



HACKATHON BUSINESS

SEBRAE - UNIT ONLINE

REGULAMENTO

1. REGULAMENTO

1.1. Este regulamento contempla informações e regras importantes sobre o funcionamento do evento denominado Hackathon Business Sebrae - Unit Online, a ser realizado pelo SEBRAE/SE, em parceria com a Universidade Tiradentes - UNIT.

1.2. O Hackathon Business Sebrae - Unit Online será regido pelas regras e disposições desse regulamento.

1.3. A organização do Hackathon Business Sebrae - Unit Online, poderá alterar e atualizar os Termos de Uso e Serviço, ou o Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre de responsabilidade do participante/equipe atentar-se as quaisquer modificações divulgadas.

1.4. Todos os participantes inscritos no Hackathon Business Sebrae - Unit Online serão considerados conhecedores deste regulamento, declarando que leram, compreenderam, com ciência e, aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

1.5. O Hackathon Business Sebrae - Unit Online é uma competição de ideias inovadoras, idealizado pelo Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de Sergipe - SEBRAE/SE em parceria com a UNIT, com o objetivo de desenvolver o potencial dos empreendedores universitários, capacitando-os na criação de negócios com resolução de problemáticas sociais, ampliação do networking e troca e construção de conhecimento.

2. TEMA E OBJETIVO

2.1. Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) desenvolvidos pela ONU, em parceria com diversos líderes mundiais, vislumbram uma nova perspectiva de atuação das empresas. As instituições privadas, por meio desse novo paradigma, podem atuar muito mais do que agentes transformadores da economia, aliados na transformação da sociedade, identificando desafios e promovendo soluções que resolvam problemas na perspectiva do meio ambiente, saúde e alimentação das pessoas, considerando os impactos envolvidos na dinamização local. Por esse motivo, faz-se necessário que busquemos, enquanto aliados da Educação Empreendedora, um evento que tenha como objetivo apoiar o desenvolvimento de negócios inovadores e sustentáveis que considerem as ODS.

2.2. O Tema do Hackathon Business Sebrae - Unit Online, tem como foco a elaboração de negócios inovadores, com as seguintes ODS: ODS 3 – Boa saúde e bem-estar, ODS 4 – Educação de qualidade, ODS 6 – Água limpa e saneamento, ODS 7 – Energia acessível e limpa, ODS 9 – Indústria, inovação e infraestrutura, ODS 11 – Cidades e comunidades sustentáveis, ODS 12 – Consumo e produção responsáveis, ODS 13 – Combate às alterações clima, ODS 14 – Vida de baixo d'água, ODS 15 – Vida sobre a terra.

2.3. O objetivo é entender a temática e criar produtos e/ou serviços por meio do desenvolvimento de projetos que possam ser aplicados no contexto do município, estado e/ou país.

3. SOBRE AS INSCRIÇÕES

3.1. O período de inscrições do evento será no período de 11/11/2020 a 20/11/2020.

3.2. Poderão se inscrever no Hackathon Business Sebrae - Unit Online, somente universitários da UNIT com idade igual ou superior a 18 anos.

3.3. A participação no Hackathon Business Sebrae - Unit Online é exclusiva para universitários regularmente matriculados nas disciplinas modalidade EAD e Presencial no período letivo vigente.

3.4. O Hackathon é voltado para universitários que tenham interesse em desenvolver características e habilidades do comportamento empreendedor, Design Thinking e modelagem de negócios, inovação e geração de negócios de impacto social.

3.5. A inscrições deverão ser realizadas através formulário eletrônico Microsoft Forms no link:

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=cYIpl9cbxUqTW4it3uY2zN1gxj447L1Dnymje5-lleJUN1dFWFIRV1VIN0K1REw4QTdSRVZYTVJKVi4u>

3.5.1. A inscrição é individual e intransponível. No ato da inscrição o aluno deverá usar o e-mail cadastrado com a extensão @souunit.com.br. Não serão aceitas inscrições com outro e-mail. O aluno deve atentar-se para o preenchimento desse campo, pois a confirmação da sua participação será somente por meio desse endereço eletrônico;

3.5.2. Serão garantidas 400 vagas para participação no Hackathon Business Sebrae - Unit Online. A quantidade excedente será avaliada pela organização do evento, de acordo com a capacidade de atendimento. A confirmação da participação dos alunos inscritos será através do recebimento por e-mail, onde será informado o link de acesso à Plataforma para realização do evento.

3.6. Após a análise da sua inscrição pela organização do evento, na qual verificará se todos os campos de informações foram preenchidos e se o email de inscrição é realmente um email de aluno UNIT, o aluno inscrito no Hackathon Business Sebrae - Unit Online receberá somente via email cadastrado: a confirmação da sua participação com o link de acesso à Plataforma onde será realizado o evento, o manual do participante e o detalhamento da programação e requisitos técnicos.

