

REGULAMENTO HACKATHON VISITE SP - 2024

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATHON VISITE SP - 2024** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

A presente maratona é promovida pela **FUNDAÇÃO 25 DE JANEIRO**, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 53.083.002/0001-58, com sede na Alameda Ribeirão Preto, 130, cj 121, CEP 01331000, São Paulo/SP.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do regulamento disponibilizado no dia **04 de Outubro de 2024**.

TEMÁTICA DO DESAFIO:

Como exponencializar os resultados e a experiência do visitante no turismo em São Paulo

O desafio será apresentado aos participantes na abertura do evento, dia 18 de outubro de 2024, e abrangerá o universo do turismo da cidade de São Paulo, abordando sua importância, números e desafios.

REGULAMENTO

1. DO OBJETIVO

1.1. O **HACKATHON VISITE SP - 2024** tem como objetivo convidar profissionais de tecnologia, marketing e turismo a pensar de forma estratégica nos desafios do setor de turismo da cidade de São Paulo, além de dar oportunidade aos participantes em conhecerem relevantes players do setor, da iniciativa privada e poder público, além de servir de palco para mostrar os resultados dos projetos desenvolvidos.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

O **HACKATHON VISITE SP - 2024** acontecerá entre os dias **18/10/2024** até **20/10/2024**, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES

3.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **HACKATHON VISITE SP - 2024** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

3.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

3.3. As pré-inscrições se darão no período de **04/10/2024** até **16/10/2024** às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

3.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Negócio; ou
- b) Marketing; ou
- c) UX/Designer; ou
- d) Desenvolvedor;

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico não garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON VISITE SP - 2024**, a **confirmação da inscrição será feita até a semana do Hackathon por integrantes da organização, essa comunicação poderá ser feita através de e-mail, ligação telefônica ou whatsapp.**

3.6. É permitida apenas a participação de pessoas maiores de dezoito anos.

4. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

4.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.3, serão avaliadas pela Comissão Organizadora do Evento.

4.2. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição não garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON VISITE SP - 2024**, a organização entrará em contato posteriormente para confirmar a inscrição do participante.

5. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

5.1. A participação no **HACKATHON VISITE SP - 2024** é voluntária, gratuita, nominativa e

intransferível.

5.2. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 05 (cinco) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

5.3. No que se refere à formação das equipes:

a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes.

5.3.1. Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill de Negócio; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Marketing; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill de UX/Designer; e
- d) 02 (duas) pessoas de skill de Desenvolvimento.

5.3.2 Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades e custos para participação do evento, como deslocamento, hospedagem e demais itens que se façam necessários.

5.4. Caberá aos participantes levarem ao evento os seus materiais de trabalho necessários para o desenvolvimento das atividades, incluindo, mas não se limitando a notebook, tablet e cadernos, além disso, a organização do evento não se responsabiliza pela guarda dos materiais e/ou equipamentos pessoais dos participantes.

5.4.1. Será disponibilizado pelo evento alimentação, Wi-fi e acesso à energia para, caso necessário, recarregar os equipamentos eletrônicos.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do **HACKATHON VISITE SP - 2024** compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site visitesaopaulo.com/hackathon24.

6.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será comunicada.

7 DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

7.1. A submissão de projetos do **HACKATHON VISITE SP - 2024** deverá ser entregue através da plataforma do Hackathon até as **16:30h do dia 20/10//2024** (domingo) da seguinte forma:

a) Vídeo Demo: Link do vídeo no YouTube de até 60 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não pode ser utilizado ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma do Hackathon. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'

b) Apresentação: No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).

c) Link público do repositório: (disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: : <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>

d) Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

7.2. O total de links disponibilizados não pode ser superior a 6, sendo:

- a) 1 (um) vídeo demo;
- b) 1 (um) .pdf de Apresentação;
- c) 1 a 3 (um à três) links de repositório público; e

d) 1 (um) link da solução.

Também, os links não podem ser diferentes dos descritos no item 7.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

7.3. Todas equipes que conseguirem submeter seus projetos devem obrigatoriamente apresentar um **PITCH** logo após o horário limite de submissão, o pitch deve ter até 3 minutos, reforçando problema, solução e tecnologia utilizada

7.4. Todos os projetos vão passar por um processo de **code review qualitativo**, observando conteúdo dos repositórios e o uso de boas práticas na entrega do código como descrito no item

7.5. O time que não cumprir os requisitos mínimos de conter código próprio, poderá ser eliminado, cabendo a avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um hackathon, serão considerados os seguintes critérios:

a) **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;

b) **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

c) **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;

d) **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e

e) **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

8.1.1 Todos os critérios descritos no item 8.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

8.2 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 5 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 5 representa total ou máxima aderência ao critério.

8.3 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 8.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

8.4 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

9. DA ETAPA DE AVALIAÇÃO

9.1. O **HACKATHON VISITE SP - 2024** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) Etapa de avaliação: Avaliação dos jurados do desafio: **20/10/2024**.

9.2. Um grupo de avaliadores nomeados pela desafiante vai analisar e selecionar e classificar os melhores projetos. Um ranking para efeito de divulgação será formado com os 3 melhores projetos de cada desafio. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 9.1 do regulamento.

