

REGULAMENTO HACKABOOM 2021 – ON-LINE

1. APRESENTAÇÃO

- 1.1. **Hackathon** – Este Regulamento estabelece as premissas e condições sob as quais será promovido o HACKABOOM 2021, sem prejuízo de eventuais disposições complementares disponibilizadas pela Organizadora em seu transcorrer.
- 1.2. Todas as regras mencionadas neste regulamento são de observância obrigatória pelos Participantes e poderão ser alteradas pela Organizadora sem prévio aviso, tornando-se obrigatórias a partir de sua disponibilização nos meios de comunicação oficiais do Evento.
- 1.3. Ao se inscrever para participação no HACKABOOM 2021, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento e demais informações constantes na página <https://hackaboom.inovacoop.coop.br>
- 1.4. **Organização** - O Hackathon Hackaboom será promovido pelo Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo – SESCOOP/GO, órgão descentralizado, com personalidade jurídica de direito privado, integrante do Sistema Cooperativista Nacional, inscrito no CNPJ/MF sob o nº 07.012.268/0001-92, com sede na Av. H com a Rua 14, nº 550, Jardim Goiás, Goiânia – GO, CEP 74.810-070, organizado pelos participantes da Formação Prática em Gestão de Espaços e Programas de Inovação, orientados pela consultoria da 08 - Transformação Digital Treinamento Gerencial e Empresarial.
- 1.5. **Objetivos** – O Hackaboom 2021, edição on-line, visa o desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam com a resolução dos principais desafios enfrentados pelo cooperativismo goiano, promovendo um ambiente de inovação, consolidação acadêmica e cooperação entre participantes e o cooperativismo como um todo.
- 1.6. **Local, Data e Horário** - O Hackathon Hackaboom 2021 ocorrerá em ambiente on-line em plataforma digital Zoom, entre os dias 13 a 15 de abril de 2021, com atividades programadas no período de 09h às 17h.

- 1.7. **Divulgação** - Este regulamento e demais informações sobre o Hackaboom 2021 estarão disponíveis no site: <https://hackaboom.inovacoop.coop.br>

2. DESAFIO

- 2.1. As equipes participantes deverão escolher apenas um dos desafios abaixo para criar uma solução:

- I. **Educação:** Como provocar o interesse das pessoas para o modelo de negócio cooperativista?
- II. **Comunicação:** Qual a melhor estratégia para difundir o cooperativismo de maneira que possamos demonstrar as vantagens de ser cooperado e consumidor de produtos/ serviços do cooperativismo?
- III. **Vendas:** Como vender com propósito de forma que a cooperativa cresça de forma exponencial e se torne representativa no mercado financeiro?

- 2.2. As soluções apresentadas devem:

I – Resolver, obrigatoriamente, ao menos um dos desafios propostos neste regulamento;

II – Ser concebidas para a utilização pelas Cooperativas, por meio de interface que possibilite uma adequada experiência ao usuário final da solução;

III – Apresentar caráter inédito, entendendo-se por inéditas as soluções ainda não lançadas, comercializadas ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição.

3. PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO

- 3.1. A participação no **Hackathon** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

- 3.2. Para participar do **Hackathon** é obrigatório:

I - Ser pessoa física;

II - Ter 18 anos ou mais, completos na data da inscrição;

III - Estar regularmente inscrito no CPF;

IV - Realizar a inscrição até o dia 04/04/2021.

V - Ter disponibilidade para realizar atividades e participar do evento, conforme cronograma divulgado;

VI - Ter disponibilidade de apresentar a Solução para a Banca Avaliadora ao vivo.

VII - Inscrever-se em apenas uma das Categorias do Desafio.

