

# REGULAMENTO HACKATHON AUDIOVISUAL

## O que é?

HACKATHON é uma maratona de criação e programação, onde equipes de até 5 participantes competem entre si para desenvolverem num fim de semana uma solução inovadora, conforme o desafio proposto pela coordenação do evento.

A proposta do *Hackathon Audiovisual – Novas Tecnologias para Contar Histórias* é desafiar diferentes profissionais programadores, designers, produtores audiovisuais, profissionais criativos, de negócios, para se unirem e somarem esforços e competências para criarem um protótipo de um projeto audiovisual transmídia, em até 18h.

## Quando acontecerá?

Dias 05 e 06 de agosto de 2017 será realizado na sede do SEBRAE, em Curitiba, o primeiro Hackathon de Audiovisual do país!

Nessa edição, receberemos 15 equipes, de até 5 pessoas, que disputarão um Hackathon com a proposta para criarem um protótipo de um projeto audiovisual transmídia.

## Inscrições

Podem participar profissionais desenvolvedores, produtores de audiovisual, roteiristas, designers, inovadores em geral, estudantes destas áreas, maiores de 18 anos. As inscrições poderão ser realizadas a partir da publicação deste regulamento até às 23h59 do dia 28 de julho de 2017 ou até quando durarem as vagas, através do email: [afmachado@pr.sebrae.com.br](mailto:afmachado@pr.sebrae.com.br)

As inscrições são limitadas e individuais, no valor de R\$ 30,00 por participante.

## Seminário Esquenta Hackathon Audiovisual (29 de julho)

Os participantes devem participar do **Seminário “Esquenta Hackathon Audiovisual”** que será realizado no dia 29 de julho de 2017, com início às 09h na sede do SEBRAE Curitiba. Programação no hot site do evento.

**DICA DO SEBRAE:** *venha com toda a sua energia, pois aqui inicia a competição!!!!*

## Hackathon (05 e 06 de agosto)

- Durante a maratona, os competidores terão que escolher um dos temas disponíveis na *wishlist* que será entregue no início da competição e desenvolver suas ideias para protótipos de um projeto audiovisual transmídia;
- A competição ocorrerá na sede do SEBRAE, em Curitiba;
- A ideia mais bem construída e pontuada de acordo com os juízes será a vencedora.

## Regras do evento

### DOS OBJETIVOS

O objetivo deste Hackathon temático é oferecer um ambiente que estimula a troca de conhecimentos, o trabalho em equipe e colaborativo com profissionais multidisciplinares, resultado em desenvolvimento de novos modelos de negócios audiovisuais.

Possibilitar que a produção de conteúdo audiovisual seja planejada desde o início de sua ideia em mais de uma mídia, ou seja, um projeto pensado no potencial de transformar o conteúdo que tradicionalmente é desenvolvido para uma mídia apenas em várias formas de exibição.

Proporcionar a criação de interfaces tecnológicas em conjunto com a criação de ideias originais de produtos para o audiovisual, de forma a proporcionar novas possibilidades de integração com o público-alvo e também de monetização e aumento de receitas.

A maratona contará com mentores, palestras e discussões com convidados da comissão organizadora.

### DAS EQUIPES

1. Cada equipe deverá ser composta de três a cinco participantes, sendo obrigatória a participação de um desenvolvedor, um designer e um profissional da área audiovisual. A equipe será formada no primeiro dia da maratona.
2. Os participantes das equipes deverão ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do evento, dos dias 05 e 06 de agosto de 2017;
3. Os nomes das equipes serão definidos no início da maratona, após a formação dos times.

**DICA DO SEBRAE:** *procure estar presente no Seminário de Audiovisual “Esquenta Hackathon”, ao qual você terá informações técnicas sobre o mercado e lhe auxiliará na construção do protótipo!!!*

### DAS INSCRIÇÕES

1. As inscrições serão realizadas pelo email [afmachado@pr.sebrae.com.br](mailto:afmachado@pr.sebrae.com.br)
2. Cada participante deverá indicar no momento de sua inscrição dados pessoais e forma de pagamento;
3. A inscrição garante 1 camiseta e 1 squeeze por participante;
4. As inscrições serão limitadas a 75 participantes, distribuídas da seguinte maneira:

PÚBLICO PARA INSCRIÇÃO	VAGAS
Produtores participantes do Projeto Audiovisual do SEBRAE/PR	25

Programadores	25
Designers	15
Universitários destas áreas, roteiristas e inovadores em geral	10

#### DO RESULTADO ESPERADO

Espera-se ao final da maratona que as equipes apresentem protótipos de ideias inovadoras de projetos audiovisuais transmídia, ou seja, de utilização de outras janelas de exibição, não convencionais, fomentando a interatividade dessas produções com o público-alvo do projeto.

