

Regulamento - HACKATHON MobInnovation

1. SOBRE O HACKATHON MobInnovation

1.1 O Programa denominado “MobInnovation” é promovido pela PAYTEC TECNOLOGIA EM PAGAMENTOS LTDA., pessoa jurídica de direito privado, com sede na Avenida Gomes de Carvalho, 1629 3º ANDAR VILA OLIMPIA - SP, inscrita no CNPJ sob o nº 04.184.712/0001-69, denominada “Organizadora” ou simplesmente “EMPRESA”, em parceria com a empresa LIGA ACELERADORA DE PROJETOS E PARTICIPACOES LTDA.

1.2 Constituem objetivos do Programa: (i) conhecer ideias e soluções para os desafios apresentados pelos participantes.

1.3 Não haverá obrigação de contratação dos participantes.

1.4 Premiação:

Os Projetos selecionados serão premiados com os seguintes benefícios:

Divulgação nas redes de comunicação;

Será oferecida 1 mentoria por grupo vencedor, podendo escolher entre os temas: Carreira, Operação Logística, Estruturação de um MVP

Premiação 3k (1º. Lugar), 2k (2º. Lugar), 1k (3º Lugar)

2. DOS PARTICIPANTES

2.1 Podem se inscrever no MobInnovation, alunos que estejam cursando o penúltimo ou último ano de um curso de graduação. As inscrições serão feitas em grupos de 4 a 6 participantes.

(ii) Os estudantes inscritos devem ser maiores de 18 (dezoito) anos na data de inscrição.

(iii) Não serão aceitas inscrições de empresas/ startups.

3. DA PARTICIPAÇÃO

3.1 A participação no Programa é voluntária. Respeitados os termos e as condições estabelecidos neste Regulamento.

3.2 Os participantes deverão se inscrever por meio do preenchimento do formulário de inscrição, presente no link (<https://mobinnovation.liga.ventures/>) durante o período de inscrição.

3.3 A participação neste Programa implica na aceitação irrestrita deste Regulamento. Ao confirmar a participação neste programa o participante autoriza a utilização de seu e-mail para fins de recebimento de comunicação de atualização do Programa durante o período do mesmo.

3.4 A Mobyan não se responsabilizará por inscrições que não sejam registradas por problemas técnicos.

3.5 A Mobyman reserva-se o direito de recusar a inscrição de alunos que não reúnam os requisitos descritos neste regulamento e que não cumpram com os termos de participação.

3.6 No ato da inscrição o aluno deverá anexar uma cópia do comprovante de que esteja cursando a partir do penúltimo ano.

4. DIRETRIZES GERAIS:

4.1 Serão motivos para eliminação do “MobInnovation”, as seguintes situações:

- (i) descomprometimento das regras do programa;
- (ii) não comparecimento aos eventos;
- (iii) apresentação de qualquer informação incorreta.

5. DA COLABORAÇÃO PARA MÍDIA E DIREITO DE IMAGEM

Os participantes, desde já, autorizam o uso de sua imagem, nome, voz e outros conteúdos eventualmente produzidos durante a sua participação no Programa, incluindo, mas não se limitando, a entrevistas e vídeos concedidos à EMPRESA e à Liga Ventures, para veiculação pública, sem qualquer restrição ao formato e/ou mídia, sem nenhum ônus ou obrigação, durante o período de participação no programa, bem como por 01 (um) ano após seu término com o único objetivo de divulgação do programa e seus resultados.

6. DAS FASES DO PROGRAMA

6.1 O Programa “MobInnovation” está dividido em 6 (seis) fases, abaixo descritas:

1ª Fase – Inscrição.

2ª Fase – Seleção.

Serão convidados até 20 grupos para participarem do Hackathon.

3ª Fase – Protótipo: Elaboração de um protótipo de solução para o desafio publicado.

4ª Fase – Apresentação das soluções para lideranças da Mobyman

5ª Fase – Avaliação pela equipe diretiva Mobyman

6ª Fase – Premiação dos 3 primeiros classificados

7. DINÂMICA DO HACKATHON

Ao longo do Hackathon serão pontuadas presença e entregas de acordo com a tabela abaixo:

Presença	Pontuação	Entregas
0 integrantes	0	200*
1 integrante	50	
2 integrantes	80	
3 ou mais integrantes	100	

*As entregas serão definidas pela organização do Hackathon e deverão ser postadas na plataforma até o horário acordado. A pontuação poderá variar até 200 pontos, dependendo da qualidade da entrega.

7.1 Dinâmica pré-banca:

Cada grupo terá que elaborar uma One Page contendo as informações do projeto. Todas as informações e templates serão disponibilizados durante o Hackathon. A One Page deverá ser entregue no quarto dia de Hackathon para a avaliação da banca, composta por até 4 representantes Mobyán.

7.2 Pontuação pré-banca:

A pontuação da pré-banca será composta por:

40% dinâmica de gamificação + 60% avaliação da One Page

7.3 Pitch Day:

Participarão do Pitch Day para apresentação dos projetos até 10 grupos. Estes grupos serão selecionados de acordo com a pontuação obtida na pré-banca.

A nota do Pitch Day será composta por:

- 20% nota da pré-banca;
- 80% nota da banca composta pela diretoria da Mobyán.

