



REGULAMENTO

HackaBeauty

O que é?

O Hackathon Beauty é uma iniciativa desenvolvida a partir da parceria entre SEBRAE, SINDIBELZA e SENAC.

Trata-se de uma maratona de criação e programação, onde equipes de até 5 participantes competem entre si para desenvolverem, em curto período, uma solução inovadora, conforme o desafio proposto pela coordenação do evento.

A proposta do Hackathon Beauty – Gestão para a Salão de Beleza é desafiar diferentes profissionais, universitários e desenvolvedores a se unirem e somarem esforços e competências para criarem um aplicativo voltado para o segmento da beleza, com foco em gestão, em até três dias.

Quando acontecerá?

De 16 a 18 de maio de 2019 será realizado em parceria com o SINDIBELEZA, SENAC e Startup Day, na sede do SEBRAE/PI, em Teresina, o primeiro Hackathon voltado para o segmento da beleza no Piauí! Nessa edição, receberemos até 15 equipes, de, no mínimo, 3 e, no máximo, 5 pessoas, que disputarão um Hackathon com a proposta de desenvolvimento de um aplicativo para Salão de Beleza, com foco em gestão.

Das inscrições

Universitários, programadores, designers, empreendedores da beleza, de inovação e startups interessados no segmento da beleza, maiores de 18 anos.

As inscrições poderão ser realizadas a partir da publicação, dia 15 de abril de 2019, deste regulamento até às 23h59 do dia 12 de maio de 2019, através do site: www.pi.sebrae.com.br, onde será disponibilizado formulário para o preenchimento dos candidatos.

Hackathon - Etapas

1ª Etapa – Lançamento e Mentoria / Tutoria Online

No dia 15 de abril será aberta as inscrições no site e dia 23.04 realizaremos um Talk show : Como tornar a gestão do salão de beleza mais inovadora e competitiva? Neste evento, a intenção é apresentar alguns insights para os participantes já pensarem em soluções/propostas/projetos para o Hackathon. Estarão presentes no Talk Show: SINDIBELEZA, SENAC e CONSULTOR SEBRAE (COMO MEDIADOR), utilizando temáticas do segmento.

No dia 09 de abril, será realizado *Webinar* para tratar da temática da beleza, com foco em gestão para que possam dar início ao desenvolvimento da solução.

2ª) Etapa – Mentoria Presencial e Banca de Jurados – 16,17 e 18/05

Ao longo de três dias, as equipes terão a oportunidade de interagir presencialmente com diversos especialistas no segmento e em gestão para beleza. O objetivo dessa etapa é buscar soluções inovadoras, para que se possam fazer ajustes finos antes da apresentação à banca.



A apresentação

A competição ocorrerá na sede do SEBRAE/PI, em Teresina; A solução melhor construída (versão beta) e pontuada, de acordo com os juízes, será a vencedora.

3ª) Etapa – Desenvolvimento do aplicativo – Agosto/2019 a dezembro/2019

A proposta classificada em 1º lugar receberá como premiação a adesão no Programa Like a Boss (2º ciclo) para o aprimoramento do aplicativo e desenvolvimento do negócio.

Regras do evento

DOS OBJETIVOS

O objetivo deste hackathon é oferecer um ambiente que estimule a troca de conhecimentos, o trabalho em equipe, por meio da colaboração e integração entre profissionais multidisciplinares, resultando no desenvolvimento de um aplicativo para Salão de Beleza, com foco em gestão.

A maratona contará com mentores, palestras e discussões com convidados da comissão organizadora.

DAS EQUIPES

1. No que se refere à formação das equipes:

- a) poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- b) a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do Hackathon, na etapa presencial.

Cada equipe deverá ser composta por, no mínimo, 3 e, no máximo, 5 pessoas.

2. Os participantes inscritos deverão ter disponibilidade para participar integralmente de todo o ciclo do evento presencial, nos dias 16,17 e 18 de maio, conforme programação a ser divulgada no site www.pi.sebrae.com.br.

DICA:

Procure participar do *webinar* com os especialistas, pois as informações disponibilizadas nesses momentos poderão ser o diferencial para a sua equipe.

DAS INSCRIÇÕES

1. As inscrições serão realizadas no link disponibilizado no site: www.pi.sebrae.com.br

2. A inscrição é individual, voluntária, nominativa e intransferível. Os participantes competirão formando equipes de 03 (três) a 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema do Hackathon.

