

# HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL

## Regulamento

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da 5ª Edição do HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL, doravante denominado “Evento”, uma realização

do Show Rural Digital | Coopavel, doravante denominada “Show Rural Digital”. É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o Evento. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do Evento.

### 1. DO OBJETIVO

- a. O tema do HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL será “Movido pelo Agro. Inspirado em você.”, cuja ideia é apoiar você e as demais pessoas de inovação da nossa região a criarem produtos e serviços que atendam o agronegócio através do desenvolvimento de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.

### 2. DA ORGANIZAÇÃO

- a. O Evento é organizado em conjunto por SEBRAE, ACIC LABS, FIEP | Senai, Sindicato Rural de Cascavel, Iguassu Valley, Fundetec, UNI, Biopark, Celepar e Show Rural Digital | Coopavel.

### 3. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO

- a. A participação está aberta a qualquer interessado que atenda aos critérios deste regulamento.
- b. Alunos de cursos técnicos, de graduação e pós-graduações também podem participar.
- c. A idade mínima para participação será de 16 anos até a data da inscrição. Os inscritos menores de idade precisam trazer autorização assinada pelos pais ou responsáveis para poderem participar.
- d. Todo participante deverá ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do Evento de acordo com as datas estipuladas neste regulamento.

### 4. DAS EQUIPES

- a. Cada equipe deverá iniciar o evento composta com pelo menos 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) integrantes.
- b. Cada equipe deverá conter inicialmente no mínimo, um integrante com perfil denominado Desenvolvedor e um perfil denominado Cooperado, conforme descrição dos seguintes perfis:
  - i. Desenvolvedor: técnico em software e/ou hardware, capaz de gerar tecnologias;
  - ii. Designer: designer de produto e/ou serviços;
  - iii. Negócio: administração, vendas ou marketing;
  - iv. Cooperado: pessoa diretamente envolvida na Coopavel, ou seja, Cooperado –sócio – com matrícula vigente ou familiar de Cooperado.

- c. As equipes precisam ser multidisciplinares, sendo que equipes que não atendam esse quesito serão eliminadas e não participarão do evento.
- d. Participantes que possuam habilidades que os enquadrem em mais do que um perfil podem escolher em qual deles se sentem mais capacitados a apoiar sua equipe.
- e. Participantes sem equipe terão suas equipes formadas no início do Evento pela Organização. Procure alguém da organização durante o evento.
- f. Equipes que já venham previamente organizadas deverão demonstrar essa informação durante a inscrição.

5. DAS INSCRIÇÕES:

- a. Cada inscrição é individual. A inscrição somente é validada após confirmação do pagamento da taxa de inscrição. A taxa de inscrição ocorrerá por lotes, conforme proximidade da data do evento e limite de vagas por perfil de participante. Lote Cooperado Coopavel R\$115,00, primeiro lote custará R\$115,00, o segundo lote custará R\$140,00 e o terceiro lote R\$175,00, todos pela plataforma Sympla.
- b. Participantes vindos de instituições de ensino têm direito a 25% de desconto na inscrição, o qual pode ser exercido através do código instituicao-ensino utilizado no momento da inscrição.
- c. Participantes de programas de startup do ecossistema Iguassu Valley terão direito a 25% de desconto para sua inscrição, porém precisam somente descrever qual programa participaram pelo link <https://forms.gle/3yv8NP7TxwJgw6Wj8>.
- d. A organização poderá solicitar mudanças nas equipes para respeitar a multidisciplinaridade.
- e. As equipes serão formadas pela escolha dos membros no ato da inscrição ou durante os preparativos para o evento, pelo grupo do Whatsapp, sempre respeitando os itens anteriormente descritos.
- f. A equipe pode trocar um membro, assim como um participante inscrito pode solicitar a troca de sua inscrição para outra pessoa, caso não possa participar por algum motivo, até no dia anterior ao evento, solicitando pelo grupo de Whatsapp do evento ou pelo canal de comunicação do Sympla.
- g. As inscrições deverão ser realizadas por meio do site <http://showrural.com.br/digital/>
- h. As inscrições serão limitadas até 75 participantes, totalizando 15 equipes.
- i. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.
- j. No início do Evento os participantes deverão trazer os seguintes documentos em mãos:
  - i. Documento de identidade.
  - ii. Declaração de autorização dos pais para os menos de 18 anos.

