

REGULAMENTO DO HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS

O concurso cultural **HACKATHON BOSCH AGRO Campinas** é realizado pela Robert Bosch Limitada, filial localizada em Campinas, com o apoio da aceleradora Weme, Universidades, empresas e outros.

Este evento busca incentivar novos talentos criativos e empreendedores da cultura digital, estimulando o desenvolvimento de soluções para problemas e desafios da Bosch. Realizar-se-á entre os dias 27 e 29 de outubro de 2017, nas dependências da Weme, Avenida Dr. Jesuíno Marcondes Machado, 630. Nova Campinas, Campinas – São Paulo.

DOS REQUISITOS PARA COMPETIDORES E EQUIPES

Art. 1º. A participação está aberta aos estudantes e profissionais. As equipes deverão ser compostas por 5 (cinco) integrantes.

Art. 2º. A idade mínima para participação é de 18 (dezoito) anos completos até a data do início da competição.

Art. 3º. Cada equipe deverá conter os seguintes perfis:

- 1 (um) desenvolvedor (qualquer linguagem, aptidão, seja web, desktop ou hardware);
- 1 (um) designer (web, produto, gráfico, moda, etc.);
- 1 (um) business (voltado para desenvolvimento modelo de negócio, produto, participante de qualquer área de conhecimento;
- 1 (um) Colaborador da Bosch;
- 1 (um) participante da área de agronegócios, ciência agrárias ou expert no tema “Agrotech” ou experiência no campo (estudante ou profissional de agronomia, especialista em agronomia, ciências agrárias, engenharia agrônômica, familiares de agricultores, etc...);

Art. 4º. Os competidores das equipes deverão ter disponibilidade para participar de todos os dias do evento. A presença no workshop realizado no dia 27 de outubro de 2017 é facultativa.

Art. 5º. As equipes serão formadas pela organização do evento no dia 28 de outubro ou, caso já possuam sua equipe formada, poderão mantê-las. E salientamos que a inscrição é individual, basta no ato da inscrição nos informar se possui ou não equipe formada.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º. As inscrições estarão abertas a partir do dia 05 de outubro de 2017 até o dia 18 de outubro, às 23:59:59.

Art. 7º. As inscrições deverão ser realizadas por meio de link no site www.hackathonbosch.com.br.

Art. 8º. As inscrições deverão ser feitas individualmente e estão limitadas a 60 participantes.

Art. 9º. O excedente de inscritos ficará em lista de espera, e poderá ser chamado em caso de desistências.

Art. 10º. A organização poderá remanejar as equipes para respeitar a multidisciplinaridade.

Art. 11º. A realização da inscrição implica em prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento.

DA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO

Art. 12º. A organização do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS** vai disponibilizar durante o evento:

- 1 laboratório de impressão 3D Dremel com especialista;
- 1 espaço maker (com sensores, equipamentos e ferramentas de prototipagem)

Parágrafo primeiro: É permitido ao participante, se assim desejar, levar ao evento dispositivos de hardware para prototipar, assim como computadores e outros dispositivos de sua propriedade.

§ 1º. O participante fica desde já ciente que a BOSCH, bem como os apoiadores do evento não se responsabilizarão pela guarda e eventual dano a tais equipamentos, cabendo aos próprios participantes o contínuo zelo e responsabilidade por seus próprios bens.

§ 2º. A impressão 3D, disponibilizada pela organização, funcionará por fila de espera, e levará o tempo da impressão de cada projeto, portanto é necessária a solicitação com antecipação prévia, caso contrário não será possível realizar a impressão em tempo hábil

Art. 13º. O uso dos equipamentos não é obrigatório para apresentação da entrega dos protótipos.

Art. 14º. Regras para o uso de impressão 3D durante o evento:

- O objeto de impressão deverá ser desenhado em 3D e salvo na extensão. STL;
- A área de impressão é de 10X15X15CM (Altura, Largura, Comprimento);
- O tempo estimado de impressão varia de peça a peça, levar em consideração uma estimativa de 2 horas de impressão por projeto;
- Será respeitada uma fila de impressão por ordem de chegada;
- O horário de uso da impressora será do início da competição, até às 18:00H do dia 28 de outubro de 2017;
- O desenvolvimento, pesquisa e/ou identificação do desenho imprimível se dará por conta e responsabilidade da equipe participante.

Art. 15º. Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final do HACKATHON BOSCH AGRO Campinas, no dia 29 de outubro de 2017 às 14:00h. Este projeto deverá ser composto por:

- 01 protótipo funcional;
- 01 Apresentação;
- 01 Pitch;

Art. 16º. Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do evento, respeitando o horário limite das 10:00h do dia 28 de outubro de 2017 às 14:00h do dia 29 de outubro de 2017, para que haja posterior avaliação dos projetos.

