

EDITAL DO BTP: CODE - 1º HACKATHON DOS PORTOS

1. CONTEXTO

Hackathon é uma imersão que reúne pessoas empreendedoras, apaixonadas por tecnologia e inovação, para uma maratona de desenvolvimento, prototipagem e colaboração. Além da experiência de troca de ideias e networking, os participantes podem também concorrerem a prêmios e podem ter seus projetos desenvolvidos por investidores.

Este edital regula as condições de participação dos interessados no “**BTP: CODE - 1º HACKATHON DOS PORTOS**”, sendo certo que, ao realizarem a inscrição para participar do desafio, os interessados concordam com todas as condições aqui estipuladas.

2. OBJETIVO

O desafio visa fomentar a proposição de ideias e/ou soluções voltadas a resolver algum problema real, que será lançado dias antes da maratona, tendo como base o uso de novas tecnologias. Pode participar do desafio qualquer pessoa que atenda, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

- (i) Ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- (ii) Ter domínio da língua portuguesa.
- (iii) Ter documento válido no Brasil (RG, CPF, Passaporte).

Todas e quaisquer despesas e/ou custos eventualmente necessários para participar do desafio (inclusive, sem restringir, transporte, passagem, hospedagem, etc.) deverão ser arcados única e exclusivamente pelos participantes, não sendo devido ao participante, nenhum valor a título de reembolso ou a qualquer título.

2.1. Estão impedidos de participar do desafio quaisquer colaboradores, funcionários e/ou estagiários das empresas e seus parentes diretos: pais, filhos ou enteados, cônjuges e irmãos, fundações, associações, institutos e/ou entidades abaixo indicadas: (a) Brasil Terminal Portuário S.A. e (b) MODAL Gestão & Resultados LTDA.

3. INSCRIÇÕES

A inscrição no desafio é individual ou em grupo e deverá ser efetuada no site www.hackathondosportos.com.br, no período compreendido entre 12H00 do dia 12/MAR/2019 às 23h59 do dia 31/MAR/2019, horário de Brasília.

3.1. Para fins de participação no desafio, apenas serão consideradas válidas as inscrições apresentadas até às 23h59, horário de Brasília, do dia 31/MAR/2019, com todas as informações solicitadas no formulário de inscrição devidamente preenchidas.

3.1.1. As respostas para as questões apresentadas no formulário de inscrição serão avaliadas pela organização do Desafio conforme os seguintes critérios: (i) conhecimentos técnicos demonstrados na resposta; (ii) declaração da experiência fornecida pelo interessado e (iii) criatividade.

3.1.1.1. O interessado em participar do desafio é responsável pelo correto preenchimento do formulário e pela veracidade das informações fornecidas, sob pena de desclassificação a qualquer tempo e em qualquer fase do desafio, a exclusivo critério da organização.

3.1.2. Após a avaliação das inscrições com base nos critérios acima indicados, a organização do desafio selecionará, entre 100 (CEM) pessoas ou 25 (vinte) times de 4 pessoas inscritas para participar do HACKATHON DOS PORTOS. A divulgação dos participantes selecionados será realizada no dia 01/ABR/2019 para o e-mail informado no ato da inscrição. Os participantes não selecionados também serão informados sobre a classificação por meio do e-mail informado no ato da inscrição.

3.1.2.1. O preenchimento e o envio do formulário de inscrição não garantem a participação do inscrito no desafio. Apenas os participantes selecionados conforme os critérios deste edital poderão participar do desafio.

3.1.2.2. Os participantes selecionados que desistirem da participação no desafio deverão informar a desistência pelo menos 24 horas (vinte e quatro horas) antes do desafio, sendo que tal comunicação deve ser feita à organização do desafio através do e-mail hackathondosportos@modalgr.com.br informando no assunto “Hackathon dos Portos – DESISTÊNCIA – [nome e CPF]”.

3.1.2.3. Em qualquer hipótese de desistência ou ausência de qualquer um dos participantes selecionados, a organização do desafio poderá, a seu exclusivo critério, selecionar outro participante para o desafio, observando os critérios de seleção previstos neste edital.

