

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

3. INSCRIÇÃO

3.1. Para se inscrever no HACKATUR, o participante deverá comprovar o nível de maturidade (validação e escalabilidade) do negócio no ato da inscrição.

3.2. As inscrições devem ser realizadas exclusivamente online, mediante o preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no endereço eletrônico <https://www.sympla.com.br/sobre-o-evento?id=287198>

3.3. Poderão participar do HACKATUR os brasileiros natos ou naturalizados os estrangeiros com permanência legal no Brasil.

3.4. Será permitido até 02 inscritos por CNPJ (cadastro nacional de pessoa jurídica) ou 01 representante por CPF (cadastro de pessoa física).

3.5. Os participantes poderão competir em equipes. Em casos de soluções apresentadas por equipes, todos devem se inscrever.

3.6. Não serão aceitas inscrições de membros que participem da organização do HACKATUR ou de funcionários das realizadoras.

3.7. Poderão participar do desafio as startups em estágio de validação ou operação.

3.8. Ao realizar a inscrição no desafio os participantes declaram que todas as informações fornecidas ou cedidas, sob qualquer forma, em qualquer momento do evento, são completamente verdadeiras e de inteira responsabilidade de quem os forneceu ou dos cedentes.

3.9. Qualquer questionamento de natureza civil ou criminal sobre o item acima será de responsabilidade sobre os participantes que forneceram, adquiriram ou cederam os dados e informações questionadas.

4. PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação no HACKATUR é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Os participantes das etapas seletivas com as inscrições deferidas serão informados por comunicação eletrônica, que deverá ser apresentada para ter acesso as atividades.

4.3. Serão geradas credenciais para cada participante, que devem sempre estar visíveis durante toda a permanência no evento.

4.4. A participação se dará de forma exclusivamente presencial, não sendo aplicável a participação externa por meio de programas e ferramentas online. Os participantes que não

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.

5.3 A programação das seletivas (Etapa 1 – Lançamento do Desafio e Seletiva - Pitch's dos projetos), com duração de 02 dias, compreende as batalhas de pitches, de até 03(três) minutos cada, para a banca avaliadora que selecionará até 08 startups, independente do tema abordada, que participarão da etapa final para refinamento das soluções.

5.4. A segunda etapa compreende (Etapa 2 - aceleração dos projetos selecionados), com duração de até 80 horas, consiste na realização de sessões de workshops's e mentorias com especialistas para o desenvolvimento e o amadurecimento das soluções/propostas que serão alvo da terceira etapa.

5.5. A terceira etapa consiste em um evento final, com duração de 01 dia, em que até 08 projetos serão apresentados para a banca e potenciais investidores, também em formato de pitches com duração de 05 minutos, as soluções propostas culminando na escolha e premiação dos 02 melhores projetos.

5.6. Qualquer código fonte desenvolvido, para casos de soluções apresentadas em formato eletrônico, é de propriedade dos seus criadores.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1. Serão avaliados os cinco critérios abaixo, cada um equivalendo a 20% da pontuação total na somatória final:

a) INOVAÇÃO: Serão avaliadas a originalidade na abordagem e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes no mercado;

b) POTENCIAL DE MERCADO: Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução desenvolvida e seu potencial comercial;

c) MODELO DE NEGÓCIOS: Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução desenvolvida, incluindo utilização de recursos financeiros, humanos, tecnológicos, físicos, observando também a sustentabilidade da solução;

d) EQUIPE: será avaliada a atuação, contribuições e integração da equipe para a apresentação do projeto final;

e) APRESENTAÇÃO: será avaliado o "pitch", a apresentação final da ideia para a banca julgadora.

6.3. Por meio dessa análise, serão definidos os 08 melhores projetos que serão aceleradas na etapa 2 e na premiação das 02 melhores soluções na etapa 3.

7. PREMIAÇÃO

7.1. Após o encerramento da etapa 01, serão selecionados até 08 projetos finalistas que serão acelerados na etapa 02, na etapa 03 e encerramento do projeto, serão selecionadas as 02 melhores soluções dentre as 08 finalistas e premiadas da seguinte forma:

7.2. CHEQUE PRÊMIO no valor de R\$5.000,00 entregue no dia do evento de encerramento, e com prazo para transferência do recurso para a equipe ganhadora, até 30 dias após em conta corrente específica do CNPJ ou CPF devidamente inscrito no programa.

7.3. VOUCHER PRÊMIO para participação em um dos principais eventos de inovação no Brasil nos dias 05 a 07/11/2018: <https://www.hsm.com.br/hsm-expo-2018/agenda.html>. Esta premiação dará direito a passagens aéreas e 03 diárias de hospedagens em quarto duplo para 02 ganhadores de uma das soluções escolhidas. A inscrição no evento ficará a cargo dos participantes.

7.3.1. Os 08 projetos finalistas receberão certificados de participação no programa HACKATUR – Desafio de Inovação e Turismo de Belo Horizonte.

7.4. Os prêmios oferecidos aos participantes das equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.5. Toda e qualquer responsabilidade e despesas com documentação necessária para usufruir da premiação é exclusivamente de cada vencedor.

7.6. O prêmio é pessoal e intransferível, não podendo ser cedido e/ou usufruído por qualquer terceiro que não faça parte da equipe vencedora do desafio.

7.7. Em nenhuma hipótese, o participante premiado poderá trocar o prêmio por qualquer outro bem, produto, serviço ou direito.

7.8. Após a emissão da premiação, toda e qualquer despesa com eventuais alterações de data será de responsabilidade dos premiados.

7.9. Caso o participante premiado não possa usufruir por falta de documentação, atraso ou falta de comparecimento no aeroporto e horário determinado, a organização não terá responsabilidade alguma sobre o fato e não reverterá o valor do prêmio em dinheiro ou qualquer outra forma de premiação.

8. JULGAMENTO

8.1. Ao aceitarem o convite para participação no HACKATUR, os integrantes da banca julgadora assinam o termo de sigilo sobre as informações que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.

8.2. 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.

9. COMUNICAÇÃO COM OS PARTICIPANTES

9.1. Em todas as etapas do HACKATUR, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail do participante e/ou whatsapp.

9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do desafio.

9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o HACKATUR, que deverão chegar por meio do domínio “@sebraemg.com.br” ou “@pbh.gov.br”. Não será possível alegar falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. 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, serão comunicadas as alterações feitas, por meio do endereço <https://www.sympla.com.br/sobre-o-evento?id=287198>

10.2. O HACKATUR será coordenado por uma comissão organizadora, integrada por membros das entidades organizadoras e a estes compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte de todas as etapas.

10.3. Ao se inscreverem no HACKATUR, os participantes concordam com o inteiro teor deste regulamento, autorizando a comissão organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e veicular nos meios de comunicação (internet, revistas, jornais, etc), sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, em âmbito nacional e internacional, durante período indeterminado.

10.4. No que se refere a salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as próprias equipes que desenvolveram as soluções tecnológicas), cabendo apenas a eles próprio eventual registro para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

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.