Parágrafo único: Não é permitida a aplicação de projetos que tiveram seu desenvolvimento prévio iniciado antes do evento, passivo de desclassificação do evento.

Art. 17º. Todas as ideias, produtos, processos, serviços, negócios, códigos-fonte e demais invenções desenvolvidas durante o HACKATHON BOSCH AGRO pelas equipes poderão ser utilizadas, durante e após o evento, livremente por qualquer pessoa participante do evento ou por terceiros, independentemente de autorização de quem as criou ou das entidades promotoras do referido Hackathon.

Art. 18º. O participante não poderá, em nenhuma hipótese desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipes de 05 pessoas conforme descrito no Art. 3º.

Art. 19º. O participante Inscrito que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do **HACKATHON BOSCH AGRO Campinas** será desclassificado.

Art. 20º. Entre os dias 27 e 29 de outubro de 2017, haverá “*mentoria*” composta por especialistas em:

- Programação;
- Modelagem de Negócio;
- Design;
- Mentores técnicos Bosch;
- Mentores técnicos outras empresas de agronegócios;

DOS TEMAS DOS PROJETOS

Art. 21º. A Temática **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS** será definida como agronegócios, devendo os competidores criarem soluções técnicas para o ramo agrícola.

Art. 22º. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem privacidade e a segurança do usuário final, de outros participantes da competição, das empresas envolvidas na organização, “*mentoria*”, patrocínio, e qualquer outro envolvido na realização do evento e/ou que violem a Declaração Universal dos Direitos humanos, Constituição Federal e, a legislação Brasileira.

DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 23º. Os projetos terão como premissa, aplicabilidade para o Grupo BOSCH e no ramo agrícola.

Art. 24º. Os projetos concluídos serão avaliados por uma Comissão Julgadora, levando em conta criatividade, originalidade, utilidade prática e possibilidade de implementação, conforme tabela do **ANEXO I – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**.

Art. 25º. Todas as propostas e entregas intermediárias e finais dos projetos referentes ao HACKATHON BOSCH CAMPINAS deverão ser presenciais e registradas na plataforma digital a ser apresentada no dia 27 e 28 de outubro de 2017 pela organização do evento. Os arquivos não registrados na plataforma não serão levados em consideração e, conseqüentemente, não serão avaliados e pontuados

Art. 26º. Caso a equipe não realize a apresentação de uma ou mais entregas terá a sua pontuação zerada para o respectivo item do cronograma do **ANEXO II – CRONOGRAMA E ENTREGAS**.

Art. 27º. A partir das 14:00h do dia 29 de outubro de 2017, serão realizadas as bancas dos projetos, seguindo as orientações deste regulamento. Todos os grupos terão 10 (dez) minutos para apresentar seus projetos perante a Comissão Julgadora, sendo o tempo dividido em:

- 5 Minutos para apresentação de pitch;
- 5 Minutos para perguntas por parte da Banca;

***Parágrafo primeiro:** Caso a equipe exceda o tempo de 5 minutos, o áudio da apresentação será cortado e, um sinal sonoro os interromperá.*

***Parágrafo segundo:** Caso as perguntas e respostas não ocupem todos os 5 (cinco) minutos de perguntas, a equipe não poderá utilizar o saldo de tempo para continuidade da apresentação do projeto.*

Art. 28º. Dentre os critérios de avaliação, os jurados deverão considerar:

- O que é o protótipo e como funciona;
- Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
- Resultados esperados;
- Limitações e potenciais implementações de melhorias;
- Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;

Art. 29º. Todos os projetos serão avaliados pela Banca, sem exceções.

DO JULGAMENTO

Art. 30º. A organização do **HACKATHON BOSCH Campinas** nomeará a banca composta por cinco membros.

Art. 31º. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da comissão julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim demande.

Art. 32º. Os projetos das equipes serão avaliados por meio da tabela de pontuação do Hackathon definida pela organização do evento, sendo distribuídos conforme tabelas:

Art. 33º. Os projetos terão pontuação máxima de 100 pontos.

Art. 34º. A avaliação dos critérios tem como objetivo a valoração da ideia, ou seja, a geração de pontuação para cada projeto, possibilitando comparar as ideias e beneficiando os projetos que possuem maior impacto com uma pontuação maior frente àquelas que possuem menor impacto.

Art. 35º. Os três melhores projetos serão definidos em ordem de pontuação e receberão premiação de acordo com sua pontuação.

Parágrafo único: em caso de empate técnico, caberá à banca avaliadora a definição dos critérios de desempate.

Art. 36º. A comissão avaliadora é soberana, não cabendo recursos.

Art. 37º. Casos omissos são de responsabilidade e resolução da comissão organizadora do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS**.

DA PREMIAÇÃO

Art. 38º. Casos de referência em premiações, entrega de premiações e demais modalidades dispostas, se apresentarão no Anexo III – Dos prêmios.

