

# Campus Party Natal 2019

## Regulamento Startup & Makers

A mostra denominada “Startup & Makers” é organizada e promovida pelo Instituto Campus Party, inscrito no CNPJ sob o nº. 10.912.323/0001-05, empresa detentora dos direitos de promoção e organização da Campus Party no Brasil, realizador da Campus Party Natal 2019, e será realizada em paralelo à esta, no período de 16 a 18 de agosto de 2019.

### 1. Objetivo

O Startups & Makers (S&M) é o programa da Campus Party direcionado às startups. Em sua 2ª edição em Natal, selecionará startups Early, Growth Stage e Makers para participarem de uma área de exposição, atividades de mentoria e networking, além de conteúdo educacional com palestras e painéis.

- Nos dias 17 e 18 de agosto, as startups e projetos makers realizarão a exposição de suas empresas e as mentorias poderão ser realizadas nestes dois dias.

### 2. Categorias

**Startups Early Stage:** Projetos pouco avançados, com equipes bem definidas, primeiros protótipos criados e ainda testados que não receberam investimento.

**Startups Growth Stage:** Startups avançadas, com uma equipe robusta e desenvolvida, produtos lançados no mercado, com ou sem investimento, que já possuam faturamento.

**Makers:** Entusiastas e Hobbyistas que são capazes de criar, construir, modificar ou fabricar objetos e/ou projetos, com ou sem o uso de tecnologia, englobando diversas áreas (as temáticas com sinergia com a Campus Party como internet das coisas, fabricação digital, eletrônica, software, robótica, games e impressão 3D).

### 3. Cronograma e Inscrição

O lançamento do projeto será realizado no dia 07 de junho de 2019 e as startups e makers poderão **fazer suas inscrições e conferir o cronograma completo** através do [link](#). A inscrição de menores de idade está condicionada aos [Termos e Condições Gerais da Campus Party Natal de 2019](#).

#### 4 Critério de Seleção de startups

Os critérios de seleção para as startups serão trabalhados da seguinte forma:

##### 4.1.1 Maturidade, que se observará segundo o estágio de desenvolvimento da startup, sendo:

###### a) Curiosidade, conferidos 0 pontos;

*Fase Curiosidade:* normalmente são projetos ainda no campo das ideias, apresentados por pessoas interessadas em empreender ou mesmo estudantes e curiosos. Nesse momento, a startup nada mais é que uma ideia de negócio com alguns testes de mercado ou protótipos simples.

###### b) Ideação, conferido 1 ponto;

*Fase Ideação:* um pouco mais avançados que somente ideias, nesse momento os empreendedores já estão preocupados em explorar alternativas de modelo de negócio, pesquisando concorrentes no mercado e começando a formular do que tratará a startup. Pode ser aplicado em Early Stage ou encaminhado para Maratonas de Negócios.

###### c) Operação, conferidos 2 pontos:

*Fase Operação:* uma vez iniciado o projeto e composta uma equipe mínima, considera-se que a startup está em operação. É nessa fase que são criados os primeiros protótipos e é realizado um contato muito mais forte com seus potenciais clientes para direcionamento do negócio, se comparados à fase anterior. Ideal para Early Stage.

###### d) Tração, conferidos 3 pontos;

*Fase Tração:* momento típico de startups que já possuem clientes, já têm time dedicado e estão mais preocupadas em crescer. Nesse ponto já existe um produto, e em grande parte das vezes também clientes pagantes. Ideal para Growth Stage.

##### 4.1.2 Modelo de Negócios, sendo 0 = ruim, 1 = regular, 2 = bom, 3 =

**ótimo.**

- Para essa pontuação devem ser levados em conta conjuntamente critérios como: Clareza da proposta de valor, Tamanho do mercado, Escalabilidade da solução.

#### **4.1.3 Equipe, sendo 0 = ruim, 1 = regular, 2= bom, 3 = ótimo.**

- Para essa pontuação devem ser levados em conta conjuntamente critérios como: Experiência profissional no setor onde a startup atua, Conquistas realizadas, Dedicção exclusiva.

