

REGULAMENTO

1º HACKATHON

DO PROCON PARA CIDADE DE CAMPO MOURÃO

"EMPREENDE WEEK - BAHACKATHON"

A competição **1º HACKATHON DO PROCON** tem como patrocinadora e premiação a Prefeitura Municipal de Campo Mourão - Paraná, o PROCON Departamento Estadual de Proteção e Defesa do Consumidor, o SEBRAE Paraná Serviço Brasileiro de Apoio ao Empreendedor e organização pela ORBITAL Aceleradora Startups. Esse evento tem por objetivo incentivar os novos talentos criativos e empreendedores da cultura digital e regional, estimulando o desenvolvimento de soluções para problemas e desafios que permitem a colaboração para a captação de ideias que possam se transformar em novas soluções e negócios implementados no PROCON - Paraná.

Será realizado nos dias **17, 18 e 19 de Outubro de 2018**, no **Parque de Exposições Getúlio Ferrari - Campo Mourão**, localizado na Rodovia Avelino Piacentini x Avenida Aeroporto - Campo Mourão/Paraná. A começar às 13h30 do dia 17 de Outubro e encerramento às 22h00 do dia 19 de Outubro.

Havendo imprevistos no local do evento, estão sujeitos a alteração e será comunicado com antecedência.

Os **workshops e cursos que vão ocorrer no evento** englobam os principais temas de visão computacional e de inovação no empreendedorismo.

PREÇOS E INSCRIÇÕES

R\$ 20,00 (vinte reais) e inscrições até dia 16 de Outubro às 23h30.

1. PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO E OBJETIVO

1.1 A participação está aberta aos estudantes e profissionais. As equipes deverão ser compostas com o total de 5 (cinco) integrantes no máximo.

1.2 Fica sugerido sob orientação, de acordo com os desafios propostos, cada equipe conter no mínimo os seguintes perfis:

- 01 programador web ou mobile;
- 01 designer de interfaces e/ou gráfico, produto.
- 01 pessoa em gestão de negócios e/ou equipes

1.3 Não poderão participar do **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO** colaboradores da organização, prestadores de serviço, membros da comissão ou conselheiros da diretoria.

1.4 A participação de menores de 18 anos no evento será permitida mediante autorização escrita e assinada de responsável legal (pai, mãe, tutor, curador ou guardião) contendo documento e contatos pessoais.

1.5 Convidamos todos aqueles que participam do HACKATHON a ajudar a criar experiências seguras e positivas para todos. Com objetivo de promover o networking, gerar conhecimento, conectar profissionais, fomentar o compartilhamento de experiências entre juniores, pleno, seniores, mentores e organizadores.

Vale lembrar o real sentido dos hackathons desde seu início, que é:

- Gerar engajamento e desenvolvimento nas comunidades.
- Conhecimento entre os participantes.
- Divulgação de talentos locais.
- Oportunidade de aprendizado.
- Possibilidade da construção de soluções à sociedade.
- Preparação para resolver problemas, suportar cumprir prazos e trabalhar em equipe.

2. EQUIPES:

2.1 Os competidores das equipes deverão ter disponibilidade para participar do evento nos dias **17, 18 e 19 de Outubro**.

2.2 Os participantes poderão participar com ou sem grupo mediante aos requisitos mínimos informados no item 1.2. A organização do evento irá auxiliar nas formações dos times, as inscrições são individuais, durante o evento receberão apoio para formação.

3. INSCRIÇÕES:

3.1 As inscrições estarão abertas a partir do dia 01 de Outubro de 2018 até o dia 16 de Outubro de 2018 às 23h30.

As inscrições deverão ser realizadas no site **www.hacktal.com**

3.2 As inscrições deverão ser feitas individualmente.

3.3 As equipes serão formadas no primeiro dia do evento com apoio da organização.

3.4 A realização da inscrição implica a prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.

4. PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO:

4.1 Na organização do **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO** as equipes deverão trazer seus próprios equipamentos e materiais de apoio.