3. Findo o período de inscrição, os participantes serão avaliadas a partir das informações disponibilizadas no formulário de inscrição. Os critérios de avaliação serão ter conhecimento e/ou experiência como estudante ou profissional em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo:

- a) Universitários
- b) Empreendedores da beleza, de inovação e startups interessados no segmento da beleza.
- c) design gráfico/ digital



4. O resultado final da seleção de equipes que participarão do desafio será divulgado no site www.pi.sebrae.com.br no dia 15 de maio de 2019 até as 23:59.

5. Caberá ao participante levar consigo o próprio computador/laptop ou qualquer outro material ou equipamento lícito para utilização durante a etapa presencial.

DO RESULTADO ESPERADO

Espera-se, ao final da maratona, que as equipes apresentem aplicativos para o segmento da beleza, com foco em gestão, além de uma proposta estruturada de monetização para o negócio, de modo que possam ser apresentados a potenciais investidores.

DAS ETAPAS DE JULGAMENTO

1. O SEBRAE e os patrocinadores/apoiadores indicarão juízes para integrar a banca de julgamento, com qualificações e conhecimento para tal.

2. A pontuação de julgamento será auferida a partir da avaliação do aplicativo instalado em um dos telefones dos membros da equipe participante nos seguintes critérios:

- a. Apresentação do Pitch
- b. Viabilidade econômica;
- c. Inovação e diferencial;
- d. Simplicidade e intuitividade;
- e. Proposta de comunicação com o cliente;

3. O pitch a ser apresentado à banca julgadora será composto por:

- a. 5 minutos de apresentação pelo representante da equipe;
- b. 2 minutos para perguntas dos jurados;
- c. 3 minutos para resposta do apresentador;

4. Será avaliado o modelo de negócio, o aplicativo funcional (versão beta), e a comunicação desenvolvida para a aplicação no fechamento de cada etapa, por meio dos mentores, que estarão presentes em todo o período da competição.

5. O aplicativo poderá ser desenvolvido em qualquer linguagem para plataforma android.

6. Todas as decisões da comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa da maratona, seja durante a avaliação ou na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.



DA PREMIAÇÃO

1º Lugar:

- Participação de até 03 representantes por equipe na campus party com todas as despesas de viagem pagas para participar de apresentações com potenciais investidores (meet up) e representantes de aceleradoras no evento.
- Adesão no Programa Like a Boss (2º ciclo) onde terão consultorias técnicas especializadas para o desenvolvimento da proposta pós evento.
- Divulgação, pelo SEBRAE, SINDBELEZA e SENAC e equipes de comunicação do evento, da aplicação tecnológica desenvolvida.

2º Lugar:

Cortesia para as equipes participarem do Seminário Empretec.

O.B.S.: Verificar agenda previamente e condicionado a entrevista de aptidão.

3º Lugar:

Cortesia para a equipe participar do Programa Começar Bem.

O prêmio a ser oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe vencedora não dará o direito, sob hipótese alguma, à transferência, substituição do prêmio ou à sua conversão em dinheiro. A comissão organizadora reserva-se no direito de ofertar outros prêmios que podem ser anunciados durante a competição, e de oferecer a premiação da 1ª colocada para a 2ª colocada, e assim sucessivamente até o 3º lugar, caso não haja interesse do vencedor nas consultorias.

DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os participantes da maratona, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo aplicativo que será apresentado ao final do evento, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações. A organizadora declara ciência expressa que, os direitos de autoria sobre os aplicativos apresentados ao final da maratona pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Os participantes, no ato da inscrição deste Hackathon e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do aplicativo apresentado, no todo ou em parte, em



qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

DA DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificada a equipe que:

- a. Ferir os princípios de *fair play*;
- b. Causar tumulto ou confusão durante o evento;
- c. Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento;
- d. Copiar soluções já existentes;
- e. Se ausentar durante a etapa presencial da competição (a equipe deverá manter sempre ao menos um representante no local do evento);

DISPOSIÇÕES GERAIS

O presente Regulamento e este Hackathon poderão ser alterados, suspensos ou cancelados a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do Hackathon ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes. A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados. A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, *hardware* ou *software*, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado à maratona, vírus, queda de energia, falha de programação (*bugs*) ou violação por terceiros (*hackers*). Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, alguns