

Hackathon Mulheres no Game - ONLINE

REGULAMENTO

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1.O concurso cultural denominado "**Hackathon Mulheres no Game**" é promovido pelo **KABUM** com a curadoria da **Comunidade Hackathon Brasil**.
- 1.2.O concurso tem como objetivo *desenvolver soluções tecnológicas (aplicativos web / mobile e hardware, dentre outros)*.
- 1.3.As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: *Desenvolva uma solução criativa (seja ela por APP, site, plataforma, jogo ou rede social), que incentive e apoie a presença delas nos games e na tecnologia.*

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1.O **Hackathon Mulheres no Game** acontecerá nos dias **25 e 26 de maio de 2024** (sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: das **9:00H** do sábado até as **22:00H** do domingo.
- 2.2.A maratona de programação será realizada de forma **TOTALMENTE ONLINE**, através da plataforma da Comunidade Hackathon Brasil.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1.Podem efetuar a inscrição para o **Hackathon Mulheres no Game** as pessoas físicas, brasileiras que se identificam com o gênero feminino e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de inscrição.
- 3.2.É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.3.As inscrições se darão no período de **29 de abril de 2024 a 20 de maio de 2024, até as 23:59 horas**, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições", no endereço **<https://hackathonbrasil.com.br/mulheres-no-game>**
 - 3.3.1. Haverá um número limitado de 150 (cento e cinquenta) vagas.
 - 3.3.2. A participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.
 - 3.3.3. A participante **inscrita e selecionada por meio do processo de seleção**, deverá se logar na plataforma do Discord até o dia **21 de maio de 2024**, via link enviado por e-mail, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outra participante.
 - 3.3.4. O único critério para o processo de seleção será por ordem de realização do check-in no Discord.
- 3.4.As inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- 3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile; ou
- 3.4.2. Design gráfico; ou
- 3.4.3. Design digital; ou
- 3.4.4. Gestão de negócios; ou
- 3.4.5. Marketing.

3.5. É proibida a inscrição e participação de colaboradores do **KABUM**.

4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1.A participação no **Hackathon Mulheres no Game** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2.Participação do concurso todas as interessadas cujas inscrições forem realizadas e selecionadas e que acessem o Discord até o dia **21 de maio de 2024**.

4.3.No primeiro dia de hackathon, **25 de maio de 2024**, a participante precisa estar logada na plataforma do Discord até a hora limite, às **10:00** horas, sob pena de ser desclassificada.

4.4.Durante o concurso, poderão ser compartilhados dados pessoais entre todos os envolvidos, inclusive entre as próprias participantes, e a participação implica na expressa autorização para tanto e o compromisso do **Hackathon Mulheres no Game** de preservar essas informações conforme as diretrizes da LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados e demais normas aplicáveis.

4.4.1 Serão coletados dados de identificação, características pessoais, dados financeiros, dados biométricos, dados de educação (acadêmicos/escolares, qualificação, experiência profissional) e redes sociais, sendo a finalidade estreitamente alinhada à inscrição, premiação e divulgação das candidatas.

4.4.2 Em cumprimento à LGPD, o titular de dados que desejar obter informações sobre o tratamento de dados pessoais deste concurso deverá encaminhar solicitação ao e-mail contato@hackathonbrasil.com.br para exercer os seus direitos.

4.5.As participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – Desenvolva uma solução criativa (seja ela por APP, site, plataforma, jogo ou rede social), que incentive e apoie a presença delas nos games e na tecnologia.

4.6.Sobre a formação de equipes.

4.6.1. No que se refere à formação das equipes:

4.6.1.a) Poderão ser previamente formadas pelas próprias participantes; ou

4.6.1.b) Somente poderão ter menos que 03 (três) pessoas, ou mais do que 05 (cinco) pessoas, se aprovado pela **COMISSÃO ORGANIZADORA**.

4.6.1.1 A **COMISSÃO ORGANIZADORA** será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

4.6.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

4.6.2.a) 02 (duas) programadoras ou desenvolvedoras; e

4.6.2.b) 1 (uma) designer; e

4.6.2.c) 01 (uma) gestora de negócios.

