

# 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 Sympa.
  - 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.