4.2 A organização não se responsabiliza por eventuais danos aos equipamentos pessoais ou materiais.

4.3 Cada equipe deverá escolher um projeto e apresentar apenas uma solução ao final do desafio. Este projeto deverá ser composto por:

- 01 Protótipo Funcional, MVP (podendo ser mobile, IOT, web, Saas, etc);
- 01 Apresentação com Pitch. (com material do mesmo)
- 01 Projeto em PDF com Cronograma de Previsibilidade e Linha do Tempo contendo escopo para teste e implementação. Leia-se como: um ciclo completo da operação e/ou solução proposta em ambiente real. Informar também os requerimentos para realização do mesmo.

4.4 Atenção: Projetos feitos totalmente em modelos chamados *mockups*, sem código, apenas com navegação para demonstração, NÃO serão aceitos como tarefa completa. Porque o desafio conota inclusive, que o participante precisa demonstrar competência técnica de desenvolvimento.

4.5 Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do hackathon, respeitando o horário limite para que haja avaliação dos projetos.

4.6 Todos os projetos e códigos desenvolvidos durante o evento deverão ser colocados na plataforma de hospedagem **GITHUB apontados na plataforma organizacional www.hacktal.com**, o GITHUB é parceiro de nuvem oficial do desafio. Serão permitidos também o uso do Google e outras plataformas para notificar o desenvolvimento, bem como o uso de pen drives para envio e transmissão à equipe avaliadora.

4.7 Informando os endereços de links juntamente, através da plataforma digital para inscrição que é o aplicativo oficial e facilitador em todo o evento, site **www.hacktal.com** e será utilizado em diversas funções, além de evitar cadastros manuais e papéis, bem como para alinhamento e organização do times, cadastro dos mesmos, gerenciamento de tarefas, submissão de projetos, cadastro de mentores, jurados, categorias de avaliação, critérios de pontuação, classificação dos times, análise dos times que por ventura não tenham submetido seus projetos e pontualidade.

4.8 Todos os participantes do **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO** deverão assinar antes da competição o Termo de Anuência - ANEXO A, para ciência e entendimento quanto à titularidade dos direitos de propriedade intelectual gerados no âmbito do evento e uso de imagem.

4.9 O participante não poderá desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipes.

4.10 O participante inscrito que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades será desclassificado.

4.11 Haverá mentoria e apoio durante o evento. Composta por especialistas em programação, mentores para modelagem de negócio, design, apresentação, pitch, contábil, jurídico e agentes do PROCON em horários distintos.

4.12 Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos para realização das atividades.

4.13 A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por responsabilidade de cada participante. A equipe organizadora do evento determinará oportunamente a melhor forma de individualizar cada equipamento correspondente ao respectivo participante, bem como cada participante deverá nominar os equipamentos e deverá entregar uma listagem, por escrito, de todos os referidos equipamentos à organizadora. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos participantes.

É obrigatória a permanência de pelo menos 2 (dois) integrantes do time na mesa respectiva da equipe, para zelo e cuidado dos pertences. Equipes que não cumprirem este requisito estão sujeitas a sofrer pena da perda de pontuação.

5. OS PROJETOS:

5.1 O tema central da edição do **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO**, órgão regulador de proteção e defesa do consumidor, é promover soluções, meios de melhorar e fornecer mais facilitadores públicos nos trâmites tanto por viés burocrático quanto do usuário. Sendo eles em caráter de:

1 - Como melhorar a relação entre clientes e fornecedores (produtos ou serviços). Como garantir que a relação entre fornecedor e consumidor aconteça da melhor forma possível, de maneira saudável.

2 - Como melhorar o conhecimento dos direitos do consumidor, supervisionar as relações de consumo, proteger o cliente e intermediar conflitos.

3 - Como aplicar sanções, multas ou fiscalizações de maneira mais ágil.

4 - Como criar um modelo de referencial para outros Procons.

5 - Enquanto comunidade, tornar-se também parceira para adequar soluções, podendo vender a ideia para outras organizações.

6 - Alinhar as dores, problemas que geram gargalos de processos que envolvem todos os stakeholders.

- Promover análise dos problemas que levam à soluções com perfil escalável (startups).
- Como automatizar e digitalizar processos, dentre outros.