4.6.3. Caberá à **COMISSÃO ORGANIZADORA** aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.6.1 e/ou 4.6.2.

4.7. Caberá à participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso, sob pena de desclassificação.

4.8. Não será tolerado, em hipótese alguma, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da **COMISSÃO ORGANIZADORA**, bem como aos voluntários e participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

5. DO DESAFIO

5.1. Título: Desenvolva uma solução criativa (seja ela por APP, site, plataforma, jogo ou rede social), que incentive e apoie a presença delas nos games e na tecnologia.

5.2. Descrição do desafio:

Desenvolver uma solução criativa (seja ela por APP, site, plataforma, jogo ou rede social), que incentive e apoie a presença delas nos games e na tecnologia.

Para criar essa solução, podemos considerar as seguintes temáticas:

- Falta de segurança no jogo;
- Complexidade na entrada no mercado de trabalho gamer e tech;
- Hipersexualização das personagens femininas;
- Falta de apoio financeiro;
- Falta de incentivo;
- Falta de tempo;
- Falta de representatividade;
- Desigualdade no jogo entre homens e mulheres.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do **Hackathon Mulheres no Game** compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/mulheres-no-game> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. No dia **04 de junho de 2024**, no encerramento do **Hackathon Mulheres no Game**, serão divulgados todos os vencedores.

7.2.Receberão a premiação, as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora, conforme critérios definidos no item 8 abaixo,fazendo jus aos seguintes prêmios:

7.2.1. 1º colocado – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)

7.2.2. 2º colocado – R\$ 3.000,00 (três mil reais)

7.2.3. 3º colocado – R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

7.3.Todos os prêmios oferecidos as integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.4.Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre as integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes, após a divulgação dos vencedores.

7.4.1. Os dados da conta devem estar em nome da participante ganhadora;

7.4.2. O comprovante de transferência servirá como quitação do prêmio;

7.4.3. Os valores dos prêmios são líquidos e havendo incidência de imposto, o recolhimento será realizado pelo **KABUM**, nos termos da legislação vigente.

7.5.O pagamento dos prêmios é de responsabilidade do **KABUM** e serão pagos em até 30 (trinta) dias após o encerramento do evento.

8. DO JULGAMENTO E CRITÉRIO DE DESEMPATE

8.1.Como parte do padrão ético e visando garantir a imparcialidade, os membros da banca julgadora, bem como as participantes inscritas no concurso ou qualquer pessoa ciente de possíveis conflitos de interesse, favorecimento ou outras condutas contrárias ao código de conduta estabelecido para este concurso, que podem influenciar na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, comprometem-se a reportar imediatamente ou assim que possível, à **COMISSÃO ORGANIZADORA**.

8.2.Etapa de Julgamento:

8.2.1. Sobre Entregáveis de Documentação:

8.2.1.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia **26 de maio de 2024** às **22:00h**.

8.2.1.b) Avaliação sobre os entregáveis compreenderá: avaliação da qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe receberá notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos.

8.2.2. Sobre o Pitch (Apresentação):

8.2.2.a) Entregar uma apresentação de até 3 minutos sobre a solução, gravada em vídeo; Os pitches em vídeo deverão ser entregues até o dia **26 de maio de 2024** às **22:00h** e deverão seguir os seguintes procedimentos:

8.2.2.b) Gravar o vídeo com duração de até 3 minutos;

8.2.2.c) Fazer o upload no youtube como não listado;

8.2.2.d) Informar o link para o acesso ao vídeo no arquivo *link-do-video-pitch.txt* que estará dentro da pasta de entregáveis da equipe.

8.2.3. Os pitches e documentos do projeto serão avaliados entre os dias **27 e 28 de maio de 2024** pela banca julgadora

8.2.4. Critério de Avaliação dos vídeos pitches. Notas de 01 a 04:

8.2.4.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;

8.2.4.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;

8.2.4.e) **Apresentação da solução (vídeo):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;

8.2.5 Em situações de empate na avaliação dos projetos, a **COMISSÃO ORGANIZADORA** analisará os projetos com maior quantidade de itens desenvolvidos conforme as especificações do concurso, levando em consideração a qualidade, quantidade de componentes e nível de criatividade, ou seja, será utilizada a nota referente ao item “8.2.1” alínea “b” - avaliação sobre os entregáveis, e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item “8.2.4.d)” - inovação da solução.

8.2.6 As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.

8.3. Divulgação dos vencedores

8.3.1. No dia **04 de junho de 2024 às 19 horas**, serão divulgadas as equipes vencedoras ao vivo e nos canais digitais previamente divulgados com antecedência, através das redes sociais da Hackathon Brasil.

