

Edital/Regulamento Hackathon Desafio Pig Data

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da “Hackathon Desafio Pig Data”, doravante denominado “Evento”, uma realização da Indústria Farmacêutica Prati Donaduzzi, Trade Technology/IBM, Iguassu-IT e Sebrae. 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. TEMÁTICA DO EVENTO

Utilização do big data para resolução de problemas da indústria farmacêutica.

2. APRESENTAÇÃO/OBJETIVO

A indústria farmacêutica Prati Donaduzzi em parceria com a Trade Technology/IBM, Iguassu-IT e Sebrae tem o objetivo de promover inovação aberta, para isso convidam estudantes, profissionais e start-ups a conhecer soluções de big data e como aplicá-las em problemas reais na indústria, a trabalharem em conjunto na busca por soluções que venham agregar valor aos nossos clientes, colaboradores, fornecedores e associados. O Evento iniciará no dia 09 de outubro de 2019 com o desenvolvimento da ideia e iniciação do protótipo e apresentação no dia 11 de outubro de 2019, para a banca na denominada fase “semi-final”. As equipes que se classificarem para a fase “final” terão até o dia 18 de outubro de 2019 para o desenvolvimento do protótipo e apresentação novamente para a banca, sendo um desafio de conhecimento e evolução a todos os envolvidos.

3. DATA E LOCAL

- Biopark – Rod. Estadual PR-182. Toledo, Paraná, Brasil.
- Evento de “desafio de inovação e programação”, sendo:
 - Início: 09/10/19 (quarta-feira) às 19h
 - Término: 18/10/19 (sexta-feira) às 8h

De acordo com a programação a ser consultada no site do evento.

Durante os dias 14 a 17 de outubro haverá mentorias com cronograma a ser divulgado aos semifinalistas no dia 11 de outubro.

4. INSCRIÇÕES

a) As inscrições podem ser feitas através do link abaixo, dentro dos prazos disponibilizados.

Link de acesso para realização das inscrições:

<https://bit.ly/2onqpNW>

b) O valor da inscrição é por equipe, de 3 a 6 integrantes, e igual para todas as áreas técnicas de conhecimento.

c) Os cursos devem contar com a participação de pelo menos a metade ou mais da equipe.

d) Serão disponibilizadas inscrições conforme a habilidade técnica do participante, que reconhece poder contribuir com sua equipe e com o evento dentro da área na qual se inscrever:

i. Programação e tecnologia;

ii. Gestão de negócio;

iii. Marketing;

iv. Design;

v. Matemática e estatística.

e) Ao realizar a inscrição e seu devido pagamento, o participante terá direito ao acesso do evento e ganhará um kit do evento, contendo:

i. Camiseta oficial do evento;

ii. Copo oficial do evento;

iii. Informações gerais.

f) Não nos responsabilizamos por dificuldades na inscrição ocasionadas por fatores externos como: plataforma de inscrição, internet, encerramento de inscrições para a categoria desejada, encerramento do prazo para inscrição por boletos (pagamento até 5 dias antes do fim das inscrições).

g) Para participantes individuais será disponibilizado o link de acesso ao grupo do WhatsApp para formação da equipe e sua posterior inscrição.

Link de acesso: <http://bit.ly/hackequipes>

- h) Só serão aceitas inscrições de equipes de no mínimo 3 e no máximo 6 integrantes, desde que tenham em sua composição algum integrante das habilidades de tecnologia/programação (essa é obrigatória);
- i) As equipes poderão ter em sua formação no máximo 2 integrantes que sejam funcionários da Indústria Farmacêutica Prati Donaduzzi.
- j) Só poderão se inscrever e participar do Evento, maiores de 16 (dezesesseis) anos inscritos através do site, após o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento;
- k) Os problemas e desafios do setor serão apresentados somente no local, ao que cada equipe escolherá qual o problema que gostaria de resolver. É obrigatório aos times terem pessoas de tecnologia/programação em sua composição, com participação livre das demais categorias de participantes.
- l) As equipes devem se organizar anteriormente ao Evento.
- m) Os trabalhos devem ser iniciados durante o Evento, passarão por uma banca semi-final no dia 11 de outubro, e concluídos até o dia 18 de outubro de 2019, data da banca final, somente pelos membros inscritos na equipe.

5. PROGRAMAÇÃO PREVISTA DAS ATIVIDADES

- A “Hackathon Desafio Pig Data” se constituirá de 2 etapas. A Etapa Semi-Final terá início no dia 09 de outubro de 2019 e o término no dia 11 de outubro de 2019, nas dependências do Biopark, localizado na Rod. Estadual PR-182, Toledo/PR. A Etapa Final terá início com a classificação dos finalistas no dia 11 de outubro de 2019 e o término no dia 18 de Outubro de 2019, nas dependências da Associação Comercial de Toledo, ACIT, localizada na Rua Largo São Vicente de Paulo, 1333, 2º andar, no Auditório, Centro, Toledo/PR.
- A programação e agenda pertinentes ao Evento serão oportunamente divulgadas pela organização, pelos meios que esta julgar apropriados para ampla divulgação.
- Dentro dessa programação, serão iniciados os trabalhos na noite do dia 09 de outubro às 19h com a abertura oficial do Evento, em seguida

haverá a apresentação e seleção dos problemas a serem trabalhados, no início do desafio no dia 09 de outubro. No dia 10 de outubro ocorrerão os cursos sobre as ferramentas de Big Data e sobre Marketing, conforme inscrição disponível no site do evento, e os participantes deverão desenvolver sua proposta de solução e apresentar no dia 11 de outubro, na semi final para a banca avaliadora.