5.2 - DESCLASSIFICAÇÃO

Seguem critérios e comportamentos que são considerados assédios, inaceitáveis em nosso desafio e a punição será decidida pela equipe organizadora, podendo ser a expulsão direta e imediata:

- Violência, ameaças de violência ou linguagem violenta dirigida contra outra pessoa.
- Piadas e linguagem sexistas, racistas, homofóbicas, transfóbicas ou discriminatórias.
- Atitude destrutiva fanática de caráter político, religioso ou por times.
- Postar ou exibir material sexualmente explícito ou violento.
- Postar ou ameaçar postar informações de identificação pessoal de outras pessoas ("doxing").
- Insultos pessoais, particularmente aqueles relacionados a gênero, orientação sexual, raça, religião, deficiência ou qualquer outro.
- Fotografia ou gravação inadequada.
- Contato físico inadequado. Você deve ter o consentimento de alguém antes de tocá-lo.
- Atenção sexual indesejada. Isso inclui comentários sexualizados, piadas ou contato físico inapropriado.
- Venda de produtos, oferecimento de qualquer item que gere receita ou lucro no ambiente ou na mesa dos desenvolvedores. (exceto nos stands de patrocinadores)
- Intimidação intencional, perseguição ou acompanhamento (on-line ou pessoalmente).
- Defendendo ou incentivando qualquer um dos comportamentos acima.

- Interrupção sustentada de eventos da comunidade, incluindo palestras e apresentações.
- Auto intitular-se mentor(a) ou orientador(a) durante o evento quando este não faz parte da curadoria da organização.
- Copiar soluções já existentes.
- Comportamento inaceitável de qualquer membro da comunidade, incluindo patrocinadores e aqueles com autoridade decisória, não serão tolerados.
- Ferir os princípios de fair play.
- Causar tumulto ou confusão durante o evento.
- Portar ou consumir entorpecentes ou produtos ilícitos durante a competição, nas dependências do evento e arredores.

OBSERVAÇÃO:

- Ausentar-se durante a competição. A equipe deverá manter no mínimo dois competidores na área da mesa destinada ao hackathon.

6. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO E AVALIAÇÃO:

6.1 Os projetos terão como premissa obterem aplicabilidade para o PROCON no Paraná município de Campo Mourão. E serão analisados através do tripé máximo sendo: Inovação, Experiência e Aplicação. Em cima disso, serão expandidos os critérios adicionais na pontuação principal conforme abaixo.

6.2 Os projetos concluídos serão avaliados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta:

1 - Apresentação do Pitch Business. Quanto a apresentação vendeu a solução?

2 - Apresentação do Pitch Dev (pitch código). Linguagem desenvolvida.

3 - Criatividade. O quanto é novo?

4 - Originalidade. É quanto inovador?

5 - Utilidade prática. É algo realmente útil?

6 - Utilidade social. Possui aderência da sociedade?

7 - Mercado. Quais são as formas de monetização (modelos de negócios e de receita). Qual é o potencial econômico, tanto em caráter governamental ou comercial?

8 - Design. Como é a experiência para o usuário?

9 - Tecnologias. Quantas e quais APIs foram utilizadas?

10 - Possibilidade de implementação. Em quantas plataformas funciona?

11 - Qualidade do Código. Segue padrões, é de fácil entendimento ou interpretação?

12 - Pontualidade da equipe nos entregáveis.

Todos os grupos terão 05 (cinco) minutos para apresentarem seus projetos (pitch business e dev) perante a Comissão Julgadora.

Durante o pitch, cada equipe deverá apresentar minimamente:

- O que é o protótipo e como funciona.
- Inovação e comparação com o mercado (já existe ou não).
- Resultados esperados.

- Limitações e potenciais implementações de melhoria.
- Mercado, formas de monetização e potencial econômico, tanto em caráter Governamental ou Comercial.

6.3 Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

CRITÉRIO DE DESCLASSIFICAÇÃO:

- Copiar soluções já existentes ou trazerem prontos de outro evento.

7. JULGAMENTO:

7.1 Os projetos das equipes do **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO** serão avaliados por meio da lista no item 6 deste documento, apresentada ao comitê de organização do evento e comissão julgadora.

7.2 A avaliação por critérios tem como objetivo a valoração dos steps, ou seja, a geração de uma pontuação para cada processo, possibilitando comparar as ideias e beneficiando os projetos que possuem maior impacto.

7.3 A Comissão Julgadora definirá 3 (três) soluções. Sendo assim teremos:

1 - PRIMEIRO LUGAR: uma equipe campeã.

2 - SEGUNDO LUGAR: uma equipe campeã.

3 - TERCEIRO LUGAR: uma equipe campeã.

