

REGULAMENTO

HACKATHON NETSHOES

1. Do objetivo

O evento Hackathon Netshoes, promovido pela NS2.Com Internet S/A tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas, bem como fomentar iniciativas inovadoras na análise de dados e geração de informação de qualidade para a inovação no setor de e-commerce.

As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando um dos seguintes temas:

"Autoatendimento – Como melhorar a experiência de autoatendimento de forma inovadora"

"Curadoria de marketplace – Como melhorar e automatizar a curadoria de produtos em marketplace"

2. Das datas e do local

O Hackathon Netshoes acontecerá entre os dias 28 e 29 de setembro de 2019 na sede na Netshoes, situada a Rua Vergueiro, 943.

3. Da inscrição

Podem efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que sejam alunos regulares da graduação da Universidade de São Paulo e estejam matriculados na disciplina de Empreendedorismo em Informática - ACH2008. A inscrição é individual e deve ser feita por meio de formulário eletrônico disponibilizado abaixo. Também poderão se inscrever funcionários da Netshoes e Magalu.

As inscrições se darão no período indicado nos formulários de inscrição, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizados em:

[Alunos USP](#)

[Funcionários Netshoes](#)

[Funcionários Magalu](#)

3.1. Da seleção

O critério de seleção dos inscritos dará preferência àqueles com conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo:

- A) Programação e Desenvolvimento de Software;
- B) Ciências Exatas (Matemática, Estatística e afins);
- C) Análise e Ciência de dados;

Os alunos da USP inscritos participarão de dinâmica realizado em parceria com a Professora Luciane Meneguín Ortega por meio de atividade pedagógica em sala de aula. O resultado desta dinâmica consistirá na definição dos grupos que participarão da Hackathon.

4. Da participação

A participação no Hackathon é voluntária, nominativa e intransferível. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia 27 de setembro de 2019 e compareçam no espaço de abertura do hackathon até às 9:30 para confirmar a participação.

Os participantes competirão formando equipes de 03 (três), devendo sempre ser observado o tema do Hackathon. No início do evento dois novos integrantes da Netshoes/Magalú serão sorteados para integrarem as equipes dos competidores a fim de formarem uma equipe de 5 integrantes no total.

No que se refere à formação das equipes:

A. poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou

B. a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon.

Cada equipe será composta preferencialmente por pessoas que possuam um dos perfis citados no item 3.

Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante todo o concurso. A NS2.Com Internet S/A disponibilizará um ponto de rede elétrica e um acesso à Internet. É de responsabilidade do participante levar quaisquer adaptadores que se façam necessários.

O participante deverá manter visível a identificação oferecida no ato do credenciamento da Hackathon durante todo o período e em todos os espaços em que serão realizadas as atividades.

5. Programação do evento*

Sábado	9h00	30m	Check-in - Café da manhã
Sábado	9h30	30m	Abertura - Boas vindas, motivação, apresentação, apresentação dos desafios
Sábado	10h00	30m	Tech Talk
Sábado	10h30	1h	Integração dos times - Let the games begin
Sábado	13h	1h	Almoço
Sábado	16h		Disponibilizar lanche de break

Sábado	20h	1h	Tech Talk - Apresentação
Sábado	21h	1h	Jantar
Domingo	0h		Disponibilizar lanche de break
Domingo	4h		Disponibilizar lanche de break
Domingo	7h		Café da manhã
Domingo	10h		Disponibilizar lanche de break
Domingo	10h30	1h	Finalização do desafio e apresentação do Pitch
Domingo	12h00		Premiação e Encerramento

6. Dos critérios de avaliação

No dia 29 de setembro de 2019 (Domingo), no horário que constar na programação do Hackathon, todas as equipes participantes apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- a. complexidade analítica
- b. viabilidade técnica
- c. originalidade

Após a avaliação, serão consideradas vencedoras as 03 (três) equipes mais bem avaliadas pela banca julgadora.

A parceira Habits – USP contribuirá no processo de seleção dos participantes, bem como participará da banca julgadora.

7. Da premiação

No dia 29 de setembro de 2019 (Domingo), de acordo com a programação, será realizada a cerimônia de premiação. No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe finalista deverá estar presente na Cerimônia. Todos os prêmios oferecidos aos integrantes da equipe vencedora são pessoais e Intransferíveis. Ao final do hackathon, de todas as equipes que submeterem suas soluções, respeitando os horários determinados, as melhores classificadas na soma total de pontuação dos critérios citados, receberão os seguintes prêmios:

1º LUGAR

5 Playstation 4 – 1 para cada integrante

2º LUGAR

A confirmar

8. Da comunicação

Em todas as etapas do Hackathon, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos por e-mail.

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

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

9. Das considerações finais

O Hackathon será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas. A parceira Habits – USP também contribuirá com staff para a organização do evento.

Ao se inscreverem no Hackathon, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento.

Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam NS2.Com Internet S/A e Habits - USP 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.

Todo código produzido na Hackathon será público, podendo qualquer um, inclusive a NS2.Com Internet S/A e a Habits- USP 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 NS2.Com Internet S/A, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

A NS2.Com Internet S/A não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do Hackathon. 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.

A NS2.Com Internet S/A 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. 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 NS2.Com Internet S/A, 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 NS2.Com Internet S/A envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

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.