

## REGULAMENTO

### HACKATHON AGROTECH CONNECT UNIMAR

#### DOS OBJETIVOS:

1º O HACKATHON AGROTECH 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 AGROTECH CONNECT UNIMAR tem por objetivo específico estimular o desenvolvimento da cultura de inovação na área de agronomia 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, através de um 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), demais instituições de ensino, e interessados no tema.

6º As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar a página do evento [www.connectinovacao.com.br/hackathon](http://www.connectinovacao.com.br/hackathon), preencher seus dados pessoais, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição no período de 27 de fevereiro a 15 de março 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 GRUPOS

11º O lançamento do evento será no dia 15 de março de 2023, 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 do grupo do 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 indicados pela organização do HACKATHON AGROTECH CONNECT UNIMAR.

#### DO DESENVOLVIMENTO

14º No período de 17 de março, às 19h a 18 de março, 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, Marketing, Negócios, Agronomia e Engenharia, que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON AGROTECH 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 do qual deverá agendar 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 18 de março de 2023.

§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 do grupo.

§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 mínimo 1 minuto e no máximo 3 minutos.

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 18 de março 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 AGROTECH CONNECT UNIMAR e publicada no site do evento no dia 18 de março de 2022.

§1º. A partir da avaliação da comissão julgadora serão classificados e premiados os melhores projetos.

§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 As melhores soluções apresentadas serão premiadas.

27º A premiação será divulgada na abertura do evento, e será habilitado aos ganhadores em até 30 dias.

#### DAS SANÇÕES:

28º O descumprimento das disposições constantes neste regulamento ensejará a desclassificação da equipe.

29º 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 AGROTECH 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

30º 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.

31º A participação no HACKATON AGROTECH CONNECT UNIMAR se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite online e implica no conhecimento total dos termos deste regulamento.

32º 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.

33º As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora.

34º Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

35º As informações adicionais sobre o evento ou esclarecimentos sobre este Regulamento podem ser obtidos pelo e-mail [contato@connectinovacao.com.br](mailto:contato@connectinovacao.com.br).