



REGULAMENTO DO HACKATHON

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

1.1. O evento HACKATHON é promovido pelo HUBEE, com o objetivo de fomentar a cultura da inovação e do empreendedorismo tecnológico.

1.2. O evento visa reunir talentos de diversas áreas para desenvolver soluções inovadoras, atendendo aos desafios propostos pela sociedade, empresas e startups. Este ano, o desafio central será criar uma solução que promova a valorização da cidade de Vilhena.

1.3. As soluções deverão observar o tema macro: "Valorização e Fortalecimento da Identidade Local de Vilhena".

2. Organização e Regras de permanência

O HACKATHON é organizado pelo Hubees, um ecossistema voltado à promoção da inovação tecnológica e ao apoio a startups e empresas em fase de desenvolvimento. O evento será realizado entre os dias 13 de junho a 15 de junho, de forma presencial, nas instalações da FAVOO.

Durante os três dias de evento, todos os hackatheiros deverão permanecer no campus da FAVOO, comprometendo-se a permanecer no local até o término do hackathon, que será realizado em regime de imersão. Embora não seja obrigatório dormir no local, recomenda-se que os participantes tragam barracas para pernoitar, caso desejem. É expressamente proibido levar vape, bebidas alcoólicas ou pessoas que não estejam inscritas e/ou envolvidas no evento.

Os participantes poderão sair do campus, entretanto, os portões terão horário definido para fechamento. Aqueles que optarem por pernoitar fora só poderão entrar no campus no dia seguinte, quando os portões forem reabertos. O Hubees fornecerá refeições e lanches aos participantes ao longo de todo o período, porém fica a critério de cada um levar alimentos adicionais, caso julgue necessário.



O HACKATHON contará com a participação de mentores e especialistas do mercado, que atuarão como facilitadores, promovendo a troca de conhecimento e insights sobre as principais tendências tecnológicas. Entre os mentores estarão profissionais das áreas de Tecnologia da Informação e Desenvolvimento de Software. Profissionais de Comunicação e Marketing Digital contribuirão com estratégias para engajar a comunidade local e promover a plataforma. Mentores especializados em Gestão de Projetos e Metodologias Ágeis apoiarão na organização das equipes e na execução do projeto dentro dos prazos estabelecidos.

3. DA INSCRIÇÃO

3.1. Podem se inscrever pessoas físicas maiores de 18 anos, com inscrição individual ou grupo.

3.2. As inscrições serão realizadas entre 30/01/2025 e 01/04/2025 no site www.hubee.tech/eventos, mediante preenchimento de formulário eletrônico.

3.3. Cada grupo deverá conter no mínimo 1 e no máximo 4 pessoas. Exceções a este número deverão ser aprovadas pela comissão organizadora.

3.4. Após o encerramento das inscrições, haverá um período de 01/04/2025 a 05/04/2025 para que as equipes formadas submetam seus projetos por meio de um formulário disponibilizado no site oficial.

3.5. A seleção ocorrerá em três etapas:

- **1ª Etapa (06/04/2025 a 13/04/2025):** A comissão do Hackathon selecionará 15 projetos com base na análise do formulário submetido.
- **Intervalo (14/04/2025 a 20/04/2025):** Comunicação e preparação das equipes para a apresentação dos pitches.
- **2ª Etapa (21/04/2025 a 05/05/2025):** As equipes dos 15 projetos selecionados realizarão um pitch de 10 minutos, e a comissão selecionará os 10 projetos finalistas. Regras específicas para os pitches serão disponibilizadas previamente.



- Período de Comunicação (06/05/2025 a 10/05/2025): Comunicação oficial às 10 equipes finalistas sobre a participação no Hackathon.
- **3ª Etapa (13/06/2025 a 15/06/2025):** Durante o Hackathon na FAVOO, os 10 projetos finalistas terão a oportunidade de ser aprimorados e desenvolvidos com o apoio de mentores especializados. Ao final do evento, cada equipe apresentará seu projeto em um pitch de 10 minutos para um júri composto por especialistas da área, que será responsável por selecionar os vencedores.

3.6. Adicionalmente, os participantes devem garantir a conformidade com a LGPD para o compartilhamento de seus dados pessoais, autorizando explicitamente o uso para fins do evento.