3.1.3. Ao participarem do desafio, os participantes se comprometem a manter sigilo e confidencialidade sobre as informações que tiverem acesso durante o evento, mesmo após o seu término.

3.1.4. Durante o desafio, os participantes deverão utilizar seus próprios equipamentos (por exemplo, notebook, carregador, HD externo, etc.). Os participantes serão exclusivamente responsáveis pela guarda, vigilância e manutenção do estado de conservação dos equipamentos que utilizarem durante o desafio, isentando a BTP, a MODALGR ou quaisquer parceiros

e/ou organizadores de qualquer responsabilidade por perdas, roubos e/ou pela reparação de quaisquer danos causados aos equipamentos dos participantes.

4. REALIZAÇÃO DO DESAFIO E SELEÇÃO DAS EQUIPES VENCEDORAS

4.1. O Desafio terá início no dia 06/ABR/2019, às 9h (horário de Brasília) na Universidade UNIP, cito a Avenida Francisco Manoel – Bairro Vila Mathias em Santos, e terminará no dia 07/ABR/2019, às 17h (horário de Brasília). A presença dos participantes selecionados durante todo o período de realização do desafio é obrigatória, observando-se os intervalos programados pela organização do desafio.

4.1.1. No primeiro dia de desafio, os participantes serão informados a respeito das regras gerais do evento e os inscritos individualmente serão organizados em equipes com base nos conhecimentos técnicos informados pelos participantes no ato da inscrição (“Equipes”). As equipes terão no máximo 04 (quatro) integrantes, podendo a organização do desafio, a seu exclusivo critério, alterar a quantidade de participantes por equipe, caso entenda necessário.

4.1.2. Durante todo o evento as equipes participantes terão acesso a uma equipe de monitores, a qual poderão acessar em caso de dúvidas, sejam estas relacionadas ao modelo de

negócio no qual se está inserido o desafio ou de âmbito tecnológico, sendo estes impedidos de:

4.1.2.1. Atuar de maneira a detalhar a solução que deva ser adotada pela equipe;

4.1.2.2. Divulgar, de forma intencional ou não, detalhes da abordagem para resolução do problema de uma equipe para outra.

4.2. Durante o período de realização do desafio, a equipe deverá (i) desenvolver uma solução de ferramenta digital (por exemplo, programa, aplicativo, etc.) criativa e inovadora para o desafio proposto e (ii) expor a solução em forma de apresentação visual. A exposição de elementos adicionais, tais como o desenvolvimento de projeto de arquitetura navegável, telas com apresentação de layout e experiência do usuário serão considerados positivamente na avaliação das soluções.

4.2.1. O material de apresentação da solução e quaisquer outros documentos, apresentações e/ou materiais entregues e/ou apresentados pela equipe no âmbito do desafio (a seguir “Apresentações”) não deverão conter o código fonte da solução.

4.2.2. Durante o desafio, as equipes deverão disponibilizar o código fonte da solução em um repositório público na plataforma de preferência do participante e informada aos

organizadores do desafio. O código fonte da solução deverá permanecer disponível na plataforma, para acesso dos organizadores do evento para avaliação.

4.3. No dia 07/ABR/2019, às 15h (horário de Brasília) as equipes deverão realizar um *pitch* (apresentação) contendo os detalhes, funcionalidades, benefícios, aplicações práticas da solução, telas da solução e demais recursos que possam auxiliar na escolha das equipes vencedoras.

4.3.1. O *pitch* a ser apresentado aos avaliadores será composto por:

- a. 3 minutos de apresentação pelo representante da equipe para cada jurado.
- b. 1 minuto para réplica do jurado.
- b. 1 minuto para tréplica do apresentador.

4.3.2. As soluções apresentadas serão avaliadas por uma banca avaliadora composta por convidados que escolherão as 3 (três) equipes vencedoras.

4.3.3. As seleções mencionadas acima deverão seguir os seguintes critérios de seleção:

- a. Originalidade.
- b. Criatividade e Inovação.
- c. Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo funcional.

d. Aderência ao tema do desafio.

