

Regulamento Hackathon Garagem Unilever

SUMÁRIO

1. Sobre o Programa	3
2. Objetivo e direcionadores	3
3. Por que participar	4
4. Do Hackathon	4
4.1. Data e local	4
4.2. Condições de participação	4
4.3. Programação	5
4.4. Da inscrição	5
4.5. Entregas	5
4.6. Avaliação	6
4.7. Premiação	6
5. Da Propriedade Intelectual	8
6. LGPD e Dados	9
7. Do Direito de Imagem	9
8. Anti-Assédio	9
9. Comunicação	10
10. Considerações finais	10

Este regulamento contém as informações e todas as regras aplicáveis (“Regulamento”) ao Hackathon Garagem Unilever que será promovido e organizado em conjunto pela Unilever Brasil LTDA, com sede na Av. das Nações Unidas, 14261 - Chácara Santo Antônio (Zona Sul), São Paulo - SP, 04794-000 inscrita no CNPJ sob o nº 61.068.276/0001-04, doravante denominada simplesmente “Unilever Brasil” e a VOE SEM ASAS TREINAMENTOS E EVENTOS SOCIEDADE LIMITADA, inscrita no CNPJ sob o nº 26.349.956/0001-97, doravante denominada simplesmente “Voe Sem Asas”

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do Regulamento disponibilizada no dia 22/07/2024. Este regulamento poderá ser alterado sem prévio aviso.

1. Sobre o Programa o Hackathon Garagem Unilever

O Hackathon Garagem Unilever é uma iniciativa promovida pela Unilever Brasil, com o objetivo de estimular, ideias e soluções inovadoras que contribuam com o desafio proposto. Você irá se aventurar com a gente nessa jornada, onde irá organizar ideias, entender seu problema, propor soluções e construir prototipações com apoio de metodologias personalizadas, aceleradores e mentores, poderá transformar a Unilever Brasil.

2. Desafio e direcionadores do Hackathon Garagem Unilever

O Hackathon Garagem Unilever tem como objetivo principal desenvolver soluções inovadoras vinculadas aos objetivos da Unilever Brasil, que sejam consideradas oportunidades atrativas para o negócio. Além disso, o evento busca fomentar a colaboração e o trabalho em equipe, estimular a criatividade, além de promover a troca de conhecimento e experiências entre os participantes.

As ideias propostas no Hackathon Garagem Unilever precisam ser vinculados aos Direcionadores do Programa, que orientarão os projetos inscritos, são eles:

Soluções inovadoras para o pequeno varejo do Nordeste Brasileiro:

Direcionador 1: Soluções Inovadoras para o Varejo Indireto no Nordeste do Brasil

Desafio: Atualmente, nossos vendedores na região Nordeste do Brasil enfrentam um grande desafio: a base de CNPJ das lojas do varejo indireto está desatualizada e não sabemos se essas lojas ainda estão ativas. Além disso, falta visibilidade sobre o segmento, tamanho e categorias de produtos comercializados por essas lojas.

Problema Adicional: Além disso, precisamos mapear o mercado total da região Nordeste do Brasil para entender melhor o cenário e identificar oportunidades de crescimento.

Objetivo: Desenvolver uma solução inovadora que permita verificar a atividade das lojas, bem como obter informações detalhadas sobre o segmento, tamanho e categorias de produtos comercializados, mantendo essa informação sempre atualizada.

Direcionador 2: Como a Unilever pode ajudar os pequenos e médios empreendedores (PMEs) que hoje não dispõem de tecnologia para controlar os estoques de suas lojas, e também não possuem tempo e mão de obra para operar diversos sistemas?

Contexto: Muitos pequenos empreendedores enfrentam dificuldades na gestão de seus estoques devido à falta de tecnologia adequada e à limitação de recursos humanos e tempo. A resistência ao uso de novas tecnologias é um obstáculo adicional que precisa ser superado para que esses negócios possam prosperar.