DA DESCLASSIFICAÇÃO

Art. 39º. Serão desclassificados todos os projetos que não atendem às exigências de temática e forem contra o Art. 23º.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 40º. As equipes participantes autorizam à organização do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS** e à Comissão Julgadora e Comissão Organizadora, acesso a todo o projeto, tal como código-fonte elaborados durante o evento para fins de avaliação, devendo permanecer em posse dos criadores, mas entregues quando solicitados.

Art. 41º. Todos os participantes autorizam, à BOSCH e suas respectivas equipes e empresas de apoio de marketing, assim como os demais apoiadores do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS**, o uso de suas imagens, vozes, depoimentos e dados biográficos na divulgação do evento, tanto durante a realização do mesmo, quanto após a sua conclusão, em materiais impressos, vídeos e demais meios de marketing, incluindo sites e redes sociais da internet. Os participantes autorizam, ainda, a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição por suas equipes.

Parágrafo único: A autorização acima é concedida a título gratuito, por período indeterminado e não limita-se ao território nacional.

Art. 42º. Todos os participantes concordam, conforme previsão anterior deste regulamento, que todo e qualquer processo e ou trabalho realizado para a criação dos protótipos, assim como o protótipo em si e qualquer resultado advindo desta criação/desenvolvimento será disponibilizado à BOSCH de modo integral, quando a mesma assim requerer, assim como poderá ser utilizado por qualquer participante ou apoiador do evento.

Art. 43º. Casos excepcionais serão de resolução da Comissão Julgadora no que se referir à qualidade técnica e potencial inovador, e pela organização do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS** quanto as questões administrativas.

Art. 44º. A organização do **HACKATHON BOSCH AGRO CAMPINAS** poderá alterar e atualizar o regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do competidor e equipe manter-se atento a quaisquer modificações divulgadas

Art. 45º. Fica eleito o Foro da Cidade de Campinas para dirimir quaisquer dúvidas referentes ao presente Regulamento.

ANEXO I – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

IMPACTO DO PITCH - A exposição e apresentação claras: (I) Delinear o problema que busca solucionar (II) Atende à demanda do cliente; (III) Resolve o problema apresentando como será o produto, processo, negócio

IDEIA/ CRIATIVIDADE - Clareza da exposição da ideia/ grau de complexidade e novidade da ideia/ possibilidade real de aplicação ao mercado

INOVAÇÃO - Proposta inovadora em produto, processo, serviço e/ou negócio. Capacidade de capturar valor de mercado pela adoção de alguma novidade a fim de atingir o objetivo proposto.

QUALIDADE DOS PRODUTOS OU SOLUÇÕES- Empreendedores e equipe; entregas durante a competição

APLICAÇÃO PARA A INDÚSTRIA - Modelo de negócio escalável e com aplicação ao agronegócio

ANEXO II - PONTUAÇÃO E ENTREGAS

ETAPA TÉCNICA	ATÉ 20 PONTOS
1 – “ <i>Template</i> ” conceito da ideia e modelo de negócio entregue no horário.	0 ou 10 pontos
2 – “ <i>Template</i> ” apresentação entregue no horário.	0 ou 5 pontos
3 – Protótipo e código apresentado por meio de vídeo pitch entregue no horário	0 ou 5 pontos

ETAPA BUSINESS	ATÉ 20 PONTOS
1 – Todos os campos do “ <i>template</i> ” de conceito da ideia preenchidos	Até 5 pontos
2 – Aparentemente soluciona um problema real do agronegócio?	Até 5 pontos
3 – Quão interessante é o potencial de geração de receitas?	Até 10 pontos

ETAPA PROTÓTIPO	ATÉ 15 PONTOS
1 – Duração de no máximo 1 minuto	0 ou 5 pontos
2 – Apresentação clara, objetivo da solução e benefícios do protótipo	Até 5 pontos
3 – Qualidade e sofisticação tecnológica do protótipo (software, hardware, case)	Até 5 pontos

ETAPA FINAL PITCH	ATÉ 45 PONTOS
1 – Impacto do pitch	Até 5 pontos
2 – Qualidade dos produtos apresentados	Até 5 pontos
3 – Viabilidade de Implantação	Até 5 pontos
4 – Ideia/criatividade	Até 5 pontos
5 – Inovação	Até 5 pontos
6 – Aplicabilidade para o agronegócio	Até 20 pontos

ANEXO III – DOS PRÊMIOS

A premiação total para as equipes vencedoras do Hackathon Bosch Campinas será de:

Equipe em primeiro Lugar: R\$5.000,00

Equipe em segundo Lugar: Kit de brinde Bosch

Equipe em terceiro Lugar: Kit de brinde Bosch

A Equipe organizadora não se responsabiliza pela divisão dos valores premiados, a divisão fica a cargo dos membros das equipes premiadas.