

REGULAMENTO

HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR

DOS OBJETIVOS:

1º O HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR é um evento que busca estimular o desenvolvimento de projetos voltados para o desenvolvimento de *startups*, visando estimular o empreendedorismo, pesquisa, inovação e tecnologia no segmento engenharia e tecnologia. Serão premiadas as soluções mais inovadoras para os desafios apresentados.

2º O HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR tem por objetivo específico estimular o desenvolvimento da cultura de inovação na área de engenharia e tecnologia, incentivando o empreendedorismo de base tecnológica.

3º Em resposta aos desafios propostos no evento, as soluções geradas devem ir ao encontro do apresentado pelos DESAFIADORES, e que serão expostas no dia 01 de junho de 2022, no formato online, através vídeo com a apresentação da solução – pitch que deve ser disponibilizado em uma plataforma de vídeos.

4º As soluções devem:

- I. ser apresentadas na data prevista neste regulamento;
- II. ser modelos de negócio de base tecnológica para inovação digital;
- III. possuir caráter inovador, entendendo-se por soluções ainda não lançadas ou pouco exploradas no mercado.

Parágrafo único: As equipes que deixarem de observar as recomendações constantes dos incisos deste artigo estarão passíveis de desclassificação, após deliberação da Comissão Organizadora e garantindo o direito de defesa das equipes participantes.

DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

5º O presente evento tem como público-alvo estudantes da Universidade de Marília (UNIMAR), estando aberto para participação de toda sociedade, não somente aos com vínculo com a instituição de ensino.

6º As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar a página do evento www.connectinovacao.com.br/hackathon, preencher seus dados pessoais, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição no período de 18 a 31 de maio de 2022.

7º A organização do evento encerrará as inscrições quando totalizar 600 (seiscentas inscrições), sendo 300 (trezentas) na modalidade presencial e 300 (trezentas) inscrições na modalidade remota.

8º A comissão organizadora se reserva ao direito de não realizar o evento caso haja menos de 150 (cento e cinquenta) inscrições na modalidade presencial e 150 (cento e cinquenta) inscrições na modalidade remota.

9º A participação no evento implica na autorização do(s) autor(es) para a utilização pela organização do evento, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento, nos limites da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), sem nenhum ônus para a comissão organizadora.

Parágrafo único: Os dados e informações coletadas serão armazenados em ambiente seguro e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, conforme legislação em vigor.

10º Este regulamento ficará disponível na página do evento.

DO LANÇAMENTO E DIVISÃO DOS PARTICIPANTES EM EQUIPES

11º O lançamento do evento será no dia 01 de junho de 2022, às 19h, com a apresentação dos desafios para os inscritos por meio de transmissão on-line.

12º Após o lançamento, será enviado aos participantes o número da equipe da qual farão parte, enviando contato dos demais participantes e/ou link de participação de grupo de mensagem instantânea.

DA COMISSÃO JULGADORA

13º As soluções tecnológicas apresentadas serão apuradas pela Comissão Julgadora, que será constituída por profissionais das áreas de gestão e tecnologia indicados pela organização do HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR.

DO DESENVOLVIMENTO

14º No período de 03 de junho, às 19h a 04 de junho, às 7h, as equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo presencial ou remoto, com disponibilidade de acesso a mentores de forma presencial e/ou remota para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno dos temas propostos.

15º Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes na modalidade remota deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade as providências nesse sentido. As equipes na modalidade presencial deverão utilizar computadores próprios para o desenvolvimento das soluções. Será disponibilizado acesso à internet para as equipes na modalidade presencial.

16º O evento contará com a presença de mentores nas áreas de Tecnologia da Informação, Marketing, Negócios, Direito e Engenharia, que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR.

Parágrafo único: O líder de cada equipe terá acesso ao grupo de mentores do evento, em plataforma a ser definida pela comissão organizadora, por meio da qual deverá solicitar as sessões de mentoria em ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

DA APRESENTAÇÃO E EXPOSIÇÃO DOS TRABALHOS

17º As equipes deverão enviar o vídeo do projeto desenvolvido até às 7h (horário de Brasília) do dia 04 de junho de 2022.

§1º O link deverá ser enviado em formulário próprio, enviado para as equipes participantes, onde deverá ser anexado o vídeo ou link para acesso ao mesmo e o nome completo e contato de todos os integrantes da equipe.

§2º Em hipótese alguma será aceito o envio após o horário indicado.

18º A equipe poderá escolher a plataforma de preferência para envio do vídeo, desde que o mesmo esteja habilitado para acesso aos organizadores do evento.

19º O vídeo apresentado deverá ter no máximo 3 minutos de duração.

Parágrafo único: o vídeo deverá conter no mínimo: a descrição do projeto, demonstração da viabilidade mercadológica e demonstração da tecnologia utilizada no projeto.

20º A desclassificação da equipe, sem avaliação do projeto desenvolvido ocorrerá:

- I. quando não ocorrer a entrega da solução na forma descrita no artigo 17º deste regulamento.
- II. não entregar a solução.
- III. entregar a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada.