Objetivo: Desenvolver soluções inovadoras que permitam aos PMEs gerenciar seus estoques de maneira eficiente e integrada, utilizando tecnologias acessíveis e fáceis de operar. Além disso, o desafio inclui criar uma solução que centralize e dê visibilidade às melhores opções de compra, com base em informações disponíveis nos meios de comunicação mais comuns, como WhatsApp. Queremos oferecer benefícios tangíveis que incentivem a adoção dessas soluções, ajudando a quebrar a resistência inicial ao uso de novas tecnologias.

Cada direcionador poderá ser desenvolvido por, no máximo, cinco times. Para garantir a isonomia do processo, a definição do direcionador que cada grupo irá trabalhar será feita por sorteio durante a formação dos times e a fase de ideação, no início do primeiro dia do Hackathon. Caso algum grupo deseje trocar de direcionador, ele poderá negociar a troca com outro grupo interessado. Ambos os grupos, em comum acordo, deverão informar a organização do evento e formalizar a mudança.

3. Por que participar do Hackathon Garagem Unilever?

É uma oportunidade de desenvolver soluções para problemas com autonomia nas decisões. É ainda uma ótima oportunidade para visibilidade, reconhecimento e destaque na empresa. E que tal ampliar o seu desenvolvimento enquanto profissional mais ágil, moderno e inovador, com mentalidade de soluções mais criativas e assertivas? Ou ainda seu crescimento pessoal com impacto no mindset, nas interações, liderança e persuasão? Motivos não faltam.

4. Do Hackathon

4.1. Data e local

O Hackathon Garagem Unilever acontecerá entre os dias 05/09/24 até 07/09/24 de acordo com as etapas descritas no cronograma disponível no unilever.aceleradoravoe.com.

O Hackathon Garagem Unilever será realizado de forma presencial. Caberá a cada participante se responsabilizar pela infraestrutura necessária para participar do Evento, tais como, mas não se limitando, a infraestrutura de acesso à internet, computador e/ou dispositivo móvel.

4.2. Condições de participação

A participação no Hackathon Garagem Unilever é voluntária, gratuita, pessoal e intransferível, e não possui ou gera qualquer vínculo entre os participantes e as entidades organizadoras do Evento.

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon Garagem Unilever pessoas físicas, sendo permitida somente 1 (uma) pré-inscrição por CPF, desde que aceitem integralmente os termos deste regulamento.

Não poderão participar do Hackathon Garagem Unilever: **menores de 18 anos de idade**, pessoas que não estejam fisicamente presentes no evento ou que não tenham disponibilidade de participação na duração integral das atividades propostas, previstas no calendário disponível em unilever.aceleradoravoe.com.

Os interessados participarão em equipes formadas de **03 (três) a 05 (cinco)** integrantes, recomenda-se que as equipes sejam multidisciplinares e com comprometimento ao programa. Serão aceitos no Hackathon até **10 equipes**, portanto serão aceitos no **máximo 50 participantes** únicos respeitando o formato de

classificação da Campus Party, após o limite de participantes inscritos for atingido, as inscrições poderão ser encerradas por decisão da Campus Party.

Recomenda-se que as pessoas inscritas tenham conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 1 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é necessário ter habilidade em todas as áreas:

- (i) Negócio; ou
- (ii) Marketing; ou
- (iii) UX/Designer; ou
- (iv) Desenvolvedor;

No que se refere à formação das equipes, a Comissão Organizadora do Garagemthon será a exclusiva responsável por organizar e liderar o processo.

4.3. Programação

A programação do Hackathon Garagem Unilever compreende encontros coletivos, workshops de ideação, mentorias e avaliações para a seleção das melhores propostas de negócios. A programação completa será divulgada na página unilever.aceleradoravoe.com e estará sujeita à alteração, sem necessidade de aviso prévio, a critério da Comissão Organizadora. Os participantes são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações da programação durante o evento, através das informações disponíveis em unilever.aceleradoravoe.com.