- 3.3.** Caberá ao participante providenciar os equipamentos para participar do evento, tais como computadores/laptop/câmera de vídeo/webcam ou dispositivos correlatos e acesso a uma rede de internet, pois o evento acontecerá de forma 100% online.
- 3.4.** A Organizadora não se responsabiliza por inscrições que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.
- 3.5.** A Organizadora reserva-se o direito de recusar qualquer inscrição que não atenda aos requisitos descritos neste regulamento e que não cumpra com os termos de participação;
- 3.6.** A participação no evento implica na autorização do (s) autor (es) para utilização pela Organizadora do Evento, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluído eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento
- 3.7. Inscrição:** As inscrições deverão ser feitas pelas equipes de forma on-line, por meio do URL: <https://hackaboom.inovacoop.coop.br>;
- 3.8.** No ato da inscrição, a equipe deverá: a) preencher todos os campos do formulário; b) fazer o upload de um vídeo de até um minuto justificando por que deve ser selecionado;
- 3.9. Período de inscrição:** As inscrições para o Hackathon estarão abertas do dia 15/03/2021 até o dia 04/04/2021, podendo ser prorrogada pela organização;
- 3.10. Composição das Equipes:** As equipes deverão ser compostas por no máximo 5 (cinco) integrantes. Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como o líder da equipe.

3.11. Seleção: A seleção das equipes participantes será realizada com base no formulário de inscrição e no vídeo enviado. Serão selecionados até 25 (vinte e cinco) equipes. O processo de seleção será realizado por uma Comissão de Seleção composta por 05 (cinco) membros, com base nos seguintes critérios:

- Criatividade;
- Afinidade com o tema e
- Engajamento.

3.12. Da decisão da Comissão de Seleção não cabe recurso.

3.13. A lista dos selecionados será divulgada no dia 07/04/2021 no site: <https://hackaboom.inovacoop.coop.br>;

3.14. Serão motivos para eliminação das equipes inscritas no Hackathon, aplicadas conforme critério exclusivo da Organizadora, as seguintes situações:

- I) Apresentarem dados incompletos no formulário de inscrição;
- II) Descomprometimento com as iniciativas do Hackathon;
- III) Não comparecimento aos eventos;
- IV) Apresentação de qualquer informação incorreta, alterada ou em descumprimento com o Regulamento;
- V) Apresentação de solução que não esteja de acordo com o Regulamento;
- VI) Conduta inadequada, de acordo com os valores da Promotora e Organizadora do evento.

4. DESENVOLVIMENTO DA (S) SOLUÇÃO (ÕES)

4.1. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes participantes deverão dispor dos recursos tecnológicos necessários, tais como computadores pessoais com acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade providências neste sentido;

4.2. As equipes contarão com o auxílio de mentores durante toda a realização do Hackathon, para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimentos de dúvidas em torno do tema do desafio escolhido.

4.3. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo remoto, no período definido na programação disponibilizada no site do evento.

5. APRESENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES

- 5.1.** A demonstração da solução ocorrerá de forma virtual, no dia 15 de abril de 2021, por meio de apresentação de pitch com duração máxima de 05 (cinco) minutos e realizado por um dos integrantes de cada equipe;
- 5.2.** As equipes deverão apresentar os pitches final das suas soluções à Banca Avaliadora, contendo, no mínimo, os seguintes elementos:
- ✓ Problema (Desafio)
 - ✓ Diferencial Competitivo

6. BANCA AVALIADORA

- 6.1.** As Propostas de Solução serão analisadas e julgadas pela Banca Avaliadora, que será composta por pessoas especializadas, do segmento relacionado à temática do Hackathon, formada a critério da Organização do Evento.
- 6.2.** Em eventual empate entre duas ou mais equipes, com a mesma pontuação, caberá à Banca Avaliadora fazer o desempate.
- 6.3.** As decisões dos integrantes da Banca Avaliadora no 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 dos mesmos, bem como de seus resultados.

7. AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

- 7.1.** As soluções serão avaliadas quanto aos seguintes quesitos:
- I) Adequação ao tema, desafio e objetivos propostos;
 - II) Criatividade e disrupção da Solução;
 - III) Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual;
 - IV) Replicabilidade por toda organização;
 - V) Viabilidade de Execução real da solução desenvolvida.
- 7.2.** O resultado da avaliação será divulgado no dia e horário estipulados no Calendário do Evento

8. PREMIAÇÃO

8.1. As melhores soluções apresentadas e julgadas pela Banca Avaliadora, serão premiadas na seguinte ordem de classificação, conforme descrito a seguir:

Ordem de Classificação	Premiação
1º Lugar	R\$ 7.000,00 (sete mil reais)
2º Lugar	R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)
3º Lugar	R\$ 3.000, 00 (três mil reais)

8.2. Todos os prêmios oferecidos às equipes são pessoais e intransferíveis. A Comissão Organizadora entrará em contato com as equipes premiadas posteriormente ao Hackaboom para organizar a entrega dos respectivos prêmios.

8.3. A premiação será paga de acordo com a ordem de classificação, já deduzidos os impostos devidos.

8.4. Todos os participantes que chegarem ao final do Hackaboom, com a apresentação do Pitch, farão jus ao Certificado de Participação.

9. CRONOGRAMA

9.1. O desafio obedecerá ao seguinte calendário:

Atividade	Data
Abertura do prazo de inscrição	15/03/2021
Encerramento do prazo de inscrição	04/04/2021
Pré-seleção das inscrições	05/04/2021 a 06/04/2021
Divulgação das equipes classificadas	07/04/2021
Realização do Hackathon	13/04/2021 a 15/04/2021
Pitch Day	15/04/2021
Avaliação das Soluções	15/04/2021
Resultado	15/04/2021

9.2. O presente programa vigorará do dia 15/03/2021 até 15/04/2021.

9.3. O programa poderá, eventualmente, passar por alterações, por decisão da Organização, ocasiões em que os participantes serão devidamente comunicados.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1.** A Comissão Organizadora do Hackaboom 2021 poderá, a qualquer momento, realizar alterações no presente regulamento, caso entenda necessário. As alterações no regulamento serão comunicadas aos participantes por e-mail;
- 10.2.** Esse Hackathon não contempla modalidades de prêmios de sorte. Não possui caráter comercial e não está condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetiva resultados financeiros;
- 10.3.** As soluções cadastradas deverão ser resultado da criação intelectual dos participantes, não sendo aceitas cópias (totais ou parciais) de soluções de terceiros. O participante, desde já, declara que a solução será única e exclusivamente sua e que a mesma não viola direitos de terceiros, sendo que, na hipótese de isso ocorrer, o participante se responsabiliza em tomar as devidas providências para excluir a Comissão Organizadora de quaisquer reclamações ou ações movidas, ressarcindo todo e qualquer valor eventualmente gasto, incluindo honorários advocatícios.
- 10.4.** Qualquer solução que viole a propriedade de terceiros ou que manifeste conteúdo impróprio será automaticamente desclassificada, assim como qualquer solução que sugira ou encoraje atividade ilegal ou divulgação de informações que não possam ser transmitidas por motivos legais ou contratuais.
- 10.5.** Havendo interesse das Cooperativas por adquirir/utilizar qualquer uma das soluções apresentadas pelos participantes, a Organização do Evento atuará para promover o relacionamento entre os participantes e as Cooperativas interessadas, isentando-se, no entanto, de quaisquer responsabilidades comerciais, financeiras ou jurídicas.
- 10.6.** Ao se inscreverem os participantes autorizam a Organização do Evento a compartilhar com as Cooperativas participantes, seus dados pessoais e de contato, caso estas tenham interesse pela solução apresentada, observadas as disposições da Lei nº 13.709 de 14 de agosto de 2018.

Controle de Alterações:

Item Alterado	Descrição
2.1	Adequação dos textos ao texto da Inscrição.
3.9	Correção da data.
8.1	Alteração dos valores da premiação

