

## Hackathon Liberty Seguros

### REGULAMENTO

#### 1. Objetivo

O evento Hackathon Liberty Seguros, a seguir denominado apenas "**Hackathon**", é um concurso exclusivamente cultural e recreativo promovido pela Liberty Seguros, tem como objetivo criar soluções tecnológicas *open source* para apoiar corretores em início de carreira.

#### 1. Datas e do local

O Hackathon Liberty Seguros acontecerá entre os dias 14 e 17 de fevereiro de 2019 na Campus Party Brasil (vide programação detalhada no item 5).

O evento fará parte da Campus Party Brasil 2019 entre os dias 12 e 17 de fevereiro de 2019, que será realizado no Expo Center Norte – São Paulo – SP.

#### 2. Inscrição

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que estejam devidamente inscritos. **As inscrições se darão no período de 11 à 14 de Fevereiro de 2019**, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "inscrições", no endereço: <https://hackathonliberty.splashthat.com/>. Os inscritos preferencialmente deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas listadas abaixo:

- a) Programação e desenvolvimento de software e/ou aplicativos web / mobile; ou
- b) Design gráfico/digital; ou
- c) Matemática; ou
- d) Engenharias; ou
- e) Marketing Digital; ou
- f) Comunicação.

O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no Hackathon Liberty Seguros. No dia 14/02/2019 todas as equipes inscritas precisam comparecer no Hacka Space, na Campus Party Brasil para confirmar sua participação.

### **3. Inscrição e Participação**

A inscrição no Hackathon é voluntária, nominativa, intransferível e gratuita. A participação não está condicionada à sorteio ou compra de produtos ou serviços de nenhuma espécie, sendo exclusivamente de caráter cultural e recreativo.

Todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **14 de Fevereiro de 2019** por comparecerem no Hacka Space até às 18:00 do referido dia para confirmar sua participação.

Os participantes competirão formando equipes de 03 (três) a 04 (quatro) pessoas, devendo sempre ser observado o objetivo do Hackathon.

No que se refere à formação das equipes:

- A) poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- B) a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon.

Cada equipe deverá ser composta preferencialmente por pessoas que possuam um dos perfis citados no item 2.

Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. A Campus Party disponibilizará um ponto de rede elétrica e um ponto de rede por participante do evento em cabo UTP ponta RJ45 (cabo de rede). É de responsabilidade do participante levar adaptador do cabo caso seu computador/laptop não tenha a entrada para cabo de rede (Mac e análogos).

#### **4. Programação do evento \***

##### **14 de Fevereiro** - Dia 1 (quinta-feira)

16:00 - Abertura no Hacka Space

Boas-vindas

Apresentação do desafio

Apresentação da dinâmica do evento (Organização do Hackathon)

16:30 - Formação de equipes

17:00 às 19:00 – Mentorias

##### **15 de Fevereiro** - Dia 2 (sexta-feira)

12:00 às 14:00 Submissão dos projetos

15:30 – Anúncio dos finalistas

16:00 – Horário final para inclusão de membros nas equipes

16:00 às 19:00 Mentorias

##### **16 de Fevereiro** - Dia 3 (sábado)

12:00 às 16:00 - Submissão dos protótipos

13:00 às 13:30 - Alinhamento de pitch

17:00 às 17:45 - Apresentação das demos no Hacka Space

21:00 - Cerimônia de premiação no Palco Principal

(\* ) Sujeito a alterações

#### **5. Critérios de avaliação**

No dia 16 de Fevereiro de 2019 (sábado), no horário que constar na programação do **Hackathon**, todas as equipes participantes apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- a. Design
- b. Usabilidade
- c. Execução

#### **6. Anúncio dos vencedores e prêmio**

No dia 16 de Fevereiro de 2019 (Sábado), no encerramento da Campus Party Brasil 12, de acordo com a programação e no mesmo local do evento, será realizada a cerimônia de anúncio das equipes vencedoras e premiação.

No mínimo 01 (um) participante de cada equipe finalista deverá estar presente na cerimônia.

As 03 (três) equipes melhor avaliadas de acordo com os critérios estabelecidos serão premiadas.

Os prêmios oferecidos às equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis e serão entregues diretamente a cada integrante.

Cada membro da equipe classificada em **Primeiro Lugar** receberá os seguintes prêmios:

- iPhone 8
- Mochila

Cada membro da equipe classificada em **Segundo Lugar** receberá os seguintes prêmios:

- Fone de ouvido bluetooth JBL Tune 600BT
- Mochila

Cada membro da equipe classificada em **Terceiro Lugar** receberá os seguintes prêmios:

- Caixa de som JBL bluetooth
- Mochila

## 7. Comunicação

Em todas as etapas do **Hackathon**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, como e-mail e pelo grupo em rede social a ser informado às equipes no início do evento.

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

A comissão organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **Hackathon**.

## 8. Disposições gerais

As datas que se referem ao período de 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 <https://hackathonliberty.splashthat.com/>.

O **Hackathon** será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

Ao se inscreverem no **Hackathon**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento.

Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam a Liberty Seguros e a Campus Party a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

A Liberty Seguros reserva-se o direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o desafio pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico.

Os 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 a Liberty Seguros e a Campus Party, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

Para participar do Hackathon não é necessária a aquisição de qualquer produto, bem ou serviço da Liberty Seguros. A seleção das equipes vencedoras não está sujeita a

qualquer tipo de álea ou sorte e nem à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

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 da respectiva equipe.

As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

A Liberty Seguros e a Campus Party não se responsabilizarão 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 aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento Campus Party Brasil 12. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

As decisões dos integrantes da banca julgadora 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.

Este regulamento está disponível no endereço:

<https://hackathonliberty.splashthat.com/>.

A Liberty Seguros e a Campus Party, a seu exclusivo critério, poderão, a qualquer tempo se julgar necessário e benéfico para o bom andamento do concurso, alterar as regras deste regulamento.

O concurso 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 aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A Campus Party envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.