#### DAS ETAPAS DE JULGAMENTO

1. O SEBRAE e os patrocinadores/apoiadores indicarão juízes para integrar a banca de julgamento, com qualificações e conhecimento para tal.

2. A pontuação de julgamento será auferida a partir dos seguintes critérios:

Impacto

Apresentação

Viabilidade de Implantação no Mercado Audiovisual

Ideia Transmídia

Inovação

3. A *wishlist* será montada pelo SEBRAE, sendo um documento contendo as funcionalidades necessárias para o desenvolvimento das ideias. Cada funcionalidade contará pontos para as aplicações.

4. A *wishlist* será divulgada somente na abertura da competição, às 09h, dia 05/08, assim como os demais critérios.

5. Será avaliado o modelo de negócio, o protótipo funcional, e a comunicação desenvolvida para a aplicação no fechamento de cada etapa através dos mentores, que estarão presentes em todo o período da competição.

6. O protótipo poderá ser desenvolvido em qualquer linguagem tanto para plataformas móveis como para desktops e seu código preferencialmente aberto.

7. Todas as decisões da comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa da maratona, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação recursos ou impugnações por partes dos participantes.

#### DA PREMIAÇÃO

1. A premiação final será da equipe vencedora;
2. Os prêmios a serem recebidos pelos campeões:
  - a. Para os vencedores que quiserem se tornar uma startup, capacitação e mentoria do SEBRAE;
  - b. Curso da Aldeia Coworking;
  - c. Divulgação, pelo SEBRAE e equipe de comunicação do evento, da aplicação tecnológica desenvolvida.
  - d. Livro: “Reivente sua empresa – mude sua maneira de trabalhar” por Jason Fried e David Heinemeier Hansson
  - e. Consultoria para Youtube
  - f. Café da manhã com Mentora e especialista em Comunicação Lucina Martins
  - g. poderão ser ofertados outros prêmios que serão anunciados durante a competição.
3. O prêmio a ser oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe vencedora não dará o direito sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.
4. Os vencedores deverão no prazo máximo de seis meses do recebimento para utilização dos prêmios referente à consultorias e cursos, sob pena de perda automática do direito ao prêmio.

#### DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os participantes da maratona, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo Projeto que será apresentado ao final do evento, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

A organizadora declara ciência expressa que, os direitos de autoria sobre os Projetos apresentados ao final da maratona pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

A organização reserva-se o direito de utilizar os Projetos apresentados pelos candidatos como ferramenta de difusão ou publicidade e propaganda.

#### CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Os participantes, no ato da inscrição deste Hackathon e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência,

mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

#### DA DESCLASSIFICAÇÃO

1. Será desclassificada a equipe que:

- a. Ferir os princípios de *fair play*;
- b. Causar tumulto ou confusão durante o evento;
- c. Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento;
- d. Copiar soluções já existentes;
- e. Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter sempre 2 competidores no local da maratona);
- f. portar ou consumir bebida alcoólica e/ou drogas durante a competição, no local do evento.

#### DISPOSIÇÕES GERAIS

O presente Regulamento e este Hackathon poderão ser alterados, suspensos ou cancelados, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do Hackathon, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado à maratona, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, alguns dos sites da organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo da maratona, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Hackathon e/ou Evento.

Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, assim como, a inscrição deste no Hackathon e sua participação no Evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

A inscrição neste Hackathon implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento.

Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.

As soluções apresentadas ao final da Hackathon deverão ter sido desenvolvidas durante a maratona e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet e outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede wi-fi e energia nos 3 (três) dias de evento pela organização.

Os participantes deverão usar o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e, em todos os espaços em que será realizada a maratona.

Pode-se usar bibliotecas/repositórios online, desde que seja informado à equipe organizadora o link.

A comissão organizadora se reserva no direito de remanejar o número de vagas distribuídas em função da baixa ou alta procura, observando o mínimo de 15 inscrições para desenvolvedores, produtores de audiovisual e designers.

O valor pago no ato da inscrição não será devolvido em caso de desistência, em nenhuma hipótese.

Fica eleito o Foro de Curitiba Paraná, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.

#### ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

As despesas dos participantes referentes a transporte, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.

As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas até às 13h do dia 6 de agosto de 2017.

A avaliação dos projetos será realizada no dia 6 de agosto de 2017a partir das 13h30 até as 16h30.

Cada equipe terá o tempo total de 5 minutos para apresentar o projeto/protótipo final da solução e a banca avaliadora terá até 5 minutos para tirar suas dúvidas.

A premiação ocorrerá no Auditório do SEBRAE/PR, Curitiba, a partir das 16h30.