4.4. Da inscrição

As inscrições se darão segundo os critérios, calendários e divulgação da Campus Party Recife, sendo a exclusiva responsável por organizar todo o processo de inscrição, validar e informar os inscritos aptos a participar do Hackathon.

4.5. Entregas

Ao concluírem a jornada do Hackathon Garagem Unilever, as equipes participantes entregarão seus projetos através da Plataforma da Voe Sem Asas **até às 14h** do dia 07/09/24, da seguinte forma:

- a) **Pitch Deck:** Apresentação curta e visual no formato de slides, com estrutura de pitch, contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas.
- b) **Vídeo Pitch:** Link do vídeo de até 3 minutos, seguindo a estrutura de um pitch, detalhando problema, solução e tecnologia utilizada.
- c) **Business Deck:** Documento estruturado que fornece todos os detalhes do projeto, o modelo do Business Deck é padrão e será disponibilizado.
- d) **Protótipo de Média Fidelidade:** Apresentando de forma ampla a ideia para validar as premissas básicas da solução apresentada;
- e) **Vídeo Demo Protótipo (opcional):** link do vídeo ilustrando a solução de forma prática e clara a funcionalidade do que será proposto.

4.6. Critérios de Avaliação

Para análise dos projetos apresentados no Hackathon Garagem Unilever, e considerando o contexto inovador usualmente proposto serão considerados os seguintes Critérios de Avaliação:

Adequação ao tema/problemática e os direcionadores(0-10) - Projeto está alinhado com a temática sugerida e com os direcionadores do programa?

Arquitetura Tecnológica da Solução (0-10) - Trata-se de uma solução tecnológica que atende as necessidades do negócio e o objetivo proposto?

Potencial de implementação (0-10) - O projeto tem de forma clara os recursos necessários para implementação? O projeto tem sua aplicação de fácil viabilidade (tecnologia, financeiro, pessoas, materiais)?

Impacto, escalabilidade & resultados (0-10) - Qual o tamanho do impacto da solução e resultados esperados? Qual o potencial de escalabilidade?

Todas as equipes deverão apresentar seus projetos em um Pitch de **até 3 minutos presencialmente e ao vivo** para a banca avaliadora no último dia do Hackathon (07/09/24) conforme cronograma do evento disponível na plataforma.

Para a avaliação, cada critério receberá do avaliador uma nota entre 0 a 10, onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 representa total ou máxima aderência ao critério.

Em caso de empate a equipe que obtiver a maior nota no critério Impacto, escalabilidade & resultados será o vencedor, se ainda assim persistir o empate, a maior nota no critério Adequação ao tema/problemática e os direcionadores definirá o vencedor. Em caso de ainda se mantiver um empate caberá à comissão organizadora escolher o vencedor.

A organização do Hackathon Garagem Unilever se reserva o direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

4.7. Premiação

Serão premiados os 3 (três) grupos que obtiverem a melhor pontuação de acordo com os critérios de avaliação descritos neste Regulamento.

A premiação atribuída será paga integralmente através de um Cartão de débito que será vinculado á 1 (um) CPF pertencente a um dos membros dos grupos vencedores, ficando integralmente sob responsabilidade dos respectivos grupos nominarem quem será o CPF responsável por receber a premiação.

Ao primeiro lugar será pago uma importância de R\$ 15.000,00 (Quinze mil reais), R\$10.000,00 (Dez mil reais) ao segundo lugar e finalmente, R\$5.000,00 (Cinco mil reais) ao terceiro lugar.

5. Da Propriedade Intelectual

Os participantes do Hackathon Garagem Unilever, neste ato, assumem total e exclusiva responsabilidade pela solução e projeto apresentados, por sua autoria e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora e a realizadora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

Não serão aceitos conteúdos ou atitudes que atentem contra a moral e os bons costumes, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer natureza. Se identificada a ocorrência de qualquer situação em desconformidade com as regras do Evento, das condições deste regulamento ou contrárias a qualquer regulamentação, a questão será analisada

pela comissão organizadora e a realizadora do Hackathon Garagem Unilever, podendo ocasionar a desclassificação do(s) participante(s).