DO JULGAMENTO DOS PROJETOS

21º. O julgamento das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no dia 04 de junho de 2022.

22º As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, conforme critérios abaixo:

- I. Grau de inovação da solução e sua criatividade e originalidade;
- II. Funcionalidade técnica da solução e aplicabilidade;
- III. Conexão com um dos desafios propostos;
- IV. Impacto potencial da solução proposta;
- V. Viabilidade da solução proposta.

§1º Caso a comissão julgadora considere insatisfatórios as soluções apresentadas, não será atribuído prêmio a nenhum participante.

§2º Na hipótese de ocorrer empate técnico entre as soluções desenvolvidas, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos I e V.

23º Os membros da Comissão Julgadora serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados neste regulamento.

24º A apuração das avaliações das soluções será realizada pela Comissão Organizadora do evento, anunciada no local de realização do HACKATHON EXATAS CONNECT UNIMAR e publicada no site do evento no dia 04 de junho de 2022.

§1º. A partir da avaliação da comissão julgadora serão classificados os projetos em 1º (primeiro), 2º (segundo), 3º (terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) lugares, sendo divulgado os membros das equipes e o desafio solucionado.

§2º. As equipes classificadas deverão ter disponibilidade para conceder entrevistas e fornecer informações para a publicação em mídias e releases relacionadas à divulgação do evento e em atendimento às equipes de comunicação dos órgãos desenvolvidos na organização do evento.

25º A equipe vencedora será aquela que apresentar a solução que obtiver o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora.

DA PREMIAÇÃO

26º Serão entregues prêmios em pecúnia e bolsas de estudo para as três primeiras equipes e prêmio em bolsa de estudo para as equipes que ficarem em 4º e 5º lugar.

27º O prêmio em pecúnia será pago em até 30 dias, em conta indicada pelo líder das equipes vencedoras, sendo obrigatoriamente de titularidade de um dos membros da equipe.

28º A premiação do evento dar-se-á por meio de recursos financeiros e bolsas de estudo, distribuídos da seguinte forma:

I. Primeira colocada:

- Prêmio de R\$ 8.000,00 (oito mil reais) em pecúnia para a equipe;
- Prêmio de R\$ 5.994,00 (cinco mil novecentos e noventa e quatro reais), equivalente a uma bolsa de estudo integral para cada integrante da equipe em qualquer pós-graduação na modalidade EAD na Universidade de Marília (UNIMAR);
- 1 Echo Dot (4ª Geração) Smart Speaker com Alexa para cada integrante da equipe.

II. Segunda Colocada:

- Prêmio de R\$ 3.000,00 (três mil reais) em pecúnia para a equipe;
- Prêmio de R\$ 5.994,00 (cinco mil novecentos e noventa e quatro reais), equivalente a uma bolsa de estudo integral para cada integrante da equipe em qualquer pós-graduação na modalidade EAD na Universidade de Marília (UNIMAR).

III. Terceira Colocada:

- Prêmio de R\$ 1.000,00 (mil reais) em pecúnia para a equipe;

- Prêmio de R\$ 5.994,00 (cinco mil novecentos e noventa e quatro reais), equivalente a uma bolsa de estudo integral para cada integrante da equipe em qualquer pós-graduação na modalidade EAD na Universidade de Marília (UNIMAR).

IV. Quarta Colocada:

- Prêmio de R\$ 5.994,00 (cinco mil novecentos e noventa e quatro reais), equivalente a uma bolsa de estudo integral para cada integrante da equipe em qualquer pós-graduação na modalidade EAD na Universidade de Marília (UNIMAR).

V. Quinta Colocada:

- Prêmio de R\$ 5.994,00 (cinco mil novecentos e noventa e quatro reais), equivalente a uma bolsa de estudo integral para cada integrante da equipe em qualquer pós-graduação na modalidade EAD na Universidade de Marília (UNIMAR).

Parágrafo único: Os prêmios financeiros de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

DAS SANÇÕES:

29º O descumprimento das disposições constantes neste regulamento ensejará a desclassificação da equipe.

30º As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora.

§1º Qualquer conduta considerada inapropriada, que possa comprometer o regular desenvolvimento do evento, ou cause qualquer prejuízo à consecução do objeto especificado neste Regulamento, será avaliada pela Comissão Organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe.

§2º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e/ou pela comissão julgadora.

§3º O HACKATON EXATAS CONNECT UNIMAR poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes e/ou eventuais terceiros.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

31º Estão impedidos de participar do evento os membros da Comissão Julgadora e da Comissão Organizadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim.

32º A participação no HACKATON EXATAS CONNECT UNIMAR se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite online e implica no conhecimento total dos termos deste regulamento.

33º Nenhum participante terá direito ao reconhecimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e/ou conteúdo e funcionalidades da solução e se compromete, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções de terceiros.

34º As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora.

35º Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

36º As informações adicionais sobre o evento ou esclarecimentos sobre este Regulamento podem ser obtidos pelo e-mail contato@connectinovacao.com.br.