



## Regulamento Hackathon “Geek for a Week”

Este regulamento contém as regras aplicáveis ao Hackathon do evento  
**Geek for a Week by Conductor**

### 1. OBJETIVO DO EVENTO

1.1 A maratona tem como finalidade proporcionar um momento recreativo e de incentivo ao desenvolvimento de novas tecnologias e ideias, sem fins lucrativos, sendo parte integrante do evento **Geek For a Week**, doravante denominado apenas evento, a ser realizado nas unidades da Conductor Tecnologia, em João Pessoa, na Rua Antônio Régis de Brito número 15, bairro Pedro Gondim, em Barueri, na avenida Tamboré 267, no bairro de Alphaville e em Porto Alegre, na Av. Ipiranga, 6681 Prédio 99ª, SI 1001, Partenon.

### 2. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

2.1. Poderão se inscrever e participar do Evento apenas colaboradores das unidades da Conductor em São Paulo, João Pessoa e Porto Alegre, inscritos no site <https://pt.surveymonkey.com/r/geekforaweek>, através de formulário disponível concordando com os termos de aceite deste regulamento. Só serão permitidas equipes de, no máximo, 07 (sete) pessoas.

2.2. As equipes obrigatoriamente deverão ter no mínimo um colaborador de cada unidade da Conductor. Incentivamos que os times sejam o mais diverso possível, contando com colaboradores de Squads e atuações diferentes.

2.3. Não será cobrado nenhum valor a título de inscrição e/ou participação no Evento.

### 3. CRONOGRAMA

<i>Evento</i>	<i>Início</i>	<i>Final</i>
<i>Inscrições</i>	08/04/2019	12/04/2019
<i>Abertura/Apresentação</i>	29/04/2019 – 19:00	29/04/2019 – 20:00
<i>Mão na massa</i>	30/04/2019	04/05/2019
<i>Apresentações</i>	05/05/2019	05/05/2019
<i>Resultados</i>	05/05/2019	05/05/2019
<i>Premiação</i>	06/05/2019	13/05/2019



#### 4. PARTICIPANTES E CRITÉRIOS

4.1. Os participantes poderão criar grupos de cinco até sete pessoas e deverão nomear o líder do projeto. Não poderão se inscrever pessoas que estejam atuando na organização do evento ou do Júri.

4.2. O desenvolvimento de soluções deverá seguir as instruções repassadas diretamente na abertura/apresentação do evento.

4.3. O Júri terá a composição informada abaixo, sendo formada por membros da Conductor Tecnologia e/ou convidados. Na ausência dos jurados previamente estabelecidos, os organizadores do evento poderão nomear jurados equivalentes.

- Diretoria da Conductor

- Pessoas do mercado tecnologia de meios de pagamento

O Júri utilizará critérios para selecionar o vencedor baseados nos aspectos de integração das plataformas da Conductor considerando inovação tecnológica, valor agregado à Conductor, Clientes e Mercado de Meios de Pagamento, a saber:

- a) Qualidade do desenvolvimento: será avaliado por uma comissão de tecnologia que avaliará código, execução, boas práticas e uso de tecnologias) - **30 pontos**
- b) Aplicabilidade e Inovação: será avaliado por uma comissão a aplicabilidade e valor agregado à Conductor, Clientes e Mercado de Meios de Pagamento - **30 pontos**
- c) Design: será avaliado usabilidade e experiência do usuário - **10 pontos**
- d) Execução e apresentação: **20 pontos**
- e) Diversidade e Interação dos times: **10 pontos**

4.4. Todos os projetos desenvolvidos durante a realização do **Hackathon – Geek for a Week**, com viabilidade técnica ou não, serão de domínio da Conductor Tecnologia S/A e disponibilizados pelos participantes para utilização interna.



## EM CASO DE EMPATE

Em caso de empate, será considerado vencedor o time com a maior pontuação no quesito b supracitado, ou seja, "**Aplicabilidade e Inovação**".

4.4. Em caso de não haver viabilidade técnica em quaisquer dos projetos, a Conductor poderá se resguardar em não selecionar um vencedor do evento. A Conductor Tecnologia S/A não acatará questionamentos de qualquer natureza por parte dos participantes a respeito da escolha final dos ganhadores ou decisão final do evento.

4.5. O ganhador, caso houver, será apresentado até dois dias úteis após o final do evento, bem como o projeto selecionado.

## 5. TEMA, AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO E DEMAIS INFORMAÇÕES

5.1 O tema será: "**GEEKS FOR A WEEK: INTEGRAÇÃO DAS PLATAFORMAS CONDUCTOR**"

5.2 Os participantes utilizarão seus próprios equipamentos da Conductor.

## 6. PREMIAÇÃO

6.1. O pagamento será realizado ao time vencedor através de nosso Cartão Unicórnio, sendo dividido igualmente entre os integrantes do time.

- 1º Lugar: R\$ 8.000,00 que deverá ser dividido igualmente entre o total de participantes.
- 2º Lugar: R\$ 4.000,00 que deverá ser dividido igualmente entre o total de participantes.
- 3º Lugar: R\$ 2.000,00 que deverá ser dividido igualmente entre o total de participantes.



6.1 O participante deverá manter o sigilo e a confidencialidade das informações recebidas decorrentes da participação no Evento.

6.2. A inscrição para participação neste Evento, por meio do preenchimento dos dados no site implica no conhecimento e aceitação de todos os termos e condições previstos no regulamento

6.4. Serão respeitadas durante o processo todas as Políticas de Segurança da Informação, sendo responsabilidade de todos zelar pela segurança dos nossos dados e pela aderência às melhores práticas. A política encontra-se disponível para consulta em: <https://conductor.sharepoint.com/sites/si/default.aspx>

## **7. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE**

7.1 O participante deverá manter o sigilo e a confidencialidade das informações recebidas decorrentes da participação no Evento.

7.2. A inscrição para participação neste Evento, por meio do preenchimento dos dados no site implica no conhecimento e aceitação de todos os termos e condições previstos no regulamento

7.3. Serão respeitados durante o processo os princípios éticos da Conductor Tecnologia S/A, zelando por um ambiente com respeito, sem quaisquer tipos de discriminação, ficando a cargo da organização do evento identificar quaisquer violações reportando para os envolvidos quais medidas serão executadas.

## **8. DIREITO À IMAGEM**

8.1 Os participantes devidamente inscritos , desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, às Empresas Promotoras os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação no Concurso, autorizando a divulgação de sua imagem, som de voz, nome, por quaisquer meios de divulgação e publicação, para utilização comercial ou não, publicitária, promocional e/ou institucional, pelas Promotoras, sem limitação do número de veiculações, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual (inclusive, mas sem limitação, em filmes cinematográficos, fitas magnéticas ou digitais, DVD, home vídeo), televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional, pelo período de 12 (doze) meses a contar da data de término do Concurso, reservando-se aos contemplados apenas o direito de terem os seus nomes sempre vinculados ao material produzido e veiculado e/ou

# HACKATHON GEEK FOR A WEEK

publicado por qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica, ou qualquer outro suporte físico, digital ou virtual existente ou que venha a existir, para fins de divulgação deste Concurso.