3.4. A seleção e divulgação das equipes vencedoras ocorrerá após a realização das apresentações, no mesmo local.

3.5. Em todas as etapas de seleção e eventos presenciais, os participantes deverão apresentar documento de identificação com foto.

5. **WARM-UP SESSION**

Após a seleção das equipes participantes será realizado uma sessão de *warm-up* trazendo maiores detalhes sobre o evento.

5.1. O *warm-up* está programado para 03/ABR/2019 as 20h horário de Brasília.

5.2. Os convites serão enviados apenas para os participantes aprovados na fase de seleção e convidados especiais.

5.3. Caso sejam agendados novos *warm-ups*, os mesmos serão divulgados com pelo menos 24 horas de antecedência.

5.4. A organização se reserva no direito de alterar datas e horários

5.4.1. Caso ocorram alterações, as mesmas serão comunicadas com pelo menos 24 horas de antecedência.

4. DESCLASSIFICAÇÃO DE PARTICIPANTES

Aos organizadores do desafio é reservado o direito de desclassificar, a seu exclusivo critério, qualquer participante e/ou equipe, a qualquer momento e em qualquer etapa do desafio, nas seguintes hipóteses:

- i. apresentação de soluções que desrespeitem os valores éticos e morais da BTP, da MODALGR ou que, de qualquer forma, possuam conteúdo sexual explícito, violento e/ou intimidador, promovam incitação ao ódio, preconceito, atividades ilegais ou jogos de azar, bem como, apresentem informações pessoais, sigilosas e/ou confidenciais sem autorização prévia;
- ii. apresentação de soluções ou materiais criados, elaborados ou enviados em desacordo com as diretrizes e especificações constantes deste edital;
- iii. apresentação de soluções que violem quaisquer regras ou normas aplicáveis, bem como direitos de terceiros, inclusive de propriedade intelectual e de personalidade ou, ainda, o dever de sigilo e/ou de confidencialidade;
- iv. apresentação de soluções que já tenham sido, perante quaisquer órgãos, no Brasil ou no exterior, objeto de pedidos de registro ou registro de invenções, modelos de utilidade, desenhos industriais, marcas, nomes empresariais, títulos de estabelecimento, nomes de domínio, slogans e demais sinais distintivos, programas de computador ou, ainda, que constituam quaisquer obras intelectuais protegidas, cujos direitos intelectuais patrimoniais pertençam a terceiros;

- v. constatação ou suspeita de fraude, tentativa de fraude e/ou abuso de qualquer natureza;
- vi. violação a quaisquer regras ou condições constantes neste edital;
- vii. participação de pessoas que não atendam às condições de participação estabelecidas nos itens 1 deste edital;
- viii. o integrante que não comparecer ou abandonar o desafio antes do término. A tolerância máxima de atraso para que o participante retorne dos intervalos programados pela organização do desafio será de 30 (trinta minutos), sendo reservado aos organizadores do desafio o direito de desclassificar quaisquer participantes em caso de atraso;
- ix. prática, por qualquer participante em relação a outro participante e/ou a quaisquer terceiros, de discriminação em razão de raça, sexo, orientação sexual, identidade de gênero, atributos físicos e/ou qualquer outro tipo de discriminação.

4.1. Constatada qualquer uma das situações acima, a organização do desafio avaliará, de acordo com critérios internos, a aplicação de medida de desclassificação do participante e/ou equipe envolvidos.

4.2. Sem prejuízo da desclassificação prevista no item 4, a BTP e a MODALGR poderão adotar todas as medidas, judiciais ou extrajudiciais, que entender necessárias para a preservação ou defesa de seus direitos.

4.3. Em qualquer hipótese de desclassificação de Equipe(s) e/ou Participante(s), será(ão) considerada(s) classificada(s) a(s) Equipe(s)

e/ou Participante(s) imediatamente seguinte(s), conforme o caso e de acordo com a ordem de classificação.

5. PREMIAÇÃO

As 03 (três) equipes vencedoras farão jus aos seguintes prêmios, de acordo com a ordem de classificação:

(i) 1º lugar:

- 1 MACBOOK AIR para cada membro da equipe.
- Inscrição no programa STARTUP WITH IBM (Programa de Global Empreendedorismo IBM), desde que os pré-requisitos para o programa sejam atendidos.