3.7. O participante reconhece que sua inscrição e eventual participação no Hackathon Business Sebrae - Unit Online é nominal e voluntária e não gera nenhum tipo de compromisso presente ou futuro com o Sebrae ou quaisquer instituições parceiras participantes do referido evento.

3.8. Os alunos inscritos serão direcionados à equipes multidisciplinares, formadas aleatoriamente pela organização do evento, com o objetivo de identificar, em conjunto, problemas em uma das temáticas descritas no item 2.2. e buscar soluções inovadoras para solucionar esses problemas.

3.9. Devido à estrutura de servidor e sistema, o limite máximo de participantes por equipe será de 5 pessoas, em 80 equipes, totalizando 400 participantes.

3.10. A emissão do certificado será feita em até duas semanas após a realização do Hackathon Business Sebrae - Unit Online, mediante a confirmação da sua participação de, no mínimo 80 % no evento, comprovadas por listas de presença emitidas em momentos diversos, por decisão da organização e da UNIT. O certificado poderá ser usado como hora complementar (com uma carga horária de 40h).

4. USO DA IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

4.1. O participante autoriza o Sebrae e os parceiros de organização do evento a divulgar seu nome, fotos e título do projeto e quaisquer imagens que forem possíveis para fins de divulgação do Programa Empreendedor do Futuro – SEBRAE, respeitados os limites da Lei Geral de Proteção de Dados.

4.2. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira responsabilidade do Sebrae, que poderá utilizá-lo sem quaisquer ônus para fins lícitos, da forma de promover o conteúdo de educação empreendedora, respeitados os limites da Lei Geral de Proteção de Dados.

4.3. Os direitos de propriedade intelectual do Hackathon Business Sebrae - Unit Online produzidos no evento devem pertencer aos participantes, e não aos organizadores e/ou parceiros.

4.4. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

5. SOBRE OS REQUISITOS TÉCNICOS PARA PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

5.1. Ter recebido o e-mail da organização do Hackathon Business Sebrae - Unit Online, confirmando a participação do aluno inscrito

5.2. Para participação no evento, os alunos inscritos deverão dispor dos seguintes equipamentos e/ou serviços:

5.2.1. Ter serviço de internet compatível para acompanhar a programação do evento;

5.2.2. Fazer o download do Microsoft TEAMS ou utilizar a versão Web do Microsoft TEAMS;

5.2.3. Dispor de notebook e/ou smartphone compatível para o uso de áudio e vídeo, Microsoft TEAMS.

6. SOBRE A PREPARAÇÃO PARA O HACKATHON BUSINESS SEBRAE O UNIT ONLINE

6.1. Recomenda-se que os alunos desse evento, participem da Trilha “Fundamentos Básicos para Criação de Negócios”, disponível na Plataforma EAD Educação Empreendedora do Sebrae no link abaixo:

<http://educacaoempreendedoraead.sebrae.com.br/>

7. SOBRE REGRAS DE CONDUTA

- 7.1. Por se tratar de um evento online solicitamos que todos os participantes utilizem o chat da Microsoft TEAMS para realizar comunicações instantâneas somente de cunho relacionado ao evento;
- 7.2. Dirigir-se com respeito e consideração aos participantes, mentores, convidados palestrantes e todo o corpo técnico envolvido;
- 7.3. Participar de no mínimo 80% da programação do evento, especialmente das atividades relacionadas às apresentações (pitch) e das reuniões de mentoria;
- 7.4. Não será permitido ao participante e/ou a sua equipe realizar apresentação (pitch) com quaisquer manifestações de ódio que veiculem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade, política, religião e quaisquer outras formas que possam causar discriminação.
- 7.5. Não será permitido a divulgação de fotos ou vídeos de cenas de sexo, nudez ou pornografia sob pena de incorrer no crime previsto no art.218-C, Código Penal.
- 7.6. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante e a desclassificação da sua equipe.
- 7.7. A presente Política de Privacidade e Tratamento de Dados Pessoais baseada na Lei nº 13.709, de 14/8/2018 (LGPD) tem por finalidade demonstrar o compromisso do SISTEMA SEBRAE com a privacidade e o tratamento dos dados pessoais de seus USUÁRIOS.
- 7.8. Como condição de acesso das plataformas do SEBRAE, o participante declara que fez a leitura completa e atenta estando plenamente ciente da presente Política de Privacidade, conferindo, expressamente, sua livre, inequívoca e informada concordância com os termos estipulados, autorizando a obtenção dos dados e informações mencionados, bem como sua utilização para as finalidades especificadas conforme Política de Privacidade do SEBRAE disponível no link <https://sebrae.com.br/lgpd> e Modelo de Governança e Privacidade de Dados do Grupo Tiradentes disponível no link <https://www.grupotiradentes.com/governancacorporativa/programa/lgpd/>.
- 7.9. Ao realizar a sua inscrição, o aluno estará de acordo com os termos e condições previstas na Política de Privacidade, Tratamento de Dados pessoais e Termos de uso ao que se refere os sistemas do Sebrae.

