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 “A Origem de Tudo”, cuja ideia é pensar na inovação na forma de conectar produtores e agroindústrias 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, Parque Tecnológico Itaipu - PTI-BR, 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 18 anos até a data da inscrição.
    d. Menores de 18 anos deverão ter autorização expressa dos pais para poderem participar.
    e. 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;
        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 que forem multidisciplinares terão pontuação extra ao final do evento e haverá um momento durante o evento em que deverá ser comprovada a multidisciplinaridade.
d. Participantes sem equipe terão suas equipes formadas no início do Evento pela Organização. Procure alguém da organização durante o evento.
e. 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$100,00, primeiro lote custará R$110,00, o segundo lote custará R$140,00 e o terceiro lote R$175,00, todos acrescidos dos custos da plataforma Sympla.
    b. A organização poderá remanejar as equipes para respeitar a multidisciplinaridade.
    c. As equipes serão formadas por ordem de inscrição e perfil descrito no item 4.b e item 4.e.
    d. As inscrições deverão ser realizadas por meio do site http://showrural.com.br/digital/
    e. As inscrições serão limitadas até 75 participantes, totalizando 15 equipes.
    f. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.
    g. No início do Evento os participantes deverão trazer os seguintes documentos em mãos:
        i. Termo de cessão de direitos de uso de imagem assinado.
        ii. Documento de identidade.
        iii. Autorização para participação do Evento assinada pelo responsável legal para menores de 18 anos.
6. DA PARTICIPAÇÃO:
    a. O Evento tem início no dia 09/02/2023 às 08h00 no espaço do Show Rural Digital.
    b. Os grupos devem trazer seus próprios equipamentos como computadores e materiais de apoio, e 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 10/02/2023. E este projeto deverá ser composto por:
        i. 01 protótipo funcional (mobile, web, Saas ou IoT);
        ii. 01 link do repositório GitHub com o protótipo publicado (oculto), conforme link disponibilizado pela organização;
        iii. 01 Apresentação em formato PPTX 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 eternos 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 qualquer quantia 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 10/02/2023 a partir das 16h30.
n. O evento terá cobertura de imprensa e fotografia para registro do evento. Ao confirmar sua participação no evento, o participante está cedendo o direito de uso das imagens registradas ao longo do evento.

7. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:
    a. O tema do HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL será “Integrando o empreendedorismo inovador e o agronegócio”.
    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. 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 meio de sorteio.
    d. 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 10 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 demandas inéditas no mercado;
    iii. Resultados esperados;
    iv. Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;
    v. 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. Qualidade do produto final:
            1. O produto final funciona?
            2. O produto é simples no seu uso, parece simples de usar?
            3. O produto exposto possui várias funcionalidades efetivas ou somente simulações e telas vazias?
        ii. Resolução do problema:
            1. O produto final resolve o 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. Avaliação do Negócio:
            1. A equipe abordou a necessidade do mercado adequadamente?

2. A equipe expôs todas as informações do produto e do mercado, com clareza?

iv. Inovação:

1. A equipe apresentou ser mais inovadora e ágil que as soluções atuais do mercado?
2. O produto demonstra ser capaz de ser uma fonte geradora de faturamento?

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. 1º, 2º e 3º lugares receberão, por equipe, uma grande premiação em dinheiro, ainda a ser confirmada.

i. ATUALIZADO EM 28/01/23. A premiação do Hackathon SRD23 será:

1. 1º lugar: R$10.000,00 para a equipe;
2. 2º lugar: R$6.000,00 para a equipe;
3. 3º lugar: R$4.000,00 para a equipe.

b. 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 (PTI, etc).

c. A premiação é intransferível. A não aceitação pelas equipes vencedoras de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio.

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.

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. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
d. 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.
e. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.
f. 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.