

HACKATHON RIO EMPREENDER CRIATIVO

REGULAMENTO

O Hackathon Rio Empreender Criativo, a seguir denominado apenas como “Hackathon”, é um concurso cultural promovido pela Fecomércio RJ e pelo Sebrae RJ, tem como objetivo desenvolver soluções de base tecnológica (software ou hardware), que promovam negócios nos temas destacados no item 1 desse regulamento.

1. Dos temas

1.1 As soluções tecnológicas inovadoras deverão ser desenvolvidas conforme as áreas referentes à Economia Criativa direcionadas a territórios da cidade do Rio de Janeiro, como consta abaixo:

- I. **Educação:** Urca, Botafogo e Humaitá; Gávea, Jardim Botânico e Leblon; Fundão e Manguinhos
- II. **Alimentos, Nutrição e Gastronomia:** Urca, Botafogo e Humaitá; Gávea, Jardim Botânico e Leblon
- III. **Audiovisual:** Barra da Tijuca; Gávea, Jardim Botânico e Leblon
- IV. **Arte, Cultura e Entretenimento, Teatro e Música:** Barra da Tijuca; Porto e Centro do Rio
- V. **Turismo:** Porto e Centro do Rio

2. Das datas e do local

2.2 O Hackathon Rio Empreender Criativo acontecerá entre os dias **25 e 26 de Março de 2023**. O evento será realizado 100% on line.

3. Da inscrição

3.1 Podem efetuar a inscrição para o Hackathon Rio Empreender Criativo pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.

3.2 A inscrição é individual, gratuita e não está vinculada a aquisição de nenhum produto, serviço ou associação de qualquer natureza.

3.3 As inscrições poderão ser feitas no período de **15 de Fevereiro até 22 de Março de 2023** ou enquanto houver vagas disponíveis.

3.4 A inscrição deve ser feita, exclusivamente, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios e com informações corretas no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no endereço: <https://hackarioempreendercriativo.com.br/>.

3.5 Os inscritos, preferencialmente, deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas listadas abaixo:

- a) Desenvolvimento de Software;
- b) Engenharias;
- c) Design Gráfico / Digital;
- d) Alimentos / Gastronomia / Nutrição;
- e) Arte & Cultura;

- f) Audiovisual;
- g) Educação;
- h) Entretenimento;
- i) Música;
- j) Teatro;
- k) Comunicação / Publicidade / Marketing;
- l) Administração de Empresas ou Gestão (Negócios, Projetos, Cultural, etc.);
- m) Estatística / Ciência de Dados.

3.6 O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação no Hackathon.

3.7 Nas datas de realização do Hackathon todas as pessoas inscritas precisam acessar a plataforma online para efetivar sua participação.

3.8 A inserção correta dos dados no preenchimento do formulário de inscrição é fundamental, principalmente, o endereço de e-mail, pois a comunicação da organização com as pessoas inscritas até o início do Hackathon será por e-mail, inclusive o convite para a plataforma onde será o evento.

4. Da participação

4.1 As pessoas inscritas receberão por e-mail, o convite via link para a plataforma online em que será realizado o evento.

4.2 As pessoas participantes competirão formando equipes de 03 (três) a 05 (cinco) integrantes.

4.3 No que se refere à formação das equipes:

- a. Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- b. A comissão organizadora conduzirá dinâmicas de formação de equipes nas datas constantes no item 5 desse regulamento – Programação do evento.

4.4 Cada participante tem a responsabilidade de garantir todos os meios para participar do Hackathon: computador, software e acesso à Internet.

4.5 A organização do Hackathon disponibilizará links para a plataforma de comunicação e todas as informações sobre a dinâmica do evento: comunicação com a organização, mentorias, apoio nas dúvidas e avaliações dos projetos.

4.6 Cada equipe deverá escolher 1 (um) dos temas listados no item 1 desse Regulamento e desenvolver o projeto de acordo com os respectivos objetivos apresentados na abertura do Hackathon, utilizando os materiais e passando pelas mentorias disponibilizados.

5. Programação do evento*

25 de Março – 1º dia (sábado)	
09h às 10h	Abertura e apresentação dos temas
10h às 10h15	Formação de equipes, para aqueles que ainda não tiverem formado uma equipe
11h às 12h	1ª rodada de mentorias
14h às 15h	2ª rodada de mentorias

17h às 18h	3ª rodada de mentorias
19h às 20h	4ª rodada de mentorias
26 de Março – 2º dia (domingo)	
10h30 às 11h30	5ª e última rodada de mentorias
12h às 13h	Instruções finais dos entregáveis (Projeto & Vídeo Pitch)
16h	Início da submissão de projetos
22h	Encerramento da submissão de projetos
30 de Março (quinta-feira)	
19h	Encerramento do Hackathon com divulgação das equipes vencedoras

* Programação sujeita a alterações.

