

HACKATUR – DESAFIO DE INOVAÇÃO NO TURISMO

REGULAMENTO

1. OBJETIVOS E REALIZADORES

1.1. O desafio de inovação do turismo, doravante denominado HACKATUR, é uma competição voltada ao incentivo e ao desenvolvimento de soluções inovadoras e criativas propostas por startups e de diversos empreendedores para o setor de turismo, com o objetivo de ampliar a competitividade de um ou mais elos da cadeia produtiva do turismo em Belo Horizonte.

1.2. O foco é gerar novos modelos de negócios e soluções inovadoras vinculadas à cadeia produtiva do turismo e atividades associadas, promovendo interação, integração, negócios e aprendizado aos participantes envolvidos.

1.3. O HACKATUR é realizado em parceria pela Associação de Marketing Promocional - AMPRO, Empresa Municipal de Turismo de Belo Horizonte S/A - BELOTUR e pelo Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de Minas Gerais – SEBRAE.

2. DATAS E LOCAIS

2.1.

13/08/2018	08:30 à 12:30	1.1 LANÇAMENTO DO DESAFIO	SEBRAE - 02 Salas
22/08/2018	08:30 à 18:00	1.2 Pitch dos Projetos	SEBRAE - 02 Salas
27/08/2018	09h às 12h	2. Workshop: BH AIRPORT Agências de LIVE MKT e empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
03/09/2018	08:30h às 18h	2.1 Mentoria Individual empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
10/09/2018	09h às 12h	2. 2 Workshop: BH AIRPORT Agências de LIVE MKT e empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
17/09/2018	08:30h às 18h	2.3 Mentoria Individual empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
24/09/2018	09h às 12h	2.4 Workshop: BH AIRPORT Agências de LIVE MKT e empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
01/10/2018	08:30h às 18h	2.5 Mentoria Individual empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
08/10/2018	09h às 12h	2.6 Workshop: BH AIRPORT Agências de LIVE MKT e empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
15/10/2018	08:30h às 18h	2.7 Mentoria Individual empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
22/10/2018	09h às 12h	2.8 Workshop: BH AIRPORT Agências de LIVE MKT e empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
26/10/2018	08:30h às 18h	2.10 Mentoria Individual empreendedor	SEBRAE - 02 Salas
30/10/2018	08:30 às 12:30	3. Evento de Encerramento para seleção dos projetos ganhadores	SEBRAE - 02 Salas

estiverem no local do desafio após 30 minutos do início previsto na programação serão automaticamente desclassificados.

4.5. Os participantes poderão apresentar projetos elaborados em competições anteriores.

4.6. O desafio será composto das seguintes etapas:

4.6.1. Workshop de LANÇAMENTO DO DESAFIO;

4.6.2. Seletiva - Pitch's de apresentação das soluções;

4.6.3. Aceleração dos projetos selecionados.

4.6.3. Final - Evento de negócios e premiação dos melhores projetos em cada mercado.

4.7. Em todas as etapas os participantes deverão portar consigo equipamentos pessoais (no mínimo, um laptop/notebook). A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante.

4.8. Não está previsto o fornecimento de alimentação para os participantes em nenhuma das etapas.

4.9. Será disponibilizada estrutura de acesso a internet, de forma gratuita, para apoio no desenvolvimento dos projetos nas datas das atividades previamente agendadas.

4.10. As equipes poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes.

4.11. Não será permitido em nenhuma hipótese conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, colaboradores das entidades, participantes do evento, expositores, visitantes ou voluntários. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar das dependências do local do evento, e sua inscrição e credencial de acesso será revogada e cancelada. Caso o infrator seja membro de alguma equipe, a equipe poderá continuar no desafio, mas com um membro a menos e sem possibilidade de substituição.

5. PROGRAMAÇÃO E CONTEÚDO

5.1. São propostos 02 (dois) mercados a serem enfrentados para o provimento de soluções inovadoras, atingindo os critérios elencados a seguir:

5.1.1. Aeroporto - Aqui, serão aceitas propostas que tenham como objetivo solucionar/potencializar os desafios lançados;

5.1.2. Agências de LIVE MKT – Aqui, serão aceitas propostas que tenham como objetivo solucionar/potencializar os desafios lançados;

5.2. A etapa 1: Lançamento do Desafio, terá como objetivo apresentar o problema a ser solucionado com duração até de 03 horas.

10.5. Todos os participantes terão a garantia do direito intelectual e de propriedade sobre as soluções desenvolvidas, não cabendo nenhuma relação de direito sobre a produção realizada pelos participantes nas etapas do desafio, inferida aos realizadores deste evento.

10.6. Os participantes autorizam a utilização dos dados fornecidos no momento da inscrição, pela comissão organizadora e cabe a ela a guarda e responsabilidade destes dados.

10.7. 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.

10.8. A comissão organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do desafio.

10.9. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá a maratona, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

10.10. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação no desafio correrão por conta de cada participante.

10.11. A comissão organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, por exemplo, celular), durante os dias dos eventos. 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.

10.12. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados.

10.13. Este regulamento estará disponível no endereço eletrônico <https://www.sympla.com.br/sobre-o-evento?id=287198>

10.14. O HACKATUR tem finalidade exclusivamente técnica, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador e empreendedor. Não possui caráter comercial, não está condicionado, em hipótese alguma, à sorte, nem objetiva

resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou serviços das entidades organizadoras ou de seus parceiros.

10.15. As entidades organizadoras poderão 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://www.sympla.com.br/sobre-o-evento?id=287198>.

10.16. O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, segurança ou devido a problemas de acesso à rede de internet, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do HACKATUR e/ou aos eventuais terceiros. A comissão organizadora empenhará os melhores esforços para dar prosseguimento ao HACKATUR tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização.

10.17. A participação no HACKATUR sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro e deferimento de sua inscrição, aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

10.18. Os casos omissos não previsto neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.