3.7. É recomendado que os participantes possuam conhecimentos básicos em áreas como redes de computadores, infraestrutura, análise de logs, ou desenvolvimento de software, para maior eficácia no desafio proposto.

4.DA PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação no evento é voluntária, gratuita e intransferível.

4.2. Os participantes competirão em equipes conforme descrito na seção de inscrição. A formação de equipes será incentivada para promover a diversidade de habilidades.

4.3. Os participantes são responsáveis por trazer seus equipamentos, como notebooks, para o desenvolvimento das soluções.

4.4. A organização não se responsabiliza por perdas, furtos ou danos aos equipamentos pessoais dos participantes durante o evento.

4.5. Condutas desrespeitosas ou antiéticas serão punidas com desclassificação imediata. Não será permitido que participantes prejudiquem outros por meio de conhecimentos técnicos.

5. DO DESAFIO



5.1. O desafio deste ano é desenvolver uma solução inovadora que centralize informações úteis e positivas sobre a cidade de Vilhena, promovendo sua valorização e identidade local.

5.2. A solução deverá ser acessível, escalável e capaz de engajar a comunidade local, conectando diferentes segmentos.

5.3. As soluções devem seguir práticas éticas, garantindo originalidade e conformidade com direitos autorais e propriedade intelectual.

6. Cronograma

Data das inscrições: 30/01/2025

Encerramento das inscrições: 01/04/2025

1ª Etapa: 06/04/2024 a 13/04/2025

2ª Etapa: 21/04/2025 a 05/05/2025

3ª Etapa: 13/06/2025 a 15/06/2025 (presencial)

Entrega do projeto final: 15/06/2025

Apresentação final: 15/06/2025

Resultado: 15/06/2025 as 19 horas

Premiação: 27/06/2025

7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1. O evento contará com palestras, brainstorming, mentorias e avaliações.

7.2. A programação completa será divulgada antecipadamente no site oficial do evento.

7.3. Durante o evento, as equipes deverão participar de um pitch de 5 minutos para apresentar suas soluções. Esse momento será avaliado pela banca julgadora com base em critérios como potencial de impacto e inovação.



8. DO JULGAMENTO

8.1. As soluções serão avaliadas por uma banca composta por especialistas em inovação, tecnologia e negócios, seguindo os critérios:

- Inovação e criatividade.
- Viabilidade técnica.
- Impacto e potencial de mercado.
- Execução e apresentação.

8.2. Em caso de empate, serão considerados fatores adicionais como impacto social e evolução da proposta durante o evento.

8.3. As decisões da banca julgadora são soberanas e irrecorríveis.

8.4 Os resultados serão divulgados ao término do hackathon, após a avaliação completa de todos os jurados. As equipes serão informadas sobre suas pontuações e feedbacks diretamente pelos organizadores.

9. Mentores e Apoio

Durante o hackathon, os participantes terão acesso a mentores especializados nas áreas de programação, modelagem de negócios, gestão e marketing que estarão disponíveis para orientações e suporte técnico.

9.1 Alocação de Mentores

Os mentores serão alocados às equipes de acordo com a metodologia definida pela organização do evento, com o objetivo de garantir que todos os participantes recebam orientação e apoio durante o hackathon. A alocação dos mentores ocorrerá da seguinte forma:

9.1.1. Atribuição por Ordem de Inscrição (Método: "Primeiro a Chegar, Primeiro a Ser Atendido")



- As equipes que se inscreverem e confirmarem sua participação mais cedo terão prioridade na alocação de mentores.
- Cada equipe será associada a um mentor especializado de acordo com a área do projeto ou necessidade técnica, com base nas inscrições iniciais.

9.1.2 Agendamento de Sessões de Mentoria

- As equipes poderão agendar sessões de mentoria durante o evento, de acordo com a disponibilidade dos mentores.
- A alocação dos mentores para as sessões de mentoria será feita de forma justa e transparente, respeitando as preferências de área de atuação e as demandas de cada equipe.

9.1.3 Alocação Flexível

- Caso haja disponibilidade de mentores durante o evento, eles poderão ser alocados de forma flexível, atendendo às necessidades emergentes das equipes conforme o progresso dos projetos. A equipe de organização do hackathon acompanhará o desenvolvimento dos projetos e poderá redistribuir os mentores conforme a demanda.