Ou seja, serão 3 (três) equipes ganhadoras.

8. DA PREMIAÇÃO:

8.1 As três equipes campeãs, conforme explicado acima receberão os seguintes prêmios:

1 - PRIMEIRO LUGAR: em definição, constará no Regulamento versão 2.

2 - SEGUNDO LUGAR: em definição, constará no Regulamento versão 2

3 - TERCEIRO LUGAR: em definição, constará no Regulamento versão 2

8.2 - A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

8.3 - Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização.

8.4 - Prêmios adicionais e brindes poderão ser divulgados pela organização do evento posteriormente.

8.5 - Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

8.6 - Para fins de recebimento do prêmio, cada equipe deverá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito e com a assinatura de todos os componentes do grupo, um responsável líder à comissão organizadora do

1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO para o recebimento do prêmio. No mesmo documento, deverão ser informados os dados bancários para o depósito, com a conta onde o prêmio será depositado caso seja em

dinheiro. Essa conta deverá ser própria do titular escolhido pela equipe, sendo vedado o depósito em contas de terceiros ou conta salário.

8.7 - A comissão organizadora não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre a equipe vencedora.

8.8 - As equipes campeãs poderão ser chamadas para apresentarem o pitch em algum outro evento do ecossistema a convite da organizadora.

9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 As equipes participantes irão fornecer à Comissão Julgadora acesso a todo o projeto e código-fonte elaborados em diretório que será informado durante o evento para fins de avaliação.

9.2 - Todos os participantes autorizam expressamente ao comitê de organização a utilização do uso de imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais.

9.3 - A equipe do evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo. O comitê organizador do hackathon, ainda, não será responsabilizado por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não será responsabilizada nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que o comitê organizador tenha agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores

externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

9.4 - O evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

10. LICENÇA E ATRIBUIÇÃO:

Este regulamento é distribuído sob uma [licença Creative Commons Attribution-ShareAlike](#), feito pela equipe da ORBITAL Aceleradora Startups.

Inserido também revisões do The Hack Day Manifesto disponível no endereço <https://hackdaymanifesto.com>.

Edições e estrutura também baseada no <http://citizencodeofconduct.org/> enviado orgulhosamente pela equipe do GITHUB INC.

Agradecimentos a toda equipe de apoio e mentores da ORBITAL Aceleradora Startups e todas as pessoas do ecossistema local presentes em reuniões e comitês.

11. CONTATOS E COMUNICAÇÃO:

E-mail: contato@orbital.ac Tel/whats: (44) 9 9144-7744

WWW.HACKTAL.COM

ANEXO A - TERMO DE ANUÊNCIA

Pelo presente Termo de Anuência, eu, _____ brasileiro(a), portador(a) de cédula de identidade n.º _____ e de CPF n.º _____, nascido no dia ____ de _____ de _____ concordo que, caso o produto ou solução gerada durante o evento **1º HACKATHON PROCON CAMPO MOURÃO**, promovido pela Prefeitura Municipal de Campo Mourão - Paraná, o PROCON Departamento Estadual de Proteção e Defesa do Consumidor, o SEBRAE Paraná Serviço Brasileiro de Apoio ao Empreendedor e organização pela ORBITAL Aceleradora Startups, nos dias 17, 18 e 19 de Outubro de 2018, gere algum projeto futuro, o PROCON acionará através de um edital de inovação ou licitação para compra da solução, considerando-se por fazer sentido e aderência ao órgão governamental, trazendo benefícios à sociedade e ao sistema PROCON do Paraná/Campo Mourão. Desse modo, concordo que o referido produto ou solução não possuirá estipulação de porcentagem de royalties ou equity para exploração comercial, uma vez que a transferência de tecnologia e políticas de propriedade intelectual continuam sendo dos desenvolvedores e do comprador. Concordo, em caráter irrevogável e irretratável, em ceder gratuitamente o uso de meu nome e imagens dos dias de eventos programados por tempo indeterminado e em número indeterminado de vezes a toda equipe organizadora para divulgação das atividades realizadas em pré-evento e no dia, por qualquer meio de comunicação existente.

Campo Mourão ____ de _____ de 2018.

Assinatura: _____

Participante/ Nome: _____

Testemunha 1: Nome: CPF: _____

Testemunha 2: Nome: CPF: _____