#### **4.1.4 Inovação, sendo 0 = ruim, 2 = regular, 3 = bom, 4 = ótimo.**

- Para essa pontuação devem ser levados em conta conjuntamente critérios como: Grau de novidade da solução, probabilidade de se tornar um produto viável, Diferenciação em relação a potenciais concorrentes. Categoria com maior valor de pontuação, a inovação deve estar alinhada com o tema da #CPNatal2019

### **5. Critério de Seleção Makers**

- Detalhamento e clareza da proposta apresentada.
- Sinergia com as temáticas da Campus Party Natal e a cultura maker
- Originalidade
- Criatividade e interatividade com tecnologia e inovação
- Impacto Social

### **6. Divulgação dos selecionados**

A divulgação final dos selecionados será feita através das mídias da Campus Party no dia 17 de julho, sem horário previsto.

### **7. Participação no evento**

Todos os participantes deverão ter conhecimento do Regulamento e do Manual de Exposição quanto ao processo de cadastro, montagem e desmontagem dos stands, horários obrigatórios de permanência nos stands, entrada e cadastro de equipamentos na área e ações promocionais.

Cada startup ou maker selecionado receberá até 3 credenciais\* pessoais e

intransferíveis (a credencial não inclui despesas como transporte, hospedagem ou barraca e alimentação) - garantem acesso ao evento de 16 a 18 de agosto de 2019.

***\*Caso o selecionado já tenha realizado a compra do ingresso, aguarde informações enviadas por e-mail.***

**\*\* Veja também detalhes sobre a participação de menores de idade**

## **8. Do reconhecimento**

**8.1.** A Exposição Startup & Makers irá reconhecer as startups de destaque, dia, horário e palco a confirmar por e-mail.

## **9. Das dúvidas**

**9.1** As dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento da área de Startups & Makers e sobre este regulamento podem ser levadas ao conhecimento da realizadora por meio do e-mail: [startupsandmakers@campus-party.com.br](mailto:startupsandmakers@campus-party.com.br)

## **10. Cessão de direito de imagem**

**10.1.** Os participantes autorizam o Instituto Campus Party, de forma irrevogável e gratuita, que faça uso de suas imagens e/ou seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, em todo o mundo e por tempo indeterminado e comprometem-se a assinar quaisquer documentos ou autorizações que possam ser necessárias para o uso dessas imagens e/ou nomes.

## **11. Dos direitos de propriedade**

**11.1.** Os participantes garantem que contam com a titularidade exclusiva, livre de toda carga ou limitação, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os projetos apresentados; e declaram ciência que a organização não será, em nenhum caso, responsável por eventuais reclamações de terceiros, em relação a infrações de direitos de propriedade intelectual e industrial de qualquer tipo.

**11.2.** A organização reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários.

**11.3.** A organização reserva-se o direito de utilizar gratuitamente os projetos expostos pelos candidatos como ferramenta de difusão ou propaganda, para todo o mundo e por prazo indeterminado.

## **12. Das disposições gerais**

**12.1** A organização reserva-se o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do projeto.

**12.2** A organização reserva-se o direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes do prazo prefixado, a seu exclusivo critério, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do concurso ou sua anulação definitiva, se for o caso, com a suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

**12.3** A organização não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por problemas técnicos. É de responsabilidade do(s) candidato(s) a verificação e confirmação de todos os dados, informações e envios de qualquer conteúdo para a correta inscrição do projeto no evento.

**12.4** A organização poderá desqualificar durante a realização do evento qualquer participante que possua comportamento inadequado, descumpra qualquer cláusula disposta neste regulamento no nas normas gerais do evento ou, ainda, viole direito de terceiros.

**12.5** Toda tentativa por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, ou prejudicar o funcionamento legítimo do concurso poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

**12.6** É de responsabilidade dos selecionados o deslocamento até o evento bem como suas despesas com alimentação e hospedagem. O transporte de quaisquer itens necessários para a sua apresentação também é de responsabilidade dos selecionados.

**12.7** Os participantes declaram e aceitam todas as condições derivadas deste regulamento.

**12.8** A participação no projeto Startups & Makers implicará na aceitação integral do presente Regulamento.

São Paulo, 07 de junho de 2019