9.2 Canal Oficial de Comunicação

Para garantir que todos os participantes tenham acesso a orientações claras e eficientes durante o evento, será disponibilizado um canal oficial de comunicação, no qual mentores, participantes e organizadores poderão interagir em tempo real.

9.2.1 WhatsApp

- Será criado um grupo oficial no **WhatsApp** para cada equipe, onde os mentores poderão oferecer suporte, responder dúvidas e fornecer feedbacks de forma ágil e eficiente.
- A organização também criará um **canal principal de comunicação** para dúvidas gerais, informações sobre o evento e atualizações importantes, que incluirá todos os participantes, mentores e organizadores.



9.2.2 Comunicação Formal

- Para questões mais complexas ou que necessitem de comunicação formal, os participantes poderão enviar e-mails ou utilizar a plataforma de comunicação oficial do hackathon, conforme orientações fornecidas no início do evento.

9.3 Acompanhamento e Suporte Contínuo

- Mentores estarão disponíveis para sessões de acompanhamento e orientação durante todo o evento, em horários previamente estabelecidos e com intervalos apropriados para permitir o progresso das equipes.
- A equipe organizadora do hackathon se compromete a garantir que todos os participantes tenham a oportunidade de receber apoio adequado, sendo responsabilizada por gerir os horários e a comunicação entre as equipes e os mentores.

9.4 Código de Conduta dos Mentores

- Os mentores deverão respeitar os princípios de imparcialidade, respeito e apoio ao desenvolvimento do trabalho das equipes, orientando-as de forma construtiva e encorajadora.
- Não é permitido que mentores influenciem diretamente as decisões criativas ou técnicas das equipes, mas eles poderão oferecer conselhos e sugestões para melhorar a execução do projeto.

9.5 Feedback dos Mentores

- Após o término do evento, os mentores poderão fornecer feedbacks individuais às equipes sobre o desempenho durante o hackathon, focando em pontos de melhoria e sugestões para evolução futura. Esses feedbacks serão compartilhados de forma privada com cada equipe, com o objetivo de ajudá-las no aprimoramento de seus projetos.
-



10. Propriedade Intelectual

10.1. Titularidade das Soluções: Todas as soluções, ideias, códigos, protótipos ou quaisquer criações desenvolvidas durante o hackathon permanecerão sob a titularidade exclusiva dos participantes que as criaram. Os participantes têm plena liberdade para decidir sobre o uso, desenvolvimento ou comercialização de suas criações.

10.2. Licença de Uso Não Exclusiva para Promoção e Divulgação: Os participantes concordam em conceder ao Hubee e às empresas mantenedoras uma licença não-exclusiva, global e livre de royalties, para explorar, promover e divulgar as soluções desenvolvidas durante o evento. Essa licença será utilizada exclusivamente para dar visibilidade aos projetos e fomentar o ecossistema de inovação, sem prejuízo dos direitos dos autores.

10.3. Negociações Futuras e Garantia de Direitos: Caso haja interesse em avançar com o desenvolvimento ou comercialização de qualquer solução criada, o Hubee se compromete a intermediar negociações justas entre os participantes e as empresas mantenedoras ou outros parceiros do ecossistema. Em todas as negociações, os participantes terão papel central nas decisões e manterão os direitos sobre suas criações.

10.4. Responsabilidade sobre Propriedade Intelectual: Os participantes devem assegurar que as soluções apresentadas durante o hackathon não infringem direitos de propriedade intelectual de terceiros. Caso haja elementos protegidos por direitos autorais, patentes ou segredos comerciais, os participantes são responsáveis por buscar a devida regularização, se necessário.

10.5. Autonomia e Apoio Jurídico: Quaisquer acordos relacionados à propriedade intelectual ou licenciamento de soluções devem ser discutidos



diretamente entre os participantes e as empresas interessadas. O Hubee fornecerá suporte jurídico para garantir que as negociações respeitem a autonomia dos criadores e sejam conduzidas de forma transparente e justa.

11. DA PREMIAÇÃO

11.1. As três melhores equipes serão premiadas da seguinte forma:

- 1º lugar: R\$ 5.000,00 e incubação no HUBEE.
- 2º lugar: R\$ 2.500,00.
- 3º lugar: R\$ 1.000,00.

