

REGULAMENTO MARATONA DE NEGÓCIOS

CAMPUS PARTY AMAZÔNIA

A participação neste evento implica a leitura e aceitação das condições estabelecidas neste regulamento.

INTRODUÇÃO

Que tal retirar suas ideias do papel e transformá-las em um negócio durante a Campus Party? Na **CAMPUS PARTY AMAZÔNIA**, a Fábrica de Empreendedores da Campus Party em parceria com o Instituto Campus Party, o Sebrae e o Células Empreendedoras realizarão uma maratona de negócios híbrida (com participantes presenciais e on-line) durante 3 dias de evento.

Um programa especialmente voltado para campuseiros que querem transformar uma ideia, ou projeto de inovação embrionário, em um negócio, durante a Campus Party, seja estando conosco presencialmente ou participando de sua própria casa de modo 100% digital.

METODOLOGIA

A maratona será composta de ações de palestras, workshops e mentorias durante os 3 de Maratona. Segue roteiro.

- No primeiro dia teremos conteúdos sobre o que é a Maratona e todas as suas atividades, assim como um encontro inicial para formação de equipes com mentorias sobre a formulação de problemas, além de um workshop sobre como CRIAR NEGÓCIOS DISRUPTIVOS.
- No segundo dia teremos workshop de capacitação e mentorias. O workshop será sobre PITCH, durante o dia teremos mentorias individuais agendadas e uma mentoria coletiva no final.
- No último dia da Maratona, teremos a submissão de um video-pitch para selecionarmos os finalistas. Também haverá um Demoday Final com os 6 melhores projetos da maratona. Por fim no evento de encerramento é divulgada a premiação das 3 melhores equipes no palco principal.

PREMIAÇÃO:

As 3 (três) melhores equipes escolhidas no DemoDay serão premiadas com:

1º lugar: Passagens aéreas para a próxima edição da Campus Party + Espaço garantido no programa startup 360º da edição de campus escolhida + Inscrição com camping

2º e 3º lugar: Inscrição com camping

SOBRE PREMIAÇÃO DO 1º COLOCADO (PASSAGEM E HOSPEDAGEM)

Prazo para solicitar a premiação: Salvo excepcionalmente em casos específicos, o prêmio deverá ser solicitado no ano corrente, ou seja, deverá ser requerido no mesmo ano da aquisição do benefício.

Valor das passagens: A compra das passagens aéreas será realizada pela organização da Campus Party somente quando o valor, da ida e volta, não ultrapassar R\$2.000,00 (dois mil reais). Quando o valor mínimo da cotação ultrapassar o valor do teto estabelecido, o vencedor deverá completar o valor da passagem aérea ou optar por viajar de ônibus.

Não serão disponibilizados valores em espécie, somente passagens (aéreas ou de ônibus).

Hospedagem: Serão disponibilizados ingressos com barraca para todos os dias do evento escolhido.

INSCRIÇÕES E CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Para participar, acesse a página da **CAMPUS PARTY AMAZÔNIA**.

Para facilitar ainda mais, você pode se inscrever [neste link](#).

Nesta ação, o maratonista participa de palestras, workshops, mentorias e os melhores 6 (seis) projetos se apresentarão no Demoday. Serão aceitos até 100 participantes no modelo 100% online e 100 no modelo híbrido (online + presencial).

Assim que as vagas se esgotarem, encerramos as inscrições.

Por email, vocês receberão todas as instruções de como participar.

Favor verificar sempre seu e-mail antes do evento.

Não aceitamos ideias que já são negócios, ou já possuem MVP (mínimo produto viável) validados. Este evento é voltado para pessoas com ideias iniciais que desejam tirá-las do papel,

saindo da Campus Party com uma nova startup. Para quem já possui um negócio, a Campus Party terá um espaço específico, o Startup360.

O maratonista poderá participar do cronograma de atividades nos palcos, workshops e horários de mentorias na Fábrica de Empreendedores, presencialmente ou na modalidade online, conforme inscrição realizada.

AVALIAÇÃO

Para a inscrição na Maratona não faremos seleção, ela será por ordem de inscritos. No entanto, durante o evento, avaliadores externos selecionarão os 6 melhores modelos de negócios para participarem um DEMODAY FINAL.

Em seguida, jurados que estão envolvidos com o ecossistema de inovação brasileiro irão selecionar os três melhores projetos.

Os critérios para seleção das ideias finalistas, assim como para o ranqueamento final por parte dos jurados, como os melhores projetos, serão os seguintes:

Critérios de Avaliação:

1. Negócio que atenda a um mercado potencial.
2. Negócio que possui uma equipe de empreendedores (e colaboradores) com expertise, e que demonstrem capacidade de produzir a solução proposta.
3. Negócio com claro diferencial de inovação em relação aos concorrentes.
4. Negócio que possui ideias “validadas” com público-alvo, para resolver um problema potencial.
5. Negócio com modelo de negócio escalável.

COMPOSIÇÃO DO COMITÊ AVALIADOR

O júri que selecionará os participantes, será formado pelos integrantes da organização e experts em empreendedorismo da Campus Party, Sebrae e Células Empreendedoras.

NOTIFICAÇÕES

Os participantes selecionados para a Maratona de Negócios serão notificados por meio de:

- ✓ e-mail indicado no formulário de inscrição.
- ✓ convite para um grupo de WhatsApp do evento, por meio do número de telefone dado na inscrição.

DIREITOS AUTORAIS

Os participantes da Maratona de Negócios concordam que a **CAMPUS PARTY AMAZÔNIA** reserva-se ao direito de usar fotos e imagens dos eventos.

Os direitos autorais das ideias/negócios produzidos são inteiramente dos participantes, não tendo a Campus Party, Sebrae e Células Empreendedoras nenhum direito de participação sobre os projetos desenvolvidos.

CONTATO

Para qualquer dúvida, você deve entrar em contato com a organização da maratona.

Genésio Gomes - Embaixador da Campus Party e coordenador da Maratona de Negócios

Email: professorgenasio@gmail.com

Instagram: @professorgenasio

Telefone: 81 991479839

Guilherme Alves – Apoio técnico da Maratona de Negócios

Email: guilherme.alves.santana@gmail.com

Instagram: @inovecomguilherme

Telefone: 81 981159904