- A final acontecerá no dia 18 de outubro de 2019, a partir das 8h na Associação Comercial de Toledo – ACIT.
- Não é necessária a permanência no Evento, exceto para a participação nos cursos, nas mentorias e bancas avaliativas, as quais são obrigatórias para a classificação da equipe na semi final e final.
- Não será possível pernoitar no local do evento. Quem necessitar de pernoite deverá entrar em contato com a organização do Evento. Os participantes devem trazer seus pertences para descanso, como colchonetes, cobertores, travesseiros e afins.

6. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE / CESSÃO DO DIREITO DE IMAGEM

- O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no Evento, bem como a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes.
- A organização do Evento reserva-se ao direito de utilizar as informações cadastrais dos participantes para enviar materiais e comunicar-se com os mesmos após o evento, para as finalidades que desejar.
- O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados deste Hackathon Desafio Pig Data.

7. DIREITOS DE TERCEIROS

- Os participantes deverão respeitar direitos de terceiros, em especial autorais e direitos de propriedade intelectual.

- Os participantes, e nunca a organização, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros.
- A organização se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a organização venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

8. RESPONSABILIDADE LIMITADA

- A responsabilidade da organização é limitada à organização e execução do Evento, na forma definida neste informativo. A organização não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente pela mesma.
- 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 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.

9. DIREITOS AUTORAIS / MODELO DE UTILIZAÇÃO OU CONTRATAÇÃO DAS SOLUÇÕES CRIADAS

- Soluções criadas no evento são de propriedade das equipes e não da indústria farmacêutica Prati Donaduzzi;
- A Prati Donaduzzi exige o direito de ser o cliente piloto de implantação das soluções criadas no evento;
- Projetos desenvolvidos no Hackathon e que tenham a Prati Donaduzzi como cliente piloto podem ser comercializados normalmente pela equipe para outras empresas e entidades, desde que acordado entre as partes.
- A Prati Donaduzzi poderá negociar após o evento a compra das

soluções criadas que mais interessarem junto às equipes e conforme decisão da Diretoria da Indústria.

- A equipe técnica da Prati Donaduzzi se compromete a auxiliar na continuidade pós-evento das soluções criadas que achar pertinente em comum acordo com as equipes selecionadas, realizando em conjunto as integrações, testes necessários e aprimoramentos das soluções.
- A Prati Donaduzzi se compromete a divulgar as soluções criadas que derem resultado positivo e efetivo como case abrindo assim um leque de oportunidades as equipes participantes e suas soluções.

10. ESTRUTURA DO EVENTO E EQUIPAMENTOS

- Cada participante deverá levar suas próprias ferramentas de trabalho pessoais (tablet, smartphone, notebook, componentes eletrônicos diversos, câmeras, alicates, multímetro, etc).
- Toda a infraestrutura necessária para os participantes, tal como rede elétrica, acesso à internet, material de escritório, mesas e cadeiras será disponibilizada pelos organizadores do evento.
- Será disponibilizado coffe break durante o Evento.
- Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos grupos participantes.
- Os grupos participantes terão acesso gratuito à internet durante o Evento, bem como recursos de rede, via rede credencial, Wi-Fi.
- A rede será continuamente monitorada durante a realização do Evento, por motivos de segurança, pelo que o grupo participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para a finalidade deste.
- Será disponibilizado um ambiente virtual com as informações, cronograma e espaço para postagem das entregas. Para acessar o ambiente virtual, é necessário que ao menos um integrante da equipe possua conta Gmail que deve ser informada na inscrição da equipe.

11. REGRAS DE CONDUTA

- É importante que o participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe da organização antes e durante o

desenrolar do Evento, sempre de forma imediata. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, seja antes, seja durante o Evento, sem possibilidade de nova inscrição.

- É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o Evento, por razões óbvias, a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.
- Deve ser ressaltado que, durante o Evento, qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da organização do Evento e/ou ao pessoal designado para segurança.
- Eventuais incidentes ocorridos durante o Evento, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela equipe da organização com relação ao Evento, serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe da Hackathon Desafio Pig Data.

12. APRESENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os grupos participantes deverão, ao final do Evento Pig Data no dia 11 de outubro de 2019, preparar uma apresentação para a banca avaliadora da semi final, que será composta por integrantes da Indústria Farmacêutica Prati Donaduzzi, Trade Technology/IBM, Sebrae e convidados, a serem informados oportunamente, sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer formato que seja viável para uma avaliação efetiva, assim serão classificados os finalistas.

As equipes classificadas para a final, deverão no dia 18 de outubro de 2019, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, que será composta por integrantes da Indústria Farmacêutica Prati Donaduzzi, Trade Technology/IBM, Sebrae e convidados, a serem informados oportunamente, sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer

formato que seja viável para uma avaliação efetiva.

Os critérios que serão levados em consideração para a avaliação das soluções e posterior premiação na Semi final são:

- 1) Utilização das ferramentas da IBM;
- 2) Solução inovadora;
- 3) Capacidade de resolução do problema exposto;
- 4) Adequação ao tema;

Os critérios que serão levados em consideração para a avaliação das soluções e posterior premiação na Final são:

- 1) Melhor usabilidade e design atrelado a resolução do problema proposto;
- 2) Maior completude funcional;

13. DA PREMIAÇÃO

- Equipe 1º Lugar: R\$ 2.500,00
- Equipe 2º Lugar: R\$ 1.500,00
- Equipe 3º Lugar: R\$ 1.000,00

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento, composta por membros da Prati Donaduzzi, Trade Technology/IBM, Iguassu-IT e Sebrae.

A participação na Hackathon Desafio Pig Data, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular na Hackathon Desafio Pig Data, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à organização, a qualquer uma das empresas apoiadoras do Evento para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação

ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora;

2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste Evento não ofendem ou transgridam quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.