Qualquer submissão ao Hackathon será considerada de propriedade da Equipe, sendo que a Unilever terá um direito de preferência da à aquisição da propriedade intelectual integral sobre a submissão em um período de até 2 (dois) anos após o fim do Hackathon, se comprometendo os participantes a fornecer toda a documentação necessária à preparação, processamento e manutenção dos pedidos de direitos de propriedade intelectual à Unilever.

6. LGPD e Dados

Uma vez inscrito, o participante AUTORIZA, para fins de tratamento de dados previsto na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei 13.709/2018), a coleta dos dados que possam identificá-los ou torná-los identificáveis para serem utilizados tão-somente para os fins necessários à consecução do Hackathon Garagem Unilever, estando ciente de que serão excluídos tão logo atingida a finalidade de seu uso ou após o término do cumprimento de obrigação legal ou impostas por órgãos de fiscalização, nos termos do artigo 16 da Lei nº 13.709/2018.

7. Do Direito de Imagem

Ao inscrever-se para participar do Hackathon Garagem Unilever, nos termos deste regulamento, o participante estará automaticamente autorizando a Unilever Brasil e a Voe Sem Asas a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome, imagem, som de voz e demais dados, em qualquer plataforma de internet, redes sociais, veículo de imprensa, eletrônica e digital, tanto para fins de divulgação do presente Hackathon Garagem Unilever, quanto para fins comerciais por prazo indeterminado.

As autorizações descritas acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia ao participante por parte da Unilever Brasil e da Voe Sem Asas.

8. Anti-Assédio

Nosso Hackathon Garagem Unilever é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia,

nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon Garagem Unilever, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nosso Hackathon Garagem Unilever estão igualmente sujeitos à política anti-assédio. As regras dessa política aplicam-se aos participantes, patrocinadores, expositores e qualquer pessoa participante do Evento. Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você estiver sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato com suporte@voesemasas.com.br.

Os participantes do Hackathon Garagem Unilever que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do Hackathon Garagem Unilever, a critério dos organizadores do Hackathon Garagem Unilever. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do Hackathon Garagem Unilever podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar do Hackathon Garagem Unilever.

9. Comunicação

Em todas as etapas do Evento, as comunicações da Comissão Organizadora com os participantes inscritos ocorrerão por meio dos canais oficiais de comunicação disponibilizados no momento de inscrição, assim como Plataforma oficial do Programa, redes sociais, e-mail, SMS e ou lives no canal oficial do Youtube e ou Instagram.

Os participantes inscritos serão responsáveis por acompanhar nos canais a programação, os resultados e eventuais alterações do Programa.

10. Considerações finais

Este Hackathon Garagem Unilever tem cunho exclusivamente cultural e de aprendizado e a participação nele não está subordinada a qualquer modalidade de álea ou pagamento pelos concorrentes, nem vinculada à aquisição ou uso de qualquer bem,

direito ou serviço, de acordo com o disposto no art. 3º, II, da Lei nº 5.768/71 e art. 30, do Decreto nº 70.951/72.

Para esclarecer eventuais dúvidas sobre o presente Programa, os participantes poderão entrar em contato pelo e-mail suporte@voesemasas.com.br.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela realizadora do programa.

O presente regulamento poderá ser alterado, suspenso ou cancelado, sem aviso prévio, por motivo de força maior ou por qualquer outro ou motivo que esteja fora do controle e que comprometa a realização do Hackathon Garagem Unilever de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente planejado.

O Programa 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 e/ou aos eventuais terceiros. O Hackathon Garagem Unilever fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento às atividades tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

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

Os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.