6. DA PARTICIPAÇÃO:

- a. O Evento tem início no dia 08/02/2024 às 08h00 no espaço do Show Rural Digital.
- b. Os grupos devem trazer seus próprios equipamentos como computadores e materiais de apoio como filtros de linha, roteadores ou extensões, assim como quaisquer outros que julguem necessário. A organização do Evento não se

responsabiliza por eventuais danos, extravios aos equipamentos pessoais ou materiais.

- c. Os participantes podem trazer colchonetes para descansarem no período noturno.
- d. Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do Evento no dia 09/02/2024. E este projeto deverá ser composto por:
  - i. 01 protótipo funcional (mobile, web, Saas ou IoT);
  - ii. 01 link do repositório GitHub ou similar com o protótipo publicado (oculto), com link disponibilizado para a organização, para comprovação da entrega e propriedade intelectual;
  - iii. 01 Apresentação em formato PPTX ou PDF 16:9;
- e. Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Evento respeitando a programação fornecida pela Organização, tendo sido iniciado exclusivamente durante o evento, sob pena de desclassificação sumária da equipe.
- f. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho.
- g. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe, sem apoio de programadores ou desenvolvedores externos durante a produção.
- h. O participante inscrito que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do Evento será desclassificado podendo, posteriormente, desqualificar a equipe se a mesma não atender ao critério de multidisciplinaridade.
- i. A organização não disponibilizará nenhuma ajuda de custo ou valor financeiro para que os participantes adquiram itens ou insumos além dos especificados neste regulamento.
- j. No dia do Evento, caso uma equipe se apresente com menos de 03 representantes será desclassificada. Caso haja desistências no decorrer das atividades do Evento, a equipe que não tiver pelo menos 3 representantes para o seu Pitch será desclassificada.
- k. Casos excepcionais, com relação a composição da equipe ao longo do evento serão tratadas caso a caso, pela equipe organizadora do evento.
- l. Durante o Evento haverá mentores de tecnologia, agronegócio e inovação disponíveis que se alternarão de acordo com a programação apresentada pela Organização.
- m. A divulgação do resultado do Evento ocorrerá no dia 09/02/2024 a partir das 16h30.
- n. O evento terá cobertura de imprensa e fotografia para registro do evento. Ao confirmar sua participação neste evento, o participante concorda em ceder o direito de uso das imagens registradas ao longo do evento para fins de imprensa, divulgação e comunicação externa.

#### 7. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

- a. O tema do HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL será “Movido pelo Agro. Inspirado em você.”.
- b. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, dos realizadores, organizadores ou qualquer outro apoiador, bem como de membros da organização, de outros participantes do evento ou de empresas parceiras na realização do evento.