8.3.2. Ao menos 01 (uma) representante de cada equipe vencedora deverá estar presente na live de encerramento, sob o risco da equipe ser desclassificada.

9. DA COMUNICAÇÃO

9.1.Em todas as etapas do **Hackathon Mulheres no Game**, a **COMISSÃO ORGANIZADORA** se comunicará com as participantes inscritas, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br, haverá ainda suporte as participantes dentro do ambiente do evento Discord.

9.2.As participantes inscritas serão responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso no site oficial do evento ou no grupo do WhatsApp criado pela equipe organizadora do evento.

9.3.A **COMISSÃO ORGANIZADORA** solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **Hackathon Mulheres no Game**, que deverão chegar por meio do domínio “@hackathonbrasil.com.br”. Não será possível alegar a falta de

conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação das participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da **COMISSÃO ORGANIZADORA**. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço <https://hackathonbrasil.com.br/mulheres-no-game>
- 10.2. O **Hackathon Mulheres no Game** será coordenado por uma **COMISSÃO ORGANIZADORA**, integrada por membros e diretores da **Comunidade Hackathon Brasil** e **KABUM**, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 10.3. Ao se inscreverem no **Hackathon Mulheres no Game**, as participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando o **KABUM** e a **Comunidade Hackathon Brasil** 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, gratuitamente, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante prazo de 05 (cinco) anos.
- 10.4. No que se refere aos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos, métodos, assim como os projetos desenvolvidos e todo conteúdo gerado em razão deste concurso será de propriedade exclusiva do **KABUM**, a qual poderá utilizar de forma ilimitada, sem restrições ou reserva de direitos, de forma gratuita e ilimitada.
- 10.5. As participantes também autorizam a utilização, durante o período do concurso, compreendendo-se até o pagamento dos prêmios aos vencedores, de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela **COMISSÃO ORGANIZADORA**. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da **COMISSÃO ORGANIZADORA**.
- 10.6. As 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 os integrantes da **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.
- 10.7. A **COMISSÃO ORGANIZADORA** não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do **Hackathon Mulheres no Game**.
- 10.8. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso e das regras de conduta do Discord, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela **COMISSÃO ORGANIZADORA**, podendo ainda resultar na desclassificação da respectiva participante.
- 10.9. 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 do respectivo participante.

- 10.10. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/mulheres-no-game>
- 10.11. O **Hackathon Mulheres no Game** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.12. A **COMISSÃO ORGANIZADORA**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/mulheres-no-game>
- 10.13. 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 Mulheres no Game** tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.14. A participação neste concurso sujeita todas as participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, as 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.
- 10.15. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela **COMISSÃO ORGANIZADORA**.
- 10.16. Não serão devidas, pelo **KABUM e Comunidade Hackathon Brasil**, quaisquer indenizações as inscritas deste concurso caso haja interrupção de conexão, no ato da inscrição e/ou do evento, por problemas ocorridos no servidor do membro e/ou na plataforma na qual o concurso será realizado, tais como: problemas de acesso à rede de Internet, intervenção de hackers, vírus, manutenção, queda de energia, falhas de software ou hardware, problemas operacionais com as empresas de telefonia que possam, direta ou indiretamente, afetar o acesso à Internet e, conseqüentemente, a participação no presente concurso, bem como por casos fortuitos ou de força maior.
- 10.17. As inscritas isentam o **KABUM e Comunidade Hackathon Brasil**, suas companhias coligadas, subsidiárias e afiliadas, inclusive seus respectivos funcionários, representantes, prestadores de serviços e agentes, terceiros autorizados, bem como a qualquer empresa envolvida, ou qualquer outra pessoa ou organização envolvida direta ou indiretamente no concurso, de toda e qualquer demanda ou ação legal conseqüente de sua participação no concurso.
- 10.18. O **KABUM**, suas companhias coligadas, subsidiárias e afiliadas, inclusive seus respectivos funcionários, representantes e prestadores de serviços, não terão qualquer

responsabilidade caso ocorram fraudes, dificuldades técnicas, ou qualquer outro imprevisto que esteja fora do controle deste e que comprometa a integridade do concurso.

10.19. Se qualquer uma das disposições deste regulamento oficial for inexecutável ou inválida por qualquer motivo, isso não afetará a validade das disposições restantes.