**REGULAMENTO PIXELTHON BY LINX**

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **PIXELTHON BY LINX** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

Para manter um relacionamento transparente entre organizadores e participantes, enfatizamos que esta é uma versão atualizada do regulamento emitido em 8 de julho de 2020.

**DESAFIO:**

A taxa de conversão média no e-commerce é menor que 2%, ou seja, a cada 100 pessoas que entram nos sites, menos de 2 finalizam uma compra. Pensando nisso, **Como melhorar mais ainda a conversão no e-commerce**

**REGULAMENTO**

**1.DO CODIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL**

Todos os participantes do PIXELTHON BY LINX são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do PIXELTHON BY LINX.

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato com pixelinit@ejpixel.com.br

1.1 **Código de Conduta**

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o PIXELTHON BY LINX um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o PIXELTHON BY LINX.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

1.2 **Anti-Assédio**

Nosso PIXELTHON BY LINX é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do PIXELTHON BY LINX, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nosso PIXELTHON BY LINX estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.

Os participantes sinalizados pelo descomprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

Os participantes do PIXELTHON BY LINX que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do PIXELTHON BY LINX, a critério dos organizadores do PIXELTHON BY LINX. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do PIXELTHON BY LINX podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsão do PIXELTHON BY LINX.

1.3 **Política de Propriedade Intelectual**

1.3.1. **Direitos de propriedade intelectual**

Qualquer submissão ao PIXELTHON BY LINX continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos e compartilhá-los com a comunidade para fomentar e promover inovação nesse espaço.

1.3.2 **Proteção da propriedade intelectual**

Ao participar do PIXELTHON BY LINX ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao PIXELTHON BY LINX todos os direitos aqui concedidos;

b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o PIXELTHON BY LINX, seus patrocinadores ou terceiros;

c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;

d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;

e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e

f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

Ao participar do PIXELTHON BY LINX, o participante concede ao PIXELTHON BY LINX e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao PIXELTHON BY LINX ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no PIXELTHON BY LINX.

1.4 **Direitos autorais**

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um existente, o participante garante:

a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,

b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e

c) Que o envio está livre de malware.

2. **DO OBJETIVO**

2.1. O **PIXELTHON BY LINX** tem como objetivo de conectar participantes com empresas de tecnologia através do PIXELTHON BY LINX.

**3. DAS DATAS E DO LOCAL**

3.1. O **PIXELTHON BY LINX** acontecerá dos dias 14/07 até 23/07, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3.2. O evento será realizado de forma inteiramente online, sendo assim os inscritos poderão participar de suas residências ou de qualquer outro lugar que desejarem desde que haja acesso à internet.

**4. DAS INSCRIÇÕES**

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **PIXELTHON BY LINX** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

4.3. As inscrições se darão no período de 09/07/2020 às 22:30 até 13/07/2020 às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios disponibilizados no site app.pixelinit.ejpixel.com.br ou no aplicativo “Pixel Init” disponibilizado na Play Store.

4.4. As pessoas inscritas não necessitam ter conhecimento nem experiência em áreas relacionadas à programação ou skills usadas durante o PIXELTHON BY LINX.

4.5. É permitida a participação de pessoas de todas as idades, porém, para os menores 16 anos até a data de início do evento, é necessária a autorização dos responsáveis legais.

**5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS**

5.1.Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.3, serão aprovadas pela Comissão Organizadora do Evento.

5.2. O preenchimento de todos os campos obrigatórios disponibilizados no site app.pixelinit.ejpixel.com.br ou no aplicativo “Pixel Init” disponibilizado na Play Store garante a participação da pessoa inscrita no **PIXELTHON BY LINX**.

**6. DA PARTICIPAÇÃO**

6.1. A participação no **PIXELTHON BY LINX** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.2. A formalização de equipe será feita de maneira aleatória e por meio da nossa plataforma. As equipes serão disponibilizadas ao longo do dia 14/07/2020.

6.3. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 04 (quatro) integrantes a depender da definição da Comissão Organizadora, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

6.4. No que se refere à formação das equipes:

6.4.1 A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes.

6.4.2 Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

**7. DA PROGRAMAÇÃO**

7.1. A programação do **PIXELTHON BY LINX** compreende sessões de mentoria, validações e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no instagram @pixelinit.

7.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada via e-mail, via Instagram e/ou via whatsapp.