11.2. A premiação será no dia 15/06/2025.

11.3. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, divididos igualmente entre os membros da equipe vencedora.

11.4. A equipe vencedora deverá enviar a documentação completa do projeto até o encerramento do evento, garantindo que todos os critérios técnicos sejam atendidos.

12. Regras de Conduta, Ética e Uso de Ferramentas

12.1. Ambiente Inclusivo e Respeito à Diversidade: O Hackathon valoriza a diversidade e promove um ambiente inclusivo para todos os participantes, independentemente de gênero, raça, etnia, orientação sexual, religião, deficiência ou qualquer outra característica individual. Assim, são estritamente proibidas as seguintes práticas:

- **Discriminação:** Qualquer forma de racismo, xenofobia, machismo, homofobia ou atitudes que promovam exclusão ou preconceito.
- **Assédio:** Comentários, gestos ou comportamentos de natureza ofensiva, sexual ou intimidatória.
- **Condutas Prejudiciais:** Ações que comprometam o bem-estar físico, psicológico ou emocional de qualquer participante.



Consequências: Atitudes discriminatórias ou condutas inadequadas podem levar à exclusão imediata do evento, além de outras medidas legais cabíveis, a critério da organização.

12.2. Compromisso com a Ética e Originalidade: Os participantes devem observar práticas éticas no desenvolvimento de suas soluções, como:

- **Originalidade:** É proibido apresentar soluções plagiadas ou utilizar ideias alheias sem a devida permissão ou crédito.
- **Transparência:** As soluções devem ser descritas com clareza, indicando partes reutilizadas de ferramentas externas e componentes originais.
- **Respeito ao Evento:** A colaboração entre equipes e o compartilhamento de conhecimento devem ser pautados pela boa-fé e pelo espírito inovador.

Consequências: Casos de plágio, fraude ou violação de ética serão avaliados pela organização e poderão resultar em desclassificação, suspensão de premiações ou outras medidas.

12.3. Uso de Frameworks e Bibliotecas Open Source: O uso de ferramentas open source é permitido e incentivado, desde que observadas as seguintes condições:

- **Conformidade com Licenças:** As ferramentas devem ter licenças compatíveis com o uso pretendido e com os objetivos do hackathon. Bibliotecas com restrições comerciais devem ser utilizadas com cautela.
- **Créditos aos Criadores:** É obrigatório reconhecer e atribuir créditos aos criadores das ferramentas utilizadas, conforme exigido pelas licenças.
- **Contribuição Autoral:** O projeto apresentado deve evidenciar uma contribuição criativa e significativa da equipe, além do uso de ferramentas existentes.



12.4. Consolidação de Regras e Suporte: Para reforçar a transparência e o respeito durante o evento:

1. **Orientações Prévias:** Todos os participantes serão orientados sobre as regras de conduta, antes e durante o evento e em materiais informativos.
2. **Canais de Denúncia:** Qualquer comportamento inadequado ou violação ética poderá ser reportado à organização, que garantirá apuração imparcial.

12.5. Disposições Gerais e Penalidades: Qualquer questão ou situação que não esteja explicitamente prevista nas disposições acima será analisada e tratada pela organização do evento, em conformidade com a legislação vigente. Os participantes estão cientes de que práticas ou comportamentos que violem as normas do hackathon, os princípios éticos ou as leis aplicáveis poderão resultar em sanções determinadas pela organização, além de eventuais responsabilizações cíveis e penais, conforme a gravidade do caso.

13. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

13.1. Este regulamento poderá ser alterado pela organização, mediante aviso prévio aos participantes.

13.2. Os participantes autorizam o uso de suas imagens, vozes e projetos para divulgação do evento, conforme previsto pela LGPD.

13.3. Casos omissos serão resolvidos pela organização do evento.

13.4. As despesas relacionadas a transporte serão de responsabilidade dos participantes.

13.5. A organização poderá interromper ou cancelar o evento em casos de força maior, garantindo comunicação prévia aos participantes.

14. Termo de Responsabilidade



14.1. Ao se inscrever, os participantes declaram estar cientes e de acordo com todas as regras deste regulamento.