

REGULAMENTO Hackatona Reprograma 2019

Este regulamento contém as informações básicas e regras aplicáveis à **Hackatona Reprograma** e colocamos a disposição das candidatas e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, as candidatas/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

TEMA: Gerar conhecimento sobre a importância de promover a diversidade em TI e de contribuir para fechar o gap de gênero no setor.

DESAFIOS:

1 - Você já ouviu falar do programa Tem Saída? O programa Tem Saída é uma iniciativa da prefeitura voltada à autonomia financeira e empregabilidade da mulher em situação de violência doméstica e familiar. O grande desafio é justamente como unificar informações do programa para facilitar a tomada de decisão e administração dos envolvidos, e como mapear informações que podem ser utilizadas para gerar políticas públicas que melhorem o dia a dia das envolvidas no programa;

2 - Como podemos democratizar o empreendedorismo entre as mulheres? Hoje não é nada simples a busca pelo microcrédito. Como podemos unificar as principais ofertas das instituições de microcréditos de acordo com cada perfil de cliente e modelo do negócio?

3 - Qual é o futuro da educação financeira? Neste desafio queremos encontrar soluções que possam ajudar as pessoas a organizarem suas finanças de uma forma prática e eficaz. Como podemos transformar este setor? Vocês poderão incluir nesta problemática informações de uso dos produtos Nubank e outros produtos financeiros do mercado.

4 - O Brasil reconheceu, até o final de 2017, um total de 10.145 refugiados. Os auxílios para estas pessoas recomeçarem suas vidas são pagos em cheques, o que não é nada prático, e em um ano o volume total pode chegar à 1 milhão de reais. Como podemos utilizar a tecnologia para democratizar o acesso e a movimentação dos auxílios às famílias refugiadas?

REGULAMENTO

1. DO OBJETIVO

1.1. A 1ª edição da **Hackatona Reprograma** tem como objetivo desenvolver soluções voltadas às mulheres nos seguintes setores: público e financeiro.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

2.1. A **Hackatona Reprograma** acontecerá nos dias **16 e 17 de março de 2019** (sábado e domingo), das 9h do dia 16 de março às 17h do dia 17 de março.

2.2. O evento será realizado no **Nubank, R. Capote Valente, 39, Pinheiros - São Paulo, SP.**

3. DA PRÉ-INSCRIÇÕES

3.1. Podem efetuar a pré-inscrição para a **Hackatona Reprograma** pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que se identifiquem como mulher (cis ou trans), desde que aceitem os termos deste referido documento.

3.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

3.3. As pré-inscrições se darão no período de 28/02/2019 até 11/03/2019, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

3.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Pessoa desenvolvedora; ou
- b) Pessoa da área de Comunicação ou Negócios; ou
- c) Pessoa da área de Marketing; ou
- d) Pessoa de Designer/UX.

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição não garante a participação da pessoa inscrita na **Hackatona Reprograma**.

4. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

4.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.3, serão avaliadas pela Comissão Organizadora do Evento.

4.2. As pessoas pré-inscritas passarão por uma seleção de avaliação de perfil, conforme critérios estipulados no item 3.4 e outros quesitos que as pessoas integrantes da Comissão Organizadora entenderem pertinentes.

4.3. Todas as pessoas que se candidataram serão comunicadas sobre a decisão da Comissão Organizadora até o dia 12/03/2019 para que aquelas que tiverem sido aprovadas possam confirmar presença.

4.4. As decisões da Comissão Organizadora do Evento quanto à aprovação/reprovação das pessoas candidatas na fase de seleção são soberanas. Desse modo, não cabe qualquer tipo de recurso e/ou reclamação de pessoas pré inscritas contra estas decisões.

5. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

5.1. As pessoas cuja candidatura for aprovada na fase de seleção deverão confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela Comissão Organizadora, para efetivamente participar do evento.

5.2. A participação na **Hackatona Reprograma** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

5.3. A pessoa participante que não estiver presente no local do credenciamento até às 10hs do dia 16 de março de 2019 (sábado) será automaticamente desclassificada.

5.4. As pessoas participantes competirão em equipes formadas por até 05 (cinco) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

5.4.1. No que se refere à formação das equipes:

a) Somente poderão ter menos de 04 (quatro) integrantes, se aprovado pela Comissão Organizadora; ou

b) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

5.4.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

a) 02 (duas) pessoas programadoras ou desenvolvedoras; e

b) 01 (uma) pessoa profissional de UX/Designer.

c) 01 (uma) pessoa da área de Comunicação ou Negócios

c) 01 (uma) pessoa do setor de Marketing.

5.4.3. Caberá à Comissão Organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 5.4.1 e/ou 5.4.2.

5.5. Caberá a pessoa participante levar consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento, sob pena de desclassificação. O espaço disponibilizará rede Wi-Fi para uso dos participantes.

5.6. A pessoa participante deverá manter visível o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e espaços do evento.

5.7. As pessoas participantes só poderão acessar os locais indicados pela equipe organizadora, ou seja, o *lobby* (para inscrições), auditório, salas de oficinas e banheiros.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação da **Hackatona Reprograma** compreende “*brainstormings*”, sessões de mentorias, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento.

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1. No dia 17 de março de 2019, no horário que constar na programação do evento, as equipes participarão da pré banca. As avaliadoras convidadas pela Comissão Organizadora farão as análises/avaliações para validar as 8 (oito) soluções tecnológicas que serão avaliadas pela banca final.

7.1.1. Para referida análise, serão considerados os seguintes pontos:

- a) Criatividade e disruptividade da inovação;
- b) Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema;
- c) Viabilidade de execução real da solução tecnológica desenvolvida; e
- d) Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo físico funcional.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. No dia 17 de março 2019, no encerramento da **Hackatona Reprograma**, de acordo com a programação e no mesmo local do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

8.2. Serão premiados os integrantes da melhor equipe, das que foram selecionadas para final, conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento, cada fazendo jus aos seguintes prêmios:

- a) 1º lugar: 1 FireTV Stick; 1 voucher SHIFT da FIAP; 1 bolsa da ADESAMPA; 1 mochila e 1 camiseta.

8.3. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

8.4. Todas as participantes receberão um curso de Cloud Essentials a ser realizado em Abril, data TBC, fornecido pela AWS.

9. DO JULGAMENTO

9.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

10. DA COMUNICAÇÃO

10.1. Em todas as etapas da **Hackatona Reprograma**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por contato telefônico e, preferencialmente, por meios eletrônicos: e-mail e site.

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

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site.

11.2. A **Hackatona Reprograma** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

11.3. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição, apenas para fins não comerciais, pela **Reprograma**.

11.4. As pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a **REPROGRAMA**, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

11.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento, das normas internas dos espaços nos quais ocorrerá o evento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.6. Não serão aceitas nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Organização, podendo ocasionar na desclassificação do participantes.

11.7. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

11.8. Os participantes arcarão com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação no evento.

11.9. A **REPROGRAMA** não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente às pessoas participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso a pessoa participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

11.10. Todas participantes se comprometem a zelar e cuidar de todo o espaço no qual será realizado o evento, bem como dos equipamentos e materiais disponibilizados. Caso algo seja danificado, identificado o responsável, será cobrada o valor para que aquele item seja consertado.

11.11. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes 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.

11.12. A **Hackatona Reprograma** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

11.13. A **REPROGRAMA** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

11.14. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A **Hackatona Reprograma** envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

11.15. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

11.16. As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código fonte desenvolvido para o desafio.