(ii) 2º lugar:

- 1 CHROMECAST versão 3, sendo um para cada membro da equipe.
- Inscrição no programa STARTUP WITH IBM (Programa de Global Empreendedorismo IBM), cujo objetivo é fomentar o Ecossistema de Startups usuárias de serviços IBM, desde que os pré-requisitos para o programa sejam atendidos.

(iii) 3º lugar

- 1 GOOGLE HOME MINI para cada membro da equipe.

- Inscrição no programa STARTUP WITH IBM (Programa de Global Empreendedorismo IBM), desde que os pré-requisitos para o programa sejam atendidos.

O programa STARTUP WITH IBM considera como STARTUP empresas formalizadas que reúnam, cumulativamente, os critérios elencados:

- (i) Possuam CNPJ há menos de 5 (cinco) anos da data da inscrição no STARTUP WITH IBM.
- (ii) Possuam soluções com grande potencial de crescimento (“escaláveis”) e base tecnológica.
- (iii) Tenham faturado até US\$1.000.000,00 (um milhão) de dólares nos doze meses anteriores à concessão do benefício.
- (iv) Não tenham sido clientes IBM com o CNPJ ao qual será vinculado o benefício.

O programa STARTUP WITH IBM, caso tenha seus pré-requisitos atendidos, concederá acesso a créditos, no valor total de US\$ 1.000,00 (mil dólares) por mês, não cumulativos, durante o período de um ano, na IBM Cloud, em serviços fornecidos pela IBM, ou, alternativamente; Acesso a créditos, no valor de US\$10.000,00 (dez mil dólares) por mês, não cumulativos, durante o período de um ano, para a utilização da IBM Cloud. Esta modalidade de créditos só poderá ser concedida caso a Startup esteja vinculada a uma entidade Parceira, tiver recebido investimento anjo ou Venture Capital, ou ainda, a critério de conveniência e oportunidade da IBM, em caráter de exceção;

O (s) participante (s) vencedor (es) não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

5.1. A BTP, MODALGR e IBM serão responsáveis pela entrega dos prêmios e por solucionar quaisquer dúvidas dos participantes relacionadas à premiação, que deverão ser encaminhadas ao endereço de e-mail hackathondosportos@modalgr.com.br. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, não podendo ser substituídos por outros e, quando não forem entregues em dinheiro, não poderão ter o seu valor convertido em dinheiro.

5.2. Todos e quaisquer custos ou despesas para usufruir o prêmio que não estejam expressamente previstos neste edital deverão ser arcados única e exclusivamente pelo participante contemplado, não sendo devido ao participante nenhum valor a título de reembolso ou a qualquer título.

6. PROPRIEDADE INTELECTUAL

6.1. Os participantes reterão todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código fonte desenvolvido para o Desafio.

6.1.1. As ideias, projetos ou soluções desenvolvidas pelos participantes são propriedades única e exclusiva dos participantes e das respectivas equipes. Este é um evento

colaborativo e uma oportunidade para desenvolver novas ideias em grupo.

6.1.2. Toda a responsabilidade legal das soluções desenvolvidas durante o evento é dos(as) participantes/equipes, bem como todos os direitos e deveres da propriedade intelectual, inclusive eventual registro para a proteção dos seus direitos em órgão competentes para tal, como no caso de patentes.

6.1.3. As empresas organizadoras terão direito a prioridade na aquisição de soluções que forem desenvolvidas durante o evento em questão.

6.2. Os participantes declaram que a solução (incluindo seu código fonte), bem como quaisquer ideias, conceitos, apresentações, metodologias e/ou protótipos apresentados pelos participantes no âmbito do desafio não violam quaisquer direitos intelectuais ou comerciais de terceiros e não contêm ou fazem uso de qualquer informação confidencial, sigilosa ou que, de qualquer forma, não possa ser divulgada a BTP ou a terceiros, obrigando-se a adotar todas as medidas necessárias para que a BTP seja isento de qualquer responsabilidade relacionada à violação do disposto neste item.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. A simples participação neste desafio constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte dos integrantes das equipes, dos termos e condições dispostos neste edital.

