

REGULAMENTO *gonçalves dIAs* na era da IA

Este REGULAMENTO contém informações e regras aplicáveis ao evento ***gonçalves dIAs na era da IA*** e coloca à disposição dos interessados as orientações e o entendimento para a realização do evento. Os participantes aderem integralmente às suas disposições no ato do cadastro e [inscrição](#), declarando que aceitam todos os termos deste REGULAMENTO.

1. DO OBJETIVO

- 1.1. O objetivo, como parte da celebração do seu bicentenário de nascimento, é a criação, a partir do uso de técnicas de Inteligência Artificial generativa, de imagens e vídeos, de conteúdo audiovisual, sobre a obra do poeta Antônio Gonçalves Dias. Para isso, reuniremos estudantes, professores e profissionais de diversas áreas, incluindo artes visuais, literatura, design, produção audiovisual, computação e tecnologia da informação, entre outras.
- 1.2. Sob a forma de Concurso, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei nº 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto nº 70.951/72.

2. DAS DATAS, LOCAL E DA FORMA DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1. O ***gonçalves dIAs na era da IA*** acontecerá nos dias 29, 30 e 01 de outubro de 2023, com início às 19h do dia 29 e encerramento às 12h do dia 01 de outubro. A organização poderá alterar as datas do evento, por necessidade técnica ou organizacional, mediante anúncio prévio no site <https://enjoyacademy.com.br>.
- 2.2. O evento ocorrerá na UNDB unidade Golden Shopping Calhau (Av. dos Holandeses, 200 - Calhau II, São Luís - MA).
- 2.3. O evento terá todas as suas atividades de forma integralmente presencial, sendo de responsabilidade de cada participante a posse de computador e e-mail, que deve ser informado no formulário de [inscrição](#) disponível no site <https://enjoyacademy.com.br>.
- 2.4. A Comissão Organizadora do evento fornecerá aos participantes conexão estável de internet para suas atividades.
- 2.5. A participação no ***gonçalves dIAs na era da IA*** é voluntária e gratuita.
- 2.6. Os participantes competirão em equipes, devendo sempre ser observado o tema definido neste REGULAMENTO.

3. DAS INSCRIÇÕES

- 3.1. Podem efetuar a [inscrição](#) para o ***gonçalves dIAs na era da IA*** pessoas físicas de qualquer idade, preferencialmente com conhecimentos ou formação nas áreas de tecnologia, artes visuais, literatura ou letras, design e produção audiovisual.

- 3.2. No caso de pessoas menores de 18 (dezoito) anos, é necessária a [autorização](#) da mãe, do pai ou do responsável, de acordo com a Lei 8.069/90 (ECA).
- 3.3. É permitida somente 01 (uma) [inscrição](#) por CPF (pessoa física).
- 3.4. As [inscrições](#) dos participantes serão feitas por meio de preenchimento de formulário eletrônico e, quando for o caso, de autorização do responsável, disponível no site <https://enjoyacademy.com.br>, entre os dias 19 e 26 de setembro de 2023.

4. **DA PROGRAMAÇÃO**

- 4.1. A programação do **gonçalves DIAs na era da IA** compreenderá ideias, sessões de mentorias, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas e que atendam o disposto no item 1 deste REGULAMENTO. A programação completa está disponível no site <https://enjoyacademy.com.br>.

5. **DAS EQUIPES:**

- 5.1. Sobre a formação das equipes:
 - a) As equipes devem ser compostas por no mínimo 3 e no máximo 5 participantes.
 - b) A Comissão Organizadora, caso solicitada, poderá facilitar o processo de formação de equipes incompletas e/ou inclusão de inscritos ainda sem equipes definidas, não assumindo, em nenhuma hipótese, quaisquer deveres e/ou responsabilidades decorrentes dessas solicitações.
- 5.2. Cada equipe será composta, **preferencialmente**, por pessoas com conhecimento ou formação nas áreas de:
 - a) Artes Visuais;
 - b) Literatura ou Letras;
 - c) Produção Audiovisual;
 - d) Design;
 - e) Tecnologia.
- 5.3. As habilidades dos integrantes das equipes não serão levadas em consideração na avaliação das soluções, ideias e projetos enviados.

