

## REGULAMENTO - HACKATHON GREEN

### 1. Do objetivo

O HACKATHON GREEN é uma iniciativa organizada pelos cursos de Administração, Sistemas de Informação e Relações Internacionais da ESPM em parceria com a Suzano e iFood. A proposta do evento é reunir alunos e ex-alunos da ESPM, e estudantes de faculdade parceiras, de forma presencial, para idealizar e prototipar novas soluções que ajudem a Suzano e o iFood a tornar o foodservice brasileiro mais verde e sustentável.

O evento, de caráter acadêmico, tem como objetivo desenvolver soluções, bem como fomentar iniciativas empreendedoras, tecnológicas e inovadoras que acelerem a forma como o setor de foodservice brasileiro adota novas embalagens mais sustentáveis e verdes e diminui o consumo de plásticos não retornáveis.

### 2. Das datas e do local

O HACKATHON GREEN acontecerá entre os dias 29 de setembro e 1 de outubro de 2023 de forma presencial na Unidade Álvaro Alvim da ESPM-SP, Rua Dr. Álvaro Alvim, 123 - Vila Mariana, São Paulo - SP.

### 3. Da inscrição

Podem efetuar a inscrição para o evento estudantes e ex-alunos de graduação e pós-graduação da ESPM e de instituições de ensino parceiras da ESPM, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos. As inscrições para o HACKATHON GREEN se dará no período de 30 de agosto a 15 de setembro de 2023, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição no link: <https://forms.gle/cJWGkMLXUem49VFr6>.

Os inscritos preferencialmente deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo (não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas):

- A. Programação e Desenvolvimento de Software;
- B. Design Gráfico/ Digital;
- C. Comunicação e Marketing;
- D. Administração, Empreendedorismo ou Gestão de Projetos.

Os participantes poderão se inscrever individualmente ou em equipes de no máximo 5 (cinco) pessoas.

### 4. Da participação

A participação no HACKATHON GREEN é voluntária, nominativa e intransferível. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia 22 de setembro de 2023 e que compareçam à reunião de abertura às 17h do dia 29 de setembro de 2023, referido dia para confirmar a participação.

Os participantes competirão formando equipes de 06 (seis) a 09 (nove) pessoas.

No caso de inscrições individuais, no que se refere à formação das equipes, a comissão organizadora irá definir quais participantes estarão em cada equipe e é prerrogativa da comissão organizadora o direito a alterar essas equipes se assim for necessário.

Caberá a cada participante ter e utilizar seu próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento necessário para participação durante todo o evento. A ESPM-SP disponibilizará um local de trabalho, pontos de rede elétrica e Internet wi-fi para participantes.

## 5. Programação do evento

29 de setembro (6ª-feira)

- 17h às 21h - Abertura e Warmup (Metodologia + Imersão).
- 21h às 23h59 - Maratona de Ideação e Prototipação.

30 de setembro (sábado)

- 0h às 9h - Maratona de Ideação e Prototipação.
- 9h às 12h - Pesquisa de Campo.
- 12h às 17h - Maratona de Ideação e Prototipação.
- 13h às 15h - Mentoria.
- 15h às 18h - Maratona de Ideação e Prototipação.
- 18h às 19h - Workshop de Pitch.
- 19h às 23h59 - Maratona de Ideação e Prototipação.

1 de Outubro (domingo)

- 0h às 14h - Maratona de Ideação e Prototipação.
- 14h às 17h - Banca Final e Premiação.

É prerrogativa da organização alterar a programação a qualquer momento sem aviso prévio.

## 6. Dos critérios de avaliação

No dia 1 de Outubro de 2023, no horário que constar na programação, todas as equipes participantes apresentarão as soluções desenvolvidas para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- Impacto Mercadológico.
- Potencial Inovativo da Solução.
- Validação e Praticabilidade.
- Protótipo/ MVP.
- Qualidade da Apresentação.

Após a avaliação, será considerada vencedora a melhor equipe avaliada pela banca julgadora.

## 7. Da premiação

No dia 1 de Outubro de 2023, no horário que constar na programação, será realizada a cerimônia de premiação.

No mínimo, 01 (um) participante da equipe vencedora deverá estar presente na cerimônia.

Todos os prêmios oferecidos aos integrantes da equipe vencedora são pessoais e intransferíveis.

Ao final do HACKATHON GREEN, as equipes que submeterem sua solução, respeitando os horários determinados e forem as melhores avaliadas pela banca julgadora, receberão os seguintes prêmios:

#### 1º LUGAR:

- R\$ 7 mil (sete mil reais)\*.
- 3 vagas de Estágio de Férias na Suzano.
- Mentoria com Executivos da Suzano.

#### 2º LUGAR

- R\$ 3 mil (três mil reais)\*.
- 2 vagas de Estágio de Férias na Suzano.
- Mentoria com Executivos da Suzano.

#### 3º LUGAR

- Mentoria com Executivos da Suzano.

\*Valor total do prêmio, o mesmo precisará posteriormente ser dividido pelos integrantes do grupo a seu próprio critério.

### **8. Da comunicação**

Em todas as etapas da HACKATHON GREEN, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail e WhatsApp.

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

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

### **9. Das considerações finais**

O HACKATHON GREEN será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas. Ao se inscreverem no HACKATHON GREEN, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento. Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam a comissão organizadora 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 comissão organizadora reserva-se ao direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o evento pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzi-los, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, e 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 comissão organizadora, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A comissão organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do HACKATHON GREEN.

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 comissão organizadora não se responsabilizará 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 comissão organizadora do Evento. 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.

A comissão organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, 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 comissão organizadora envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao HACKATHON GREEN tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

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.