9.3. A comunicação dos vencedores acontecerá conforme calendário disponibilizado no site oficial do evento, e será comunicada de forma presencial durante o encerramento do Hackathon Visite SP.

10. DA PREMIAÇÃO

10.1. No dia **20 de Outubro de 2024**, no encerramento do **HACKATHON VISITE SP - 2024** de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

10.2 A equipe vencedora receberá prêmio total de **R\$ 3.000,00 (três mil e reais)**, os quais serão divididos de forma igualitária a todos os membros do time conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento.

10.3 A equipe classificada como vice-campeã (segundo lugar) receberá prêmio total de **R\$ 2.000,00 (dois mil reais)**, valor este que será dividido de forma igualitária a todos os integrantes do time.

10.4. Também será premiada a equipe classificada em terceiro lugar com um prêmio total de **R\$ 1.000,00 (mil reais)**, a ser dividido de forma igualitária a todos os integrantes do time.

10.5. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

10.6. Os prêmios serão entregues em até 30 (trinta) dias corridos após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados;

10.7 O prêmio será pago por meio de um cartão pré-pago a ser enviado até a residência do participante. O prazo de logística não está incluso no prazo do item acima, podendo variar de acordo com o local onde o participante reside. A Organizadora disponibilizará dentro do prazo o código de rastreio do cartão.

10.8 Os apoiadores e patrocinadores do evento poderão, se assim desejarem, poderão incrementar a premiação, e que é de responsabilidade dos mesmos a entrega desses novos prêmios.

11. DOS AVALIADORES

11.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

11.2. As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

11.4. A Comissão organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

12. DA COMUNICAÇÃO

12.1. Em todas as etapas do **HACKATHON VISITE SP - 2024** a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Whatsapp, redes sociais, e-mail, SMS).

12.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

13. DA PRIVACIDADE DOS DADOS

13.1 Os tratamentos de dados pessoais serão realizados em estrito cumprimento a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13709/18).

13.2. O participante, ao prosseguir com sua inscrição declara-se ciente de que seus dados pessoais, como nome e e-mail, serão utilizados para realizar a inscrição, credenciamento e controle de acesso no evento, bem como para enviar comunicados e publicidades, podendo ainda serem compartilhados com patrocinadores e parceiros envolvidos na execução do Hackathon. Em caso de qualquer dúvida com relação às disposições sobre o Tratamento de Dados Pessoais, consulte a Política de Privacidade no endereço eletrônico <https://visitesaopaulo.com/politicadeprivacidade/> ou efetue contato por meio dos canais de atendimento: privacidade.dados@visitesaopaulo.com ou por intermédio de correspondência ao seguinte endereço: Alameda Ribeirão Preto, 130, 12 andar CEP 01331-000 – São Paulo/SP, aos cuidados da área de Privacidade e Proteção de dados.

14. DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas indicadas nesse regulamento, as quais seguem padrões de conformidade internacionais previstos no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

Todos os participantes do hackathon são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do **HACKATHON VISITE SÃO PAULO – 2024**.

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

A organização não tolerará qualquer forma de assédio aos envolvidos do hackathon. Linguagem e imagens sexuais não são toleradas em nenhum local de hackathon, incluindo os seguintes locais: área do Hackathon, palestras, apresentações ou demonstrações, oficinas e/ou quaisquer partes associadas ao hackathon.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento.

14.1. Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o hackathon.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

14.2. Anti-Assédio

Nosso hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nossos hackathons estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais

sexualizados.

Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

Os participantes do Hackathon que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do hackathon, a critério dos organizadores do hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do hackathon podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar o hackathon.

14.3. Política de Propriedade Intelectual

14.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao hackathon continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

14.3.2 Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do hackathon ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao hackathon todos os direitos aqui concedidos;
- b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;

- c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;
- d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;
- e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e
- f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.
- g) São proibidas: a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software.

Ao participar do hackathon, o participante concede à FUNDAÇÃO 25 DE JANEIRO o direito e licença irrevogável, não exclusivo, de discutir, divulgar, e exibir, em materiais online e offline, o conteúdo derivado ou relacionado com os projetos desenvolvidos durante o Hackathon, para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento.

14.4. Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

- a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e
- c) Que o envio está livre de malware.

15. AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM, VOZ E DEPOIMENTO:

O participante, ao prosseguir com a inscrição no hackathon autoriza, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, o uso de sua imagem, voz e depoimento em filmagens e fotografias, pela FUNDAÇÃO 25 DE JANEIRO e seus parceiros, para veiculação em meios físicos e digitais, incluindo, mas não se limitando, a veiculação em redes sociais e seu website, sem restrição de quantidade e por período indeterminado, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

16. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

16.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site.

16.2. O **HACKATHON VISITE SP – 2024** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

16.3. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **HACKATHON VISITE SP - 2024**

16.4. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

16.5. O **HACKATHON VISITE SP - 2024** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

16.6. O **HACKATHON VISITE SP - 2024**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um

dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

16.7. O evento 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 às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **HACKATHON VISITE SP - 2024** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

16.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

16.9. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

16.10. Está vedada a participação no Hackathon de todas as pessoas que estão trabalhando no evento, mesmo que seja de forma voluntária e/ou não remunerada.