O grupo vencedor será aquele que somar a maior pontuação.

8. CRONOGRAMA

07/08 a 29/08	Inscrições
30/08 a 01/09	Avaliação das inscrições
04/09	Anúncio dos selecionados
11/09 - 14h às 18h	Hackathon - Dia 1
12/09 - 14h às 18h	Hackathon - Dia 2
13/09 - 14h às 18h	Hackathon - Dia 3
14/09 - 9h às 11h	Hackathon - Dia 4 (fase 1)
14/09 - 14h às 17h	Hackathon - Dia 4 (fase 2)
15/09	Pitch Day

9. PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONFIDENCIALIDADE:

9.1 Os protótipos apresentados deverão ser resultado da criação intelectual dos participantes, não sendo aceitas cópias (totais ou parciais) de soluções de terceiros, declarando desde já o participante que a solução será única e exclusivamente sua, e que a mesma não viola direitos de terceiros, sendo que na hipótese disso ocorrer, o participante se responsabiliza em tomar as devidas providências para excluir a EMPRESA de quaisquer reclamações ou ações movida, ressarcindo todo e qualquer valor a ser gasto pela mesma, incluindo honorários advocatícios. Qualquer solução que viole a propriedade de terceiros ou que manifeste conteúdo impróprio será automaticamente desclassificada, assim como qualquer solução que sugira ou encoraje atividade ilegal ou divulgação de informações que não possam ser transmitidas por motivos legais ou contratuais.

9.2 Aos participantes, fica expressamente proibido divulgar, fornecer ou tornar disponível quaisquer informações, dados ou trabalhos, exclusivos ou confidenciais relativos às informações recebidas, não podendo, sob qualquer pretexto, utilizar ou dar conhecimento a terceiros estranhos.

9.3 Serão consideradas Informações Confidenciais:

a) informações por escrito, contidas em arquivos eletrônicos ou verbalmente transmitidas, obtidas em reuniões com a EMPRESA, parceiros e outras partes envolvidas no projeto, incluindo documentos, relatórios, arquivos; informações derivadas, decorrentes ou relacionadas às Informações Confidenciais, recebidas na forma desta Cláusula; e informações de terceiros, sujeitas a dever de sigilo por sua parte; ou

b) informações econômico-financeiras a respeito das atividades da EMPRESA e/ou suas coligadas ou das empresas participantes, como Balanço Patrimonial, Balancetes Mensais, Mapa de Endividamento, Faturamento Previsto, informações eventualmente fornecidas sobre seus produtos, empregados, planos de negócio ou de operações, e outras informações financeiras; ou

c) toda e qualquer informação referente à EMPRESA, seus clientes, controlados, controladores ou sociedades sob controle comum ("Coligadas"), bem como a todas as empresas que compõem o grupo econômico, bem como aos seus respectivos negócios, incluindo-se, mas sem limitação a estes itens, os segredos comerciais e/ou informações financeiras, operacionais, econômicas, técnicas, jurídicas, planos e planejamentos de negócios, projetos, marketing, know-how, informações comerciais e/ou relacionadas a clientes, planos comerciais, atividades promocionais, tecnologia (tais como: sistemas, acessos, simuladores tipo GTM – Go To Market, etc.), além de outros negócios que, de modo geral, sejam restritos, internos e de desconhecimento público.

10. DAS OBRIGAÇÕES LEGAIS E ÉTICAS

Os participantes comprometem-se a não adotar, sob qualquer hipótese, quaisquer ações ou omissões que constituam prática ilegal ou de corrupção, nos termos da Lei nº 12.846/2013 (conforme alterada), do Decreto nº 8.420/2015 (conforme alterado), do U.S. Foreign Corrupt Practices Act de 1977 (conforme alterado) ou de quaisquer outras leis ou regulamentos aplicáveis ("Leis Anticorrupção"), ainda que não relacionadas com o presente Regulamento, sob pena de eliminação, em qualquer fase do programa, bem como adoção das medidas cabíveis.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 Surgindo divergências quanto à interpretação do presente Regulamento ou quanto à execução das obrigações dele decorrentes, ou constatando-se nele a existência de lacunas, o corpo técnico da EMPRESA, responsável pelo programa, solucionará tais divergências, de acordo com os princípios de boa fé, da equidade e da razoabilidade.

11.2 Os participantes concordam que não deverão, sem o consentimento prévio e escrito da EMPRESA, usar os nomes e marcas "EMPRESA", ou qualquer outra marca de propriedade da EMPRESA para fins de publicidade própria ou para qualquer outra finalidade, notadamente em placas, "folders", panfletos publicitários, "portfólios" ou quaisquer outros materiais de divulgação, sob pena de eliminação da sua participação no projeto, além da adoção das medidas judiciais cabíveis.

11.3 Os dados pessoais eventualmente fornecidos no cadastramento para participação deste Programa serão devidamente tratados de acordo com as políticas de privacidade da EMPRESA e têm como principal finalidade a comunicação com os Participantes durante e após o período do Programa, para permitir o fornecimento de informações sobre este Programa, divulgação de ações futuras, além de informações sobre os produtos e serviços da EMPRESA.

11.4 Fica eleito o foro da comarca de São Paulo/SP para dirimir quaisquer conflitos decorrentes deste Termo de Adesão.