

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 10 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

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