7.2. Os participantes, autorizam irrevogável e irretratavelmente, a BTP e a MODALGR, por si ou por terceiros, a utilizar a imagem, nome civil, voz, demais características físicas, entrevistas e/ou depoimentos (“Direitos de Personalidade”), capturados, gravados e/ou fixados durante a realização do desafio, para a divulgação de conteúdos relacionados ao desafio, podendo explorá-los no território brasileiro ou internacionalmente, bem como divulgá-los, veiculá-los e/ou publicá-los em quaisquer meios e/ou mídias, inclusive televisão, rádio, internet (inclusive redes sociais), salas de exibição de cinemas, podendo ainda, fixá-los em quaisquer suportes, impressos ou digitais, independentemente de comunicação prévia, por tempo indeterminado.

7.2.1. O participante declara estar ciente e concordar que a fixação e reprodução dos direitos de personalidade para os usos referidos nesta autorização serão realizados pela BTP ou pela MODALGR, por si ou por terceiros, a seu exclusivo critério, sob qualquer meio ou forma, especialmente por meio de qualquer processo de captação de imagens, de sons, ou de imagens e sons, inclusive por meio de fotografias, obras audiovisuais, impressos ou qualquer processo assemelhado.

7.2.2. A BTP e a MODALGR eximem-se de qualquer responsabilidade decorrente do uso indevido por terceiros dos direitos de personalidade ou de quaisquer materiais em que eles estejam incluídos, no todo ou em parte, inclusive mediante sua reprodução e/ou divulgação em sites da Internet, incluindo sem restringir, nas mídias sociais e comunidades virtuais, salvo se tenham participado de maneira direta e comprovada quanto ao referido uso indevido.

7.3. O participante declara que não existe qualquer contrato, liame ou vínculo de qualquer natureza com terceiros que: (i) impeça a concessão desta autorização e (ii) implique em qualquer prejuízo ou questionamento para a BTP ou para a MODALGR; motivo pelo qual assume toda a responsabilidade perante a BTP ou a MODALGR, obrigando-se a indenizar as perdas e danos oportunamente apurados, caso venham a ocorrer.

7.4. O participante garante que a concessão desta autorização não viola direitos intelectuais (inclusive autorais e conexos) patrimoniais, morais, de personalidade e de sigilo alheios, pelo que manterá a BTP e a MODALGR indenidos no caso de eventual reclamação e/ou demanda de terceiros.

7.5. Toda e qualquer situação não prevista neste edital, bem como eventuais casos omissos serão decididos, exclusivamente, pela BTP, através de uma comissão formada especialmente para a ação.

7.6. A BTP reserva-se, a qualquer momento, no direito de cancelar, suspender ou modificar qualquer item deste edital. Eventuais versões contendo modificações neste edital entrarão em vigor no dia seguinte ao da respectiva publicação na página [<http://www.hackathondosportos.com.br>].

7.7. Caso ocorram durante o evento situações não previstas neste regulamento, o mesmo será analisado pelas empresas (a) Brasil Terminal Portuário S.A. e (b) MODAL Gestão & Resultados LTDA, as quais deverão definir quais ações deverão ser tomadas.

8. ANEXOS

CRONOGRAMA MACRO		
Período de Inscrição	Início	Fim
Inscrição	12/03/19	31/03/19
Divulgação dos participantes selecionados	01/04/19	
Maratona - Hackathon dos Portos*	06/04/19	07/04/19
Divulgação dos Ganhadores	07/04/19	

*ETAPAS – HACKATHON DOS PORTOS		
Etapa	Data	Horário
Abertura	06/04/19	9:00
Formação de Equipes	06/04/19	9:30
Imersão e Análise do Tema	06/04/19	10:30
Execução, Prototipagem e Mentorias	07/04/19	Até 10:00

Modelagem de Negócio e Pitch	07/04/19	Até 14:00
Melhorias Finais	07/04/19	Até 15:00
Finalização & Apresentação	07/04/19	15:00
Premiação	07/04/19	17:00

Declaro que li e concordo com todos os termos deste edital.

Nome:

CPF:

RG:

Endereço:
