

# IDEATHON PERIFATHON PRESENCIAL

## REGULAMENTO

### 1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1. O concurso cultural denominado "Perifathon ” é promovido pela **COMUNIDADE HACKATHON BRASIL**.
- 1.2. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções utilizando as técnicas de Design Thinking.
- 1.3. As soluções deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: **Como podemos usar a tecnologia para acelerar a economia local?**

### 2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O IDEATHON **Perifathon** acontecerá no dia **24 de outubro de 2022**, englobando os seguintes horários: das **9:30h** do sábado até as **16:00h**.
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma **PRESENCIAL**, no endereço **localizado na Rua Franklin do Amaral, 1575 - São Paulo – SP – CEP: 02479-001**.

### 3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para o IDEATHON **Perifathon** pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.3. As inscrições se darão no período de **10 de outubro de 2022 a 23 de outubro de 2022, até as 23:59 horas**, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link “Inscrições”, no endereço **<https://hackathonbrasil.com.br/perifathon>**
  - 3.3.1. Haverá um número limitado de vagas (**30 vagas**) e caso se esgotem, as inscrições estarão encerradas;
  - 3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.
- 3.4. Os inscritos devem se enquadrar em algum dos seguintes perfis: Maiores de 18 anos, empreendedores e consumidores da periferia, estudantes e profissionais das áreas de desenvolvimento de aplicativos web/mobile, design web/gráfico, gestão de negócios e comunicação.
- 3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no IDEATHON **PERIFATHON**. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela comissão organizadora, para então, efetivamente participar deste concurso.

#### 4. DA PARTICIPAÇÃO

- 4.1. A participação no **IDEATHON PERIFATHON** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- 4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **23 de outubro de 2022**.
- 4.3. O participante inscrito deverá fazer o seu check-in no local do evento até as **10:00 horas do dia 24 de outubro de 2022**, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.
- 4.4. Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.
- 4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – **“Como podemos usar a tecnologia para acelerar a economia local?”**.
- 4.6. Sobre a formação de equipes.
  - 4.6.1. No que se refere à formação das equipes:
    - 4.6.1.a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
    - 4.6.1.b) Não poderão ter menos que 03 (três) pessoas, ou mais do que 04 (quatro) pessoas, se aprovado pela comissão organizadora; ou
    - 4.6.1.c) A comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.
  - 4.6.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:
    - 4.6.2.a) 01 (um) programador ou desenvolvedor; e
    - 4.6.2.b) 01 (um) designer; e
    - 4.6.2.c) 01 (um) empreendedor ou consumidor da periferia.
  - 4.6.3. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.6.1 E/ou 4.6.2.
- 4.7. O uso de laptop/notebook não é obrigatório, mas caso queira utilizar algum dispositivo durante todo o concurso, caberá ao participante levar o seu equipamento.
- 4.8. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da COMISSÃO ORGANIZADORA, bem como aos voluntários ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

## 5. DO DESAFIO

5.1. Título: Crie uma solução que use a tecnologia para acelerar a economia local.

5.2. Descrição do desafio:

O 1º Perifathon – Ideathon da periferia, reunirá na Brasilândia – SP empreendedores locais, estudantes e membros da Comunidade Hackathon Brasil para gerar ideias de soluções que respondam ao seguinte desafio: “Como podemos usar a tecnologia para acelerar a economia local?”.

O evento, que terá o apoio do Luizalabs, a área de Tecnologia e Inovação da Magazine Luiza, propõe que os participantes desenvolvam soluções olhando três pilares estratégicos, na geração de impacto positivo para os empreendimentos da periferia: digitalização de negócios locais, logística e acesso a crédito.

Ao final do evento, as ideias serão apresentadas para uma banca avaliadora, composta pelo time Luizalabs e especialistas do mercado, que vão eleger as equipes vencedoras, levando em consideração a viabilidade técnica das soluções propostas, perspectiva de geração de impacto e modelo de negócio.

### **Pilares Do Desafio:**

Os tipos de negócio com maior incidência na periferia são o de serviços gerais, que incluem profissionais autônomos, como:

- construção civil, manutenção e conserto, com 20,1%;
- negócios de alimentos e bebidas, com 16,9%;
- salão de beleza, com 12,6%;
- comércio em geral representam 9,5%;
- moda e acessórios, 9,3%.

### **Digitalização De Negócios Locais:**

Entre os negócios que estão dentro das favelas, 84% não são regularizados, ou seja, não possuem CNPJ, impedindo assim que os empreendedores possam acessar créditos específicos, vender em plataformas de e-commerce, e conseguir melhores negociações com fornecedores, por exemplo. Ao todo, quase metade (49%) não utilizam máquinas de cartão para receber dos seus clientes e 58% não vendem pela internet, incluindo whatsapp e redes sociais.

