

HACKATHON PIG DATA 2024

"Desafios do Varejo/Indústria e Serviços"

Regulamento Geral

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento do HACKATHON PIG DATA 2024 "Desafios do Varejo/Indústria e Serviços", doravante denominado "Evento". 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

O tema do **HACKATHON PIG DATA 2024** será "Desafios do Varejo/Indústria e Serviços", cuja ideia é pensar na inovação na forma de desenvolver ideias para os públicos pertencentes a essas temáticas, através do desenvolvimento de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.

2. DA ORGANIZAÇÃO

- a. O Evento é organizado em conjunto por SEBRAE e ACIT.

3. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO

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

4. DAS EQUIPES

- a. Cada equipe deverá iniciar o evento composta com pelo menos 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) integrantes.



- b. Cada equipe deverá conter inicialmente no mínimo, um integrante com perfil denominado Desenvolvedor e o restante dentro das categorias:
 - Desenvolvedor: técnico em software e/ou hardware;
 - Designer: designer de produto e/ou serviços, e/ou área de publicidade e propaganda, comunicação;
 - Negócio: administração, vendas ou marketing;
- c. As Equipes deverão preferencialmente ser constituídas antes do evento e demonstrar essa informação durante a inscrição, designando o nome do time neste momento;
- d. Aos participantes que não constituírem uma equipe antes do evento, terão a opção apenas de ingressar em algum time já formado ou ainda formar um novo time, desde que, siga as orientações da organização no primeiro dia do evento, sem opção de escolha para qual time gostaria de atuar e somente se encaixando nas possibilidades apresentadas pela organização.

5. DAS INSCRIÇÕES:

- a. Cada inscrição é individual, porém o participante deve informar o nome do time no momento da inscrição.
- b. A inscrição terá um custo/investimento individual, conforme lotes descritos abaixo:

Lote 1 (De 27/05/2024 a 15/08/2024): R\$ 59,90 (Por participante)¹;

Lote 2 (De 16/08/2024 a 15/09/2024): R\$ 99,90 (Por participante);

Lote 3 (De 16/09/2024 a 01/10/2024): R\$ 129,90 (Por participante);

- c. A inscrição será realizada através da plataforma SYMPLA, através do link divulgado amplamente nas redes digitais.
- d. O site oficial do evento será: www.pigdata.com.br, onde constarão mais informações e também um direcionamento para plataforma de inscrições.
- e. As inscrições serão limitadas até 60 participantes, totalizando 12 equipes;
- f. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento;
- g. 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 identidade.
 - Autorização para participação do Evento assinada pelo responsável legal para menores de 18 anos com cópia da identidade ou CNH.

6. KIT DO PARTICIPANTE

Todos os participantes inscritos e com inscrição confirmada por meio do pagamento via plataforma de inscrição, receberá no início do evento os seguintes itens:

- a) Camiseta oficial do evento;
- b) Squeeze e/ou copo;
- c) Caneta e blocos de anotação

7. DA PARTICIPAÇÃO:

- a. O Evento acontecerá no Espaço Inovacit, no endereço: Largo São Vicente de Paulo, 1333, 2º andar, sala 20 – Centro, Toledo – PR, tendo início no dia 18/10/2024 (Sexta-feira) às 19h00 onde serão apresentados o cronograma e início nos trabalhos, finalizando às 22h deste dia. A continuidade do evento presencial acontece nos dias 19/10/2024 (Sábado, das 09h às 20h) e no dia 20/10/2024 (Domingo, das 09h às 12h).
- b. 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, extravios aos equipamentos pessoais ou materiais.
- c. A estrutura do evento contará com disponibilização de energia 110V, réguas/extensão e internet;
- d. Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do Evento no dia 20/10/2024 (Domingo). E este projeto deverá ser composto por:
 - 01 protótipo funcional (mobile, web, Saas ou IoT);
 - 01 Apresentação em formato PPT ou PDF 16:9;
- e. 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.
- f. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho.
- g. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe, sem apoio de programadores ou desenvolvedores externos durante a produção;
- h. As equipes poderão utilizar de ferramentas de IA (Inteligência Artificial) para desenvolvimento das soluções;
- i. 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.

- j. A organização não disponibilizará qualquer quantia para que os participantes adquiram itens ou insumos além dos especificados neste regulamento;
- k. No dia do Evento, caso uma equipe se apresente 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.
- l. Casos excepcionais, com relação a composição da equipe ao longo do evento serão tratadas caso a caso, pela equipe organizadora do evento.
- m. Durante o Evento haverá mentores de tecnologia, negócios/ inovação e design, além de facilitadores que serão os “donos dos problemas”, para realização de validações ao longo do desenvolvimento que ficarão disponíveis e se alternarão de acordo com a programação apresentada pela Organização.
- n. A divulgação do resultado do Evento ocorrerá no dia 20/10/2024 (Domingo) até as 12h.
- o. O evento terá cobertura de imprensa e fotografia para registro do evento. Ao confirmar sua participação no evento, o participante está cedendo o direito de uso das imagens registradas ao longo do evento.

8. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

- a. O tema do **HACKATHON PIG DATA 2024** será “Desafios do Varejo/Indústria e Serviços”.
- b. 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.
- c. Serão apresentadas diversas problemáticas anteriormente ao evento, e as equipes deverão escolher uma no início do evento (18/10/2024) e dar sequência durante todo o evento. A escolha será realizada por ordem de sorteio, onde cada equipe conforme sorteada, irá escolher um desafio que irá trabalhar ao longo do evento.
- d. Cada desafio poderá ser trabalhado por no máximo 2 times. Caso algum desafio tenha mais de 2 times interessados, os 2 primeiros times que realizarão a escolha mediante ao sorteio citado no item c (acima) terão preferência para trabalhar neste desafio.

9. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO

- a. Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se os 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).
 - Capacidade técnica e entrega do time;
- b. Poderá haver transmissão ao vivo pela Internet / Redes Sociais.
- c. As entregas parciais e evolução dos projetos deverão ser entregues em link disponibilizado pela organização durante o evento, para fins de acompanhamento e apoio para as equipes. Caso a equipe não faça o envio de suas entregas parciais, a organização não se responsabiliza pela alocação dos mentores adequados para o momento de evolução da equipe.
- d. As etapas de entrega parcial:
- ENTREGA 1 Definição de equipe – Nome da equipe e desafio escolhido;
 - ENTREGA 2 Mapeamento do Problema e público alvo;
 - ENTREGA 3 Proposta de Solução – Descritivo da solução a ser criada e da abordagem do problema;
 - ENTREGA 4 MVP – Apresentação de qualquer imagem do MVP;
 - ENTREGA Final – PDF da apresentação final.
*(Obs.: Será aceita, até às 8h do domingo (20/10) a entrega de uma última versão do PDF da apresentação final)*³
- e. No dia 20/10/2024 (Domingo) a partir das 9h30 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:
- Capacidade de resolução/nível de aderência ao desafio;
 - O que é o produto e como funciona?
 - Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
 - Resultados esperados;
 - Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;

Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

10. DA COMISSÃO JULGADORA

- a. A Organização do Evento indicará avaliadores para integrar a Comissão Julgadora das aplicações tecnológicas;
- b. A Comissão Julgadora será composta de 3 (três) a 5 (cinco) membros.
- c. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- d. Os projetos serão pontuados com notas de 1 a 5 conforme avaliação de cada membro da banca.
- e. Os projetos serão avaliados pela banca, em somatória simples da banca avaliadora, com os seguintes critérios:

Qualidade do produto final:

1. O produto final funciona?
2. O produto é simples no seu uso, parece simples de usar?
3. O produto exposto possui várias funcionalidades efetivas ou somente simulações e telas vazias?

Resolução do problema:

1. O produto final resolve o problema?
2. O produto é realmente aplicável no cenário real?
3. A equipe apresentou com clareza sua abordagem e interpretação do problema que resolveu?

Avaliação do Negócio:

1. A equipe abordou a necessidade do mercado adequadamente?
2. A equipe expôs todas as informações do produto e do mercado, com clareza?

Inovação:

1. A equipe apresentou ser mais inovadora e ágil que as soluções atuais do mercado?
2. O produto demonstra ser capaz de ser uma fonte geradora de faturamento?

- f. 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.
- g. 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.
- h. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo quaisquer recursos.

- i. Casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.
- j. Em casos de empate entre os times participantes no momento da Pitch Final, a banca avaliadora será responsável por analisar qualitativamente os projetos empatados e realizar a seleção dos classificados e o desempate²

11. DA PREMIAÇÃO

A premiação do **HACKATHON PIG DATA 2024** será:

Colocação	Premiação
1º Lugar	R\$ 8.000,00 + direito de utilização do Espaço Inovacit por 6 meses + mentorias e consultorias do SEBRAE + participação nos programas de pré incubação e pré aceleração das entidades parceiras
2º Lugar	R\$ 5.000,00 + direito de utilização do Espaço Inovacit por 6 meses + mentorias e consultorias do SEBRAE + participação nos programas de pré incubação e pré aceleração das entidades parceiras
3º Lugar	R\$ 3.000,00 + direito de utilização do Espaço Inovacit por 6 meses + mentorias e consultorias do SEBRAE + participação nos programas de pré incubação e pré aceleração das entidades parceiras

- Para todos os times interessados o SEBRAE-PR disponibilizará capacitações e mentorias por meio do programa Acelera Ideação a ser divulgado posterior ao evento;
- c. A premiação é intransferível. A não aceitação pelas equipes vencedoras de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, à transferência, substituição do prêmio.

12. DA DESCLASSIFICAÇÃO

- a. 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 3 competidores no local da maratona);
 - Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.

13. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- a. 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.
- b. Todos os participantes autorizam expressamente a ACIT, SEBRAE 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.
- c. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- d. Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora no que se refere à qualidade técnica e potencial inovador e, pela organização do Evento, quanto a questões administrativas.
- e. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.
- f. 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.
- g. Os casos omissos no presente Regulamento, quando assim forem considerados, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- h. O presente Regulamento poderá ser modificado sempre que o aperfeiçoamento do processo de organização e execução do evento exigir.
- i. O presente Regulamento entrará em vigor a partir da data de sua emissão.

Toledo, 22 de março de 2024

¹Alterado em 27 de maio de 2024

²Acrescido em 2 de setembro de 2024

³Acrescido em 1 de outubro de 2024

