à Internet;

II - Conexão mínima: 2Mb.

§ 1º Não é de responsabilidade da UCB a solução de quaisquer problemas técnicos que ocorram durante a competição, tais como: incompatibilidade de placas, desempenho de memória e máquina e problemas de comunicação ocasionados por quaisquer redes ou quaisquer provedores de acesso.

§ 2º O participante do “Ultimate Challenge TI” que utilizar máquinas conectadas em redes com configurações técnicas especiais (firewall, Proxy e outras) deverão procurar o auxílio de suporte técnico local para garantir o perfeito funcionamento do software.

Capítulo X SUPORTE AO PARTICIPANTE

Art. 39 Estará disponível na Plataforma FAQ com perguntas e respostas mais frequentes sobre a competição.

Art. 40 O Suporte aos participantes do “Ultimate Challenge TI” será realizado a distância, por meio do ícone “Contato” na Plataforma, para esclarecer dúvidas sobre a competição e a utilização da plataforma, os desafios e disposições deste Regulamento, reportar problemas no Sistema, etc.

§ 1º Os participantes recebem uma mensagem, indicando que a dúvida foi recebida e será respondida pela Coordenação do “Ultimate Challenge TI”.

§ 2º Esse atendimento não é realizado em tempo real, e sim off-line, com estimativa de resposta até cinco dias úteis, dependendo da complexidade da demanda solicitada;

§ 3º Os questionamentos apresentados durante a noite, feriados nacionais e finais de semana podem ser processados a partir do primeiro dia útil subsequente.

Art. 41 Fica eleito o Foro do Rio de Janeiro-RJ para resolução dos litígios que porventura resultarem da competição Ultimate Challenge TI, renunciando qualquer outro por mais privilegiado que seja.