### **Logística**

A entrega de mercadoria em bairros periféricos e favelas enfrenta dois grandes problemas:

- o taxamento de área de risco dos Correios, que coloca grande parte dos bairros dos extremos da cidade de São Paulo, especialmente zona leste e norte, com restrição de entrega;
- a ineficiência dos CEPs, já que nem todas as ruas e vielas de favelas possuem registro nos sistemas de mapeamento. Um dos caminhos adotados pelo Google para mitigar a ineficiência dos CEPs é a criação de PlusCode, tecnologia que estabelece a latitude e longitude do endereço dos moradores de periferia. A API aberta e gratuita começou a ser testada em Paraisópolis neste ano.

## **Acesso A Crédito**

Ao todo, 94% dos empreendedores de negócios na periferia não possuem qualquer tipo de crédito em banco, apenas 6% têm alguma linha de crédito ativa. Ao serem questionados sobre o que precisam para expandir o negócio, 42,9% afirma ter algum tipo de crédito ou investimento, já que isso permitiria melhores condições de negociações com fornecedores, compra de matéria-prima mais barata, melhoria de ponto físico e contratação de profissionais.

## 6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do IDEATHON **PERIFATHON** compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/perifathon/> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

## 7. DA PREMIAÇÃO

7.1. No dia **24 de outubro de 2022**, no encerramento do IDEATHON **PERIFATHON**, serão divulgados todos os vencedores.

7.2. Apenas receberão a premiação as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora fazendo jus aos seguintes prêmios:

- 7.2.1. 1º colocado – R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais)
- 7.2.2. 2º colocado – R\$ 1.000,00 (um mil reais)
- 7.2.3. 3º colocado – R\$ 500,00 (quinhentos reais)

7.3. Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.4. Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **COMUNIDADE HACKATHON BRASIL** e deverão ser pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

## 8. DO JULGAMENTO

8.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

### 8.2. Etapa 1 do Julgamento

8.2.1. Sobre o Pitch:

8.2.1.a) Pitch de até 3 minutos e ao vivo; Os pitches deverão ser realizados ao final do evento, com horário previsto a partir das **14:00 horas do dia 24 de outubro de 2022** e deverão seguir os seguintes procedimentos:

- 8.2.1.b) 01 a 02 integrantes da equipe podem apresentar o pitch com até 03 minutos de duração;
- 8.2.1.c) Após a apresentação, cada equipe terá 02 minutos para perguntas e respostas;
- 8.2.1.d) Havendo alguma pergunta por parte do júri, onde sobre menos do que 0:20 segundos para o tempo limite de 02 minutos, a equipe recebe 01 minuto de tempo extra para a resposta.
- 8.2.1.e) O formato de apresentação fica a critério de cada equipe, podendo usar slides, vídeos, etc.
- 8.2.2. Os pitches serão avaliados pela banca julgadora composta por convidados e/ou membros da organização.
- 8.2.3. Critério de Avaliação dos pitches. Notas de 01 a 04:
  - 8.2.3.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no IDEATHON;
  - 8.2.3.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no IDEATHON;
  - 8.2.3.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;
  - 8.2.3.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;
  - 8.2.3.e) **Apresentação da solução (pitch):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;
- 8.2.4. As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.
- 8.3. Critério de desempate: Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item **8.2.3.c) Aderência ao desafio**, e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item **8.2.3.d) Inovação da solução**

## 9. DA COMUNICAÇÃO

- 9.1. Em todas as etapas do IDEATHON **Perifathon**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.
- 9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.
- 9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o IDEATHON **Perifathon**, que deverão chegar por meio do domínio "contato@hackathonbrasil.com.br". Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

## 10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. As datas que se referem ao período de 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 endereço  
<https://hackathonbrasil.com.br/eventos/regulamento-perifathon/regulamento.pdf>
- 10.2. O IDEATHON **PERIFATHON** será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Comunidade Hackathon Brasil, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 10.3. Ao se inscreverem no IDEATHON **PERIFATHON**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMUNIDADE HACKATHON BRASIL 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.
- 10.4. **No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto.**
- 10.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 10.6. 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 os integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
- 10.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do IDEATHON **PERIFATHON**.
- 10.8. As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem necessárias para a participação deste evento correrão por conta do próprio participante.
- 10.9. A COMISSÃO ORGANIZADORA 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.
- 10.10. 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.

- 10.11. Não serão aceitas soluções 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 do respectivo participante.
- 10.12. 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.
- 10.13. O IDEATHON **PERIFATHON** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas 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, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.14. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/perifathon>
- 10.15. 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 COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao IDEATHON **PERIFATHON** tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.16. 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.
- 10.17. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.
- 10.18. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/eventos/regulamento-perifathon/regulamento.pdf>