6. **DA METODOLOGIA E DINÂMICA**

- 6.1. A metodologia e a dinâmica aplicadas à programação do **gonçalves DIAs na era da IA** estão registradas e descritas neste REGULAMENTO.
- 6.2. Todas as equipes deverão fazer o cadastro na plataforma do evento e realizar os 03 (três) envios indicados pela Comissão Organizadora.
- 6.3. Os 03 (três) envios indicados pela Comissão Organizadora terão temática central norteadora e deverão conter as seguintes informações:

- 6.3.1. Exploração Artística + Ideação. O cumprimento deste item garante à equipe 100 pontos e deverá descrever, em arquivo no formato PDF:
- Qual obra de Gonçalves Dias foi escolhida. Por que foi escolhida;
 - Quais modalidades serão exploradas artisticamente. Exemplo: texto, imagem, vídeo, áudio, voz cantada, voz sintetizada;
 - Quais os principais conceitos norteadores. Exemplo: foco em um personagem específico, em um cenário específico, em uma frase;
 - Qual a ideia que será desenvolvida no **gonçalves dIAs na era da IA**;
 - Se há outras ideias que podem ser usadas como potenciais substitutas em caso de desistência da ideia inicial. Se sim, listar;
 - Link do quadro/mapa mental que o time criou. Exemplo: Miro, JPG, PNG, documento em nuvem e equivalentes.
- 6.3.2. Exploração com as ferramentas e geração do artefato. O cumprimento deste item garante à equipe 100 pontos e deverá descrever, em arquivo no formato PDF:
- Qual modalidade foi escolhida para a geração do artefato final;
 - Qual o nome da ideia/projeto;
 - Quais foram os passos do processo de geração dos artefatos e as principais funcionalidades exploradas. Qual é o seu artefato e como ele foi gerado na prática;
 - Quais ferramentas usaram para gerar o artefato. Exemplo: ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion, ClipDrop, Deforum, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere;
 - Link para o artefato. Exemplo: Apresentação em PPT, link para um arquivo ou pasta em nuvem, vídeos, PNG, JPG e equivalentes;
- 6.3.3. Pitch. O cumprimento deste item garante à equipe 200 pontos e deverá descrever, em arquivo no formato PDF:
- Qual o artefato final criado pela equipe e como ele foi criado (quais ferramentas foram usadas e como elas foram integradas);
 - Quais elementos da obra de Gonçalves Dias foram trabalhados e como foram explorados;
 - O que foi possível desenvolver durante o **gonçalves dIAs na era da IA**. Como poderia ter sido feito se tivesse mais tempo e quais são os passos futuros;
 - Link do Github, Notion ou equivalente caso tenha sido utilizado;
 - Link para o vídeo do Pitch no Youtube. O vídeo deve estar como "Não-listado".
- 6.3.4. Bônus Criativo. O cumprimento deste item garante à equipe 50 pontos. A equipe deve realizar um pitch de 30 segundos (stories/linkedin) falando da jornada de sua inovação no **gonçalves dIAs na era da IA**.