**8 DA SUBMISSÃO DE PROJETOS**

8.1. A submissão de projetos do **PIXELTHON BY LINX** deverá ser entregue através do email ([pixelinit@ejpixel.com.br](mailto:pixelinit@ejpixel.com.br)) com o assunto do email “SUBMISSÃO DO PROJETO - GRUPO X”, sendo X o nome (ex.: Branco) do seu respectivo grupo, até as **18h00 do dia 21/07/2020 19h00 do dia 21/07/2020 (prorrogado)** (Terça) da seguinte forma:

**a) Video Pitch:** Link do vídeo no YouTube de até 5 minutos na estrutura de um pitch que responda, **necessariamente,** às seguintes perguntas: “Qual a solução apresentada aumentará a conversão no e-commerce?”, “Como ela funcionará?”, “Em qual(is) segmentos do e-commerce essa solução se encaixa?”, “Por que aumentará a conversão?”. Os vídeos com mais de 5 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado no corpo do email. O vídeo deve ser postado como ‘Público’ ou ‘Não listado’.

**b) Apresentação:** No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).

8.2. O total de links disponibilizados não pode ser superior a 2, sendo:

a) 1 (um) vídeo pitch;

b) 1 (um) .pdf de Apresentação;

Também, os links não podem ser diferentes dos descritos no item 8.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

**9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

9.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um PIXELTHON BY LINX, serão considerados os seguintes critérios:

a) **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;

b) **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

c) **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto;

d) **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

9.1.1 Todos os critérios descritos no item 9.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

9.2 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 5 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 5 representa total ou máxima aderência ao critério.

9.3 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 9.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

9.4 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

**10. DAS ETAPAS DE MENTORIA, VALIDAÇÃO E AVALIAÇÃO**

10.1. O PIXELTHON BY LINX possui etapas de mentorias com validação com a intenção de auxiliar se a ideia pré-apresentada está em concordância e/ou bem estrutura de acordo com o desafio proposto.

10.1.1. As etapas de validação ocorrerão com o auxílio dos mentores que estipularão, de maneira individual, como será feita a validação.

10.1.2. A não-participação do grupo na mentoria e a não-validação não exclui o grupo, a mentoria e a validação são realizadas apenas para auxiliar os grupos no andamento do processo.

10.2**.** O PIXELTHON BY LINX possui etapas de avaliação, sendo elas descritas abaixo:

1. Avaliação do Vídeo Pitch e da Apresentação via PDF por meio da Comissão Organizadora: 21/07/2020 às 18:00 até 22/07/2020 às 18:00.
2. Apresentação e Tira-Dúvidas ao Vivo realizada pelo Google Meet das equipes frente à Comissão Organizadora: a partir das 18:00 do dia 22/07/2020.

10.3. **Apresentação e Tira-Dúvidas ao Vivo realizada pelo Google Meet**: Serão enviados às equipes, por meio do WhatsApp e/ou Email, os links para que eles tenham acesso a reunião realizada pelo Google Meet. Esse Meet será limitado à 7 min.

10.4. **Anúncio do Vencedor:** O grupo vencedor do PIXELTHON BY LINX será anunciado a partir de 21:45 do dia 23/07/2020 na transmissão ao vivo do PIXEL INIT BY LINX.

**11. DA PREMIAÇÃO**

11.1. No dia 23 de julho de 2020, no encerramento do **PIXELTHON BY LINX** e durante o **PIXEL INIT BY LINX**. de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

11.2. Cada integrante da equipe vencedora receberá como prêmio de 1 Xiaomi Mi Band 4 e 20% de desconto na taxa de intercâmbio da **AIESEC** conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento.

11.2.1. Ao final do anúncio do grupo vencedor será **exigida** à equipe vencedora um preenchimento de um formulário e, se necessária, uma reunião via Google Meet, de maneira individual por cada integrante, a fim de verificar a validade da execução de **todos os membros** do grupo.

11.2.1.1. Se, após a análise da Comissão Organizadora, um determinado membro for classificado como insignificante para o desenvolvimento do projeto, esse membro insignificante será excluído do PIXELTHON BY LINX e não terá direito aos Prêmios e não terá direito ao Certificado de Participação.

11.3 Para todos os integrantes, será fornecido um Certificado de Participação no **PIXELTHON BY LINX.**

11.4. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

11.5. Os códigos de rastreio referente à transportadora dos prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados;

**12. DOS AVALIADORES**

12.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

12.2. As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

12.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

12.4. A Comissão organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

**13. DA COMUNICAÇÃO**

13.1. Em todas as etapas do **PIXELTHON BY LINX** a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Instagram, e-mail, Whatsapp e/ou lives no canal oficial do youtube).

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

**14. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

14.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do Instagram, ou por meio do WhatsApp ou por meio de e-mail.

14.2. O **PIXELTHON BY LINX** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

14.3. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **PIXELTHON BY LINX**.

14.4. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras 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.

14.5. O **PIXELTHON BY LINX** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções 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, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

14.6. O **PIXELTHON BY LINX,** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

14.7. O evento 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 às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **PIXELTHON BY LINX** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

14.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

14.9. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.