- c. Sendo um evento voltado para geração de negócios, poderão ser utilizadas ferramentas aceleradoras de desenvolvimento, como IAs generativas ou ferramentas de construção automatizada de software, desde que a equipe possa manter a soberania sobre o código e a infraestrutura e seja capaz de enviar o código final para o GitHub ou similar para documentação. Exemplos de ferramentas: ChatGPT, CodeWhisperer, Codex, Copilot, MapperIdea, DhiWise, FlutterFlow, Supabase, PocketBase, AppWrite, Firebase, etc.
  - d. Cada desafio proposto no HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL poderá ser escolhido por até 2 (duas) equipes. Caso 3 (três) ou mais equipes escolham o mesmo desafio, propor-se-á um acordo entre os participantes para que haja troca de desafios. Em não havendo definição, o critério será por ordem de seleção em formulário específico para esse fim.
  - e. Os temas serão apresentados no início do evento e a organização conduzirá atividade específica para a escolha dos desafios pela equipe.
8. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO
- a. Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se os critérios de avaliação:
    - i. Criatividade da solução frente ao problema;
    - ii. Utilidade prática da solução;
    - iii. Completude do produto (quanto do produto exposto funciona corretamente);
    - iv. Aplicabilidade no mercado (o quanto o produto realmente pode gerar renda no mercado).
  - b. Poderá haver transmissão ao vivo.
  - c. As entregas parciais e evolução dos projetos deverão ser entregues em link disponibilizado pela organização durante o evento, para fins de acompanhamento e apoio para as equipes. Caso a equipe não faça o envio de suas entregas parciais, a organização não se responsabiliza pela alocação dos mentores adequados para o momento de evolução da equipe.
  - d. As etapas de entrega parcial:
    - i. ENTREGA Definição de equipe – Nome da equipe e desafio escolhido;
    - ii. ENTREGA Proposta de Solução – Descritivo da solução a ser criada e da abordagem do problema;
    - iii. ENTREGA MVP – Apresentação de qualquer imagem do MVP;
    - iv. ENTREGA Final – PDF da apresentação final.
  - e. No dia 09 de fevereiro a partir das 14h00 horas serão realizadas as bancas dos projetos, seguindo as orientações deste regulamento. Todos os grupos terão 5 (cinco) minutos para apresentação e 4 minutos para perguntas, para apresentar seus projetos perante a Comissão julgadora. Durante o Pitch, o grupo deverá descrever, conforme material a ser disponibilizado para as equipes:
    - i. O que é o produto e como funciona?
    - ii. Inovação ao atender a demanda escolhida do mercado;
    - iii. Resultados alcançados;
  - f. Todas as equipes receberão dois pontos e meio adicionais (0.5 por membro) caso todos os seus membros tenham realizado a abertura da conta do patrocinador CrediCoopavel através do link

<https://forms.gle/Gmy5YhJ6TbAuM2To8> e conforme comunicado emitido aos participantes.

i. Todos os membros da equipe devem ter realizado a inscrição para poder computar os dois pontos para a equipe.

g. Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

#### 9. DA COMISSÃO JULGADORA

- a. A Organização do Evento indicará avaliadores para integrar a Comissão Julgadora das aplicações tecnológicas;
- b. A Comissão Julgadora será composta de 5 (cinco) a 9 (nove) membros.
- c. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- d. Os projetos serão pontuados com notas de 1 a 5 conforme avaliação de cada membro da banca.
- e. Os projetos serão avaliados pela banca, em somatória simples da banca avaliadora, com os seguintes critérios:
  - i. Completude do produto:
    1. O produto final funciona?
    2. O produto exposto possui várias funcionalidades efetivas ou somente simulações e telas vazias?
  - ii. Utilidade prática da solução:
    1. O produto final resolve ao menos parte do problema?
    2. O produto é realmente aplicável no cenário real?
    3. A equipe apresentou com clareza sua abordagem e interpretação do problema que resolveu?
  - iii. Aplicabilidade no mercado:
    1. A equipe abordou a necessidade do mercado adequadamente?
    2. A equipe expôs todas as informações do produto e do mercado, com clareza?
    3. A equipe demonstrou como o produto pode atender um grande volume de pessoas e gerar valor?
  - iv. Criatividade da solução:
    1. A equipe apresentou ser mais inovadora e ágil que as soluções atuais do mercado?
    2. A solução demonstrou se encaixar com simplicidade no dia a dia do público alvo?
    3. Na avaliação do jurado, essa solução foi a mais inovadora?
- f. A avaliação por critérios tem como objetivo a valoração da ideia, ou seja, a geração de uma pontuação para cada projeto, possibilitando comparar as ideias e beneficiando os projetos que possuem maior impacto com uma pontuação maior frente aquelas que possuem menor impacto.
- g. A Comissão Julgadora definirá os três melhores projetos que receberão uma premiação de acordo com a sua colocação. Somente será informada a posição das três primeiras equipes.
- h. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo quaisquer recursos.
- i. Casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.