- 6.4. À medida que as equipes completarem as fases propostas e enviarem os respectivos entregáveis solicitados pela Comissão Organizadora, será feita a contagem dos pontos referentes ao avanço de cada uma das equipes.
 - 6.5. As fases obrigatórias serão divulgadas pela Comissão Organizadora e a pontuação mínima que as equipes alcançarem corresponderão à somatória dos pontos das fases destacadas como obrigatórias. As equipes que não alcançarem a pontuação mínima serão retiradas do processo de avaliação pela Comissão Organizadora.
 - 6.6. A Comissão Organizadora poderá alterar ou cancelar as diretrizes referentes à metodologia e dinâmica do evento, caso avalie a necessidade.
 - 6.7. Ao final do evento, todos os grupos participantes deverão apresentar o resultado do seu trabalho a uma Comissão Julgadora.
 - 6.8. A Comissão Organizadora definirá e comunicará o formato no qual as apresentações deverão ser estruturadas, bem como o tempo máximo para cada equipe.
 - 6.9. Todas as dúvidas referentes à metodologia e à dinâmica serão esclarecidas no canal oficial do **gonçalves DIAs na era da IA** (<https://enjoyacademy.com.br>) ou através do e-mail hackathon@enjoyacademy.com.br.
- 7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO, DA COMISSÃO JULGADORA E DA COMISSÃO ORGANIZADORA**
- 7.1. Na data e hora definidas pelo calendário oficial do evento, a Comissão Julgadora do **gonçalves DIAs na era da IA** iniciará a avaliação dos projetos apresentados pelas equipes.
 - 7.2. Os seguintes quesitos serão levados em consideração para a análise da Comissão Julgadora:
 - a) Originalidade e criatividade na junção entre arte e tecnologia;
 - b) Aprofundamento na exploração técnica das ferramentas de IA generativa;
 - c) Aprofundamento na exploração artística dos conceitos trabalhados;
 - d) Adequação ao tema e conexão com a obra de Gonçalves Dias.
 - 7.3. A Comissão Julgadora será composta por 05 (cinco) membros, sendo 03 (três) escolhidos pela Enjoy academy e 02 (dois) pelo Centro Universitário UNDB.
 - 7.4. Da Comissão Julgadora participarão 02 (dois) profissionais da área de computação/programação; 02 (dois) da área de design digital/programação audiovisual; e 01 (um) da área de literatura/letras.
 - 7.5. Os membros da Comissão Julgadora indicados pela Enjoy academy são o Prof. Dr. Carlos de Salles Soares Neto, a Prof^a. Doutoranda Li-Chang Shuen Cristina Silva

Sousa e o Prof. Dr. José Dino Costa Cavalcante; os indicados pelo Centro Universitário UNDB são o Prof. Dr. Giovanni Lucca e o Prof. Ms. Camila Aboud.

7.6. A Comissão Organizadora será composta por 05 (cinco) membros, sendo 03 (três) indicados pela Enjoy academy e 02 (dois) pelo Centro Universitário UNDB.

7.7. Os membros da Comissão Organizadora indicados pela Enjoy academy são Filipe Calegario, Helder Maia e Josilene Maia; os indicados pelo Centro Universitário UNDB são Jarbas Campelo e Daniel Brandão.

8. DO RESULTADO E PREMIAÇÃO

8.1. A Comissão Organizadora premiará os 02 (dois) melhores projetos escolhidos pela Comissão Julgadora de acordo com os critérios estabelecidos no item 7 deste REGULAMENTO.

8.2. O julgamento dos projetos será realizado em uma única etapa, de acordo com o calendário do evento.

8.3. A equipe vencedora receberá o prêmio de R\$5.000,00 (cinco mil reais); o segundo colocado receberá o prêmio de R\$3.000,00 (três mil reais).

8.4. Os valores dos prêmios aos primeiro e segundo colocados serão divididos igualmente e distribuídos a cada participante das respectivas equipes.

9. DA CONDUTA DOS PARTICIPANTES

9.1. Serão impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios os participantes que não atenderem a todos os requisitos previstos neste REGULAMENTO e/ou participarem de tentativa de abusos ou fraudes constatadas pela Comissão Organizadora.

9.2. Serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, preconceituoso, discriminatório, que tentem burlar este REGULAMENTO ou forneçam qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados por seus atos no âmbito das esferas cível e criminal.

9.3. A Comissão Organizadora reserva-se, ainda, ao direito de excluir ou negar participação a pessoas que conhecidamente violem direitos de propriedade intelectual ou que o façam no curso do evento, e/ou copiem conteúdo cuja autoria não lhe pertence.

10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. O **gonçalves dIAs na era da IA** adere ao The Hack Day Manifesto (<https://hackdaymanifesto.com/>), significando que a propriedade intelectual dos projetos e resultados produzidos no evento pertencem àquelas equipes que os desenvolverem.

10.2. **Todos os participantes devem respeitar direitos de terceiros, em específico direitos autorais e direitos de propriedade intelectual, sendo expressamente**

proibido, durante o evento, o uso não autorizado da propriedade intelectual alheia.

10.3. Os participantes serão responsabilizados pelas violações de direitos de terceiros que porventura tenham praticado, excluindo-se qualquer responsabilidade da Enjoy academy, do Centro Universitário UNDB e parceiros. A Enjoy academy, o Centro Universitário UNDB e parceiros reservam-se ao direito de regresso ou de quaisquer formas legais de ressarcimento de eventuais danos e prejuízos experimentados por condutas irregulares, ilegais ou em desacordo com o presente REGULAMENTO.

11. POLÍTICA DE DADOS PESSOAIS

11.1. Para a realização das atividades do **gonçalves DIAs na era da IA** previstas neste REGULAMENTO, a *Enjoy academy*, o *Centro Universitário UNDB* e parceiros necessitam coletar dados pessoais de todos os participantes, suas respectivas finalidades e bases legais (ver tabela abaixo).

Tipo de dado	Detalhamento	Momento da coleta	Finalidade	Base Legal
Cadastrais	<ul style="list-style-type: none"> Nome Completo Telefone Data de nascimento Endereço E-mail 	Cadastro inicial (Inscrição)	<ul style="list-style-type: none"> Cadastro Desempenho de atividades e comunicações do evento 	Art. 7º, inciso V da LGPD
			<ul style="list-style-type: none"> Networking e gerenciamento de comunidade 	Art. 7º, inciso I da LGPD
Informações Profissionais	<ul style="list-style-type: none"> Informações acadêmicas Áreas de conhecimento e atuação Profissão e/ou ocupação atual Histórico profissional 	Cadastro inicial (Inscrição)	<ul style="list-style-type: none"> Cadastro Desempenho de atividades e comunicações do evento 	Art. 7º, inciso V da LGPD
			<ul style="list-style-type: none"> Networking e gerenciamento de comunidade 	Art. 7º, inciso I da LGPD

11.2. Para dirimir qualquer dúvida e/ou solicitar mais informações sobre o disposto no item 12.1, acesse a Política de Dados Pessoais em Política de Dados e Privacidade - **gonçalves DIAs na era da IA**

12. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME NÃO ONEROSA

12.1. Todos os participantes autorizam, **independentemente de qualquer remuneração**, a *Enjoy academy*, o *Centro Universitário UNDB* e parceiros a divulgar seus nomes e os títulos, escopo, conteúdo e funcionalidade de todos os projetos apresentados à

apreciação da Comissão Julgadora para fins de publicidade e divulgação dos resultados desta edição do **gonçalves dIAs na era da IA**.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 13.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste REGULAMENTO serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora do evento. A participação no **gonçalves dIAs na era da IA**, através da efetivação da [inscrição](#), conforme definido neste REGULAMENTO, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste REGULAMENTO e todos os seus termos.
- 13.2. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.
- 13.3. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o **gonçalves dIAs na era da IA** caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas neste REGULAMENTO.
- 13.4. Se a Comissão Organizadora, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente neste REGULAMENTO, por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do Evento, o referido participante, bem como seu grupo, serão imediatamente desclassificados.
- 13.5. O presente Regulamento poderá ser alterado, suspenso ou cancelado, a qualquer tempo, comprometendo-se a Comissão Organizadora, desde já, a comunicar o novo REGULAMENTO ou as novas condições do evento ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.
- 13.6. A Comissão Organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de [inscrições](#), incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das [inscrições](#) ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Evento, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).
- 13.7. Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do projeto, assim como a inscrição deste no concurso e sua participação no evento, mas não se

limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando a organizadora eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

- 13.8. A responsabilidade da Comissão Organizadora em relação aos prêmios termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.
- 13.9. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o **gonçalves dIAs na era da IA**, relacionadas aos termos deste REGULAMENTO, deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca de São Luís - MA, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

São Luís/MA, 20 de setembro de 2023.