6. Da submissão dos projetos

- 6.1** No dia **26 de Março de 2023** (domingo), das 16h às 22h todas as equipes participantes deverão submeter seus projetos.
- 6.2** Todos os projetos submetidos dentro do horário estabelecido que estiverem de acordo com as instruções contidas no canal “Entregáveis” da plataforma on-line serão encaminhados para avaliação da banca de júri.
- 6.3** Durante o Hackathon o comitê organizador dará toda a orientação necessária para as equipes desenvolverem, concluírem e entregarem seus projetos.

7. Dos critérios de avaliação

- 7.1** No dia **27 de Março de 2023** (segunda-feira), todos os projetos completos submetidos dentro do horário estabelecido nesse regulamento serão

avaliados por profissionais e/ou acadêmicos indicados pela organização do Hackathon Rio Empreender Criativo.

7.2 Para as avaliações, serão utilizados os seguintes critérios (notas de 1 a 5), tendo como critério de desempate “Execução”:

I. Adesão ao tema escolhido

II. Viabilidade (técnica e financeira)

III. Execução

IV. Potencial de impacto

8. Do anúncio dos finalistas e premiação

8.1 No dia **30 de Março de 2023** (quinta-feira), serão anunciadas as equipes vencedoras de acordo com o somatório de pontuação nos critérios acima. Os projetos avaliados com maior pontuação de cada tema do item 1 desse regulamento serão premiados.

8.2 Os integrantes da equipe classificada em **primeiro lugar** em cada um dos temas (Educação; Alimentos, Nutrição e Gastronomia; Audiovisual; Arte, Cultura e Entretenimento, Teatro e Música; e Turismo) receberão como prêmio cursos livres com temas divulgados posteriormente, em formato remoto, de acordo com a abertura e confirmação da turma, e oferecidos por instituições parceiras da Fecomércio RJ que serão definidas à sua escolha e previamente alinhadas com o Sebrae RJ.

8.3 Os prêmios são pessoais e intransferíveis

9. Da comunicação

9.1 A partir da inscrição, em todas as etapas do Hackathon, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios digitais.

9.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações.

10. Confidencialidade e Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD

10.1 O SEBRAE/RJ, a Fecomércio RJ e a Comnaction se comprometem a proteger os dados pessoais, conforme a Lei 13.709/2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

10.2 A participação no Hackathon implica na necessidade da coleta de dados pessoais, tais como: nome, endereço, CPF, data de nascimento, e-mail e telefone com a finalidade de convocação para as atividades, registro nos sistemas das instituições realizadoras para comprovar/evidenciar o atendimento realizado aos órgãos de controle, bem como para averiguar a participação nas atividades realizadas.

10.3 Os participantes autorizam a utilização dos dados fornecidos no ato da inscrição, com o propósito de formação e atualização do cadastro de clientes do SEBRAE/RJ, da Fecomércio RJ e da Comnaction que se comprometem a não comercializar esses dados e a tratá-los conforme as Políticas de Privacidade da instituição.

10.4 Os participantes, ao concordarem com este Regulamento, autorizam a comissão organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por

meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e Internet ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

11. Das considerações finais

- 11.1 O Hackathon Rio Empreender Criativo é um concurso cultural que tem como principal objetivo gerar soluções para a sociedade.
- 11.2 O Hackathon será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.
- 11.3 Esta é a primeira versão deste regulamento publicada em 14 de fevereiro de 2023. Visando o bom andamento do Hackathon e a melhor experiência para as pessoas inscritas, a comissão organizadora poderá alterar qualquer cláusula deste regulamento, atualizando e publicando a sua nova versão no site <https://hackarioempreendercriativo.com.br/>.
- 11.4 A participação neste concurso cultural sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de sua inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento.
- 11.5 As pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a

terceiros, excluindo e indenizando a organização do evento em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

11.6 Suspeitas de conduta antiética ou desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação sumária da equipe.

11.7 As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação dos participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.8 Este Regulamento está disponível no endereço:

<https://hackarioempreendercriativo.com.br/>.

11.9 Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Rio de Janeiro, 14 de Fevereiro de 2023.