## 10. DA PREMIAÇÃO

- a. A equipe ganhadora participará de uma Missão Técnica para conhecer o Ecossistema de Inovação de Santiago, Chile, com as despesas de deslocamento, alimentação e hospedagem pagas.
  - i. Participantes menores de idade só poderão usufruir do prêmio caso tenham autorização expressa dos pais e passaporte válido. Caso não o tenham, perderão o direito ao prêmio.
  - ii. A data da viagem será programada pela organização do evento. Caso o participante não possa viajar na data programada, perderá o direito ao prêmio.
- b. 2º e 3º lugares receberão, por equipe, uma premiação em dinheiro, ainda a ser confirmada.
- c. 1º, 2º e 3º lugares também receberão:
  - i. Mentorias e Consultorias do SEBRAE;
  - ii. Participação nos programas de pré-incubação e pré-aceleração das entidades parceiras de todos os ecossistemas do Oeste do Paraná;
  - iii. Abertura de canais de negócios em grandes ecossistemas nacionais e internacionais;
- d. Está em avaliação a possibilidade de missão comercial para a equipe vencedora.
- e. A premiação é intransferível. A não aceitação pelas equipes vencedoras de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, à transferência ou substituição do prêmio.
- f. Todos os participantes receberão uma conta com o valor de R\$100,00 da patrocinadora CrediCoopavel. Para usufruir desse item, deverão preencher as informações presentes no link <https://forms.gle/Gmy5YhJ6TbAuM2To8>.

## 11. DA DESCLASSIFICAÇÃO

- a. Será desclassificada a equipe que:
  - i. Ferir os princípios de Fair Play;
  - ii. Causar tumulto ou confusão durante o evento;
  - iii. Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento;
  - iv. Copiar soluções já existentes;
  - v. Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter no mínimo 2 competidores no local da maratona);
  - vi. Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.
  - vii. Descumprir quaisquer das regras e condições deste regulamento;

## 12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- a. As equipes participantes autorizam à organização do Evento e a Comissão Julgadora acesso a todo o projeto e código-fonte elaborado durante o Evento para fins de avaliação, devendo permanecer em posse dos criadores, mas entregue quando solicitado.
- b. Todos os participantes autorizam expressamente a COOPAVEL e os demais parceiros da organização do evento a utilização da imagem, áudio e dados biográficos do PARTICIPANTE, para elaboração de materiais de divulgação e vídeos institucionais ou de marketing/publicidade. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição. A

presente autorização é outorgada a título gratuito e definitivo, abrangendo o uso das imagens, áudios e dados biográficos em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque, das seguintes formas: (I) mídia eletrônica (internet, redes sociais e outros); (II) mídias em gerais (TV, rádio, jornal, revistas e outros); (III) cartazes; (IV) divulgação em geral.

- c. A participação autoriza o tratamento de dados pessoais do participante, para o cumprimento dos termos deste regulamento, em conformidade com a Lei 13.709/18 – Lei Geral de Proteção de Dados.
- d. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- e. Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora no que se referir à qualidade técnica e potencial inovador e, pela organização do Evento, quanto a questões administrativas.
- f. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.
- g. Esta ação independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71.12.7. Este regulamento pode ser editado sem prévio aviso e entra em vigor na data de sua publicação.

*Atualizado em 24/01/2024. Inclusão do item 10.a.*

*Atualizado em 25/01/2024. Inclusão do item 10.a.i.*

*Atualizado em 26/01/2024. Inclusão dos itens 12.c; 11.a.vii; 10.a.ii. Correção dos itens 7.a; 6.i; 4.c;*

*Atualizado em 05/02/2024. Inclusão dos itens 8.f e 10.f;*