8. RESPONSABILIDADE LIMITADA

8.1. A responsabilidade da equipe organizadora é limitada à organização e execução do evento, na forma definida nesse informativo. A equipe organizadora não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados diretamente.

9. SOBRE A PROGRAMAÇÃO

9.1. É importante salientar que a programação aqui descrita refere-se a um planejamento e poderá sofrer variações;

9.2. O Hackathon Business Sebrae - Unit Online será dividido em 02 fases: a primeira será baseada no Design Thinking e a segunda será baseada na modelagem de negócios – Canvas (preenchimento do quadro Canvas e da apresentação – pitch). A primeira fase será eliminatória e ocorrerá no período de 25 a 27/11/2020, das 19h às 22h. Apenas as dez melhores ideias irão para a fase final, a ocorrer no dia 30/11/2020, às 19h.

9.3. As equipes participantes deverão, durante o período do evento, preparar uma apresentação (pitch) para uma banca avaliadora, definida pela organização do evento. O formato da apresentação (pitch) será deliberado durante o evento.

9.4. A comissão avaliadora, composta por membros a serem definidos pelo SEBRAE/SE, irá analisar as ideias de negócio desenvolvidas, considerando os seguintes critérios:

Problemática: Análise do tipo de problema que a ideia pretende resolver, no que diz respeito ao impacto gerado na sociedade, aos caminhos utilizados para identificar o problema e se tem relação com a inspiração de: Como contribuir para melhorar/facilitar em algum aspecto o dia a dia da Sociedade conforme área trabalhada.

Proposta de Valor: Análise da descrição do pacote de produtos e serviços que criam valor para o seu cliente, e como isso resolverá o problema/necessidade. Análise dos motivos pelos quais os clientes escolherão a sua empresa ou outra.

Segmento de clientes: Análise do Público-alvo; Nicho de mercado; Potencial de atendimento; Tamanho do mercado; Capacidade de crescimento.

Fontes de receitas – Monetização: Como a solução será explorada como fonte de lucro. Análise da viabilidade de transformar a ideia em um projeto rentável.

Viabilidade da ideia: Análise da capacidade de desenvolvimento e operação da ideia | Análise de demanda real | Análise de Custo/Benefício.

9.5. Durante toda a realização do Hackathon Business Sebrae - Unit Online os participantes terão apoio técnico de mentores voluntários, capacitados para essa finalidade.

9.6. Os participantes que não tiverem as suas ideias selecionadas para a segunda fase, poderão acompanhar A FINAL online e ao vivo, conforme o desenvolvimento da metodologia aplicada.

9.7. As três melhores equipes receberão 10 horas de consultoria online para o desenvolvimento dos seus projetos.

9.8. Equipes que não respeitarem o regulamento terão o caso avaliado pela comissão organizadora e poderão ser desclassificadas.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. A inscrição e aprovação dos candidatos implicam no conhecimento e total aceitação deste regulamento.

10.2. As dúvidas ou divergências não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.

10.3. A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular na Hackathon Business Sebrae - Unit Online, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado ao Sebrae e seus parceiros 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:

10.3.1. Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora;

10.4. 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.

10.5. Os alunos participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização do evento e ou qualquer pessoa física e jurídica eventualmente prejudicada pelo projeto desenvolvido no presente evento.

10.6. Se o Hackathon Business Sebrae - Unit Online, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente pela organização, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do evento, o referido participante, bem como sua equipe, será imediatamente desclassificado.

10.7. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon Business Sebrae - Unit Online, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Aracaju, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

10.8. O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por decisão da Comissão Organizadora sem que isso gere aos inscritos nenhum direito. Nenhuma das disposições deste regulamento gerará qualquer direito ou expectativa de direito líquido de ordem material e/ou intelectual a qualquer participante e/ou equipe.

10.9. Os alunos 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 ao SEBRAE e à Unit, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

11. SOBRE AS DÚVIDAS

As dúvidas sobre o evento poderão ser dirigidas para o endereço de e-mail abaixo, de cunho EXCLUSIVAMENTE para fins do Hackathon Business Sebrae - Unit Online: educacao@se.sebrae.com.br.

