

HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL

Regulamento

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da 3ª 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

- 1.1. O tema do **HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL** será “A tecnologia e inovação como fatores de desenvolvimento da produtividade sustentável do agronegócio”, 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

- 2.1. 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

- 3.1. A participação está aberta a qualquer interessado que atenda aos critérios deste regulamento.
- 3.2. Alunos de cursos técnicos, de graduação e pós-graduações também podem participar.
- 3.3. A idade mínima para participação será de 16 anos até a data da inscrição.
- 3.4. Menores de 18 anos deverão ter autorização expressa dos pais para poderem participar.
- 3.5. Todo participante deverá ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do Evento de acordo com as datas estipuladas neste regulamento.

4. DAS EQUIPES

- 4.1. Cada equipe deverá iniciar o evento composta com pelo menos 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) integrantes.
- 4.2. Cada equipe deverá conter inicialmente no mínimo, um integrante com perfil denominado Desenvolvedor e um perfil denominado Cooperado, conforme descrição dos seguintes perfis:
 - **Desenvolvedor:** técnico em software e/ou hardware;
 - **Designer:** designer de produto e/ou serviços;
 - **Negócio:** administração, vendas ou marketing;
 - **Cooperado:** pessoa diretamente envolvida na Coopavel, ou seja, Cooperado – sócio – com matrícula vigente ou familiar de Cooperado.
- 4.3. 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.
- 4.4. Participantes sem equipe terão suas equipes formadas no início do Evento pela Organização. Procure alguém da organização durante o evento.
- 4.5. Equipes que já venham previamente organizadas deverão demonstrar essa informação durante a inscrição.

5. DAS INSCRIÇÕES:

- 5.1. Cada inscrição é individual e 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. O primeiro lote custará R\$ 100,00, Cooperado R\$100,00 o segundo lote custará R\$ 140,00 e o terceiro lote R\$ 190,00.
- 5.2. A organização poderá remanejar as equipes para respeitar a multidisciplinaridade.
- 5.3. As equipes serão formadas por ordem de inscrição e perfis descritos no item 4.2 e item 4.5.
- 5.4. As inscrições deverão ser realizadas por meio do site <http://showrural.com.br/digital/>
- 5.5. As inscrições serão limitadas até 75 participantes, totalizando 15 equipes.
- 5.6. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.
- 5.7. No início do Evento os participantes deverão trazer os seguintes documentos em mãos:
 - Termo de cessão de direitos de uso de imagem assinado.
 - Documento de identificação (RG, CNH, etc.).
 - Autorização para participação do Evento assinada pelo responsável legal para menores de 18 anos.

6. DA PARTICIPAÇÃO:

- 6.1. O Evento tem início no dia **10/02/2022 às 08h00** no espaço do **Show Rural Digital**.
- 6.2. 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 aos equipamentos pessoais ou materiais.
- 6.3. Os participantes podem trazer colchonetes para descansarem no período noturno.
- 6.4. Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do Evento no dia 11/02/2022 até 16:30. E este projeto deverá ser composto por:
 - 01 protótipo funcional (mobile, web, Saas ou IoT);
 - 01 link do repositório GitHub com o protótipo publicado (oculto);
 - 01 Apresentação em formato PPTX 16:9;
 - 01 Pitch em vídeo (template fornecido);
- 6.5. 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.
- 6.6. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe.
- 6.7. 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.
- 6.8. A organização não disponibilizará qualquer quantia para que os participantes adquiram itens ou insumos além dos especificados neste regulamento.
- 6.9. No dia do Evento, caso uma equipe se apresenta 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.
- 6.10. Casos excepcionais, com relação a composição da equipe ao longo do evento serão tratadas caso a caso, pela equipe organizadora do evento.
- 6.11. Durante o Evento haverá 20 mentores disponíveis que se alternarão de acordo com a programação apresentada pela Organização.
- 6.12. A divulgação do resultado do Evento ocorrerá no dia 11/02/2022 as 16h30.
- 6.13. O Evento terá cobertura de imprensa e fotografia para registro do Evento. Ao confirmar sua participação, o participante está cedendo o direito de uso das imagens registradas ao longo do Evento.

7. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

- 7.1. O tema do **HACKATHON SHOW RURAL COOPAVEL** será “A tecnologia e inovação como fatores de desenvolvimento da produtividade sustentável do agronegócio”.
- 7.2. 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.
- 7.3. 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.
- 7.4. Os temas serão apresentados no início do evento e a organização conduzirá atividade específica para a escolha dos desafios pelas equipes.

8. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO

- 8.1. Os projetos terão como premissa ter aplicabilidade para DEFINIÇÃO DE CÓDIGO ABERTO (OPEN SOURCE) OU FECHADO.
- 8.2. Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta os seguintes critérios de avaliação:
 - Criatividade da solução frente ao problema;
 - Utilidade prática da solução;
 - Completude do produto (quanto do produto exposto funciona corretamente);
 - Aplicabilidade no mercado (o quanto o produto realmente pode gerar renda no mercado).
- 8.3. Poderá haver transmissão ao vivo.
- 8.4. As propostas deverão ser registradas na Plataforma HackDash para colaboração sobre o projeto, via Internet. Mas se necessário a Organização do Evento poderá definir outra plataforma.
- 8.5. As metas de postagem do grupo na plataforma será de:
 - ENTREGA 1 – Canvas do produto.
 - ENTREGA 2 – vídeo pitch de 1min do MVP
 - ENTREGA 3 – pitch de 3 min por meio de Shark tank para apresentação da solução
 - ENTREGA 4 – apresentação em PPT do Pitch.
- 8.6. No dia 11 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 5 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:

- O que é o protótipo e como funciona?
- Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
- Resultados esperados;
- Limitações e potenciais implementações de melhoria;
- Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;

8.7. Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

9. DA COMISSÃO JULGADORA

9.1. A Organização do Evento indicará avaliadores para integrar a Comissão Julgadora das aplicações tecnológicas;

9.2. A Comissão Julgadora será composta de 5 (cinco) a 9 (nove) membros.

9.3. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.

9.4. Os projetos serão pontuados com notas de 1 a 5 conforme avaliação de cada membro da banca.

9.5. Os projetos serão avaliados pela banca, em somatória simples da banca avaliadora. As seguintes pontuações máximas estão disponíveis às equipes:

- Avaliação do Produto Final: 20 pontos por membro da banca;
 - O produto final funciona?
 - O produto final resolve o problema?
 - O produto é simples no seu uso (boa usabilidade)?
 - O produto é realmente aplicável no cenário real?
- Avaliação do Negócio: 10 pontos por membro da banca;
 - A equipe abordou a necessidade do mercado adequadamente?
 - O produto possui real potencial econômico/financeiro?
- Apresentação do Pitch: 10 pontos por membro da banca;
 - A equipe expôs todas as informações do produto e do mercado, com clareza?
 - A equipe expôs com clareza o que podem realizar e o que não podem entregar nesse momento?
- Pontuações do evento: 15 pontos, uma avaliação por equipe;
 - Entregou o MVP;
 - Foi multidisciplinar durante todo o evento?
 - Fez todas as entregas no HackDash no prazo?

9.6. 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.

- 9.7. 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.
- 9.8. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo quaisquer recursos.
- 9.9. Casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.

10. DA PREMIAÇÃO

- 10.1. 1º, 2º e 3º lugares receberão, por equipe, uma premiação em dinheiro, ainda a ser confirmada.
- 10.2. 1º, 2º e 3º lugares também receberão:
 - Mentorias e Consultorias do SEBRAE;
 - Participação nos programas de pré-incubação e pré-aceleração das entidades parceiras (PTI, etc).
- 10.3. 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

- 11.1. Será desclassificada a equipe que:
 - Ferir os princípios de Fair Play;
 - Causar tumulto ou confusão durante o evento;
 - Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento;
 - Copiar soluções já existentes;
 - Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter no mínimo 2 competidores no local da maratona);
 - Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 12.1. 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.
- 12.2. 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.

- 12.3. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- 12.4. 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.
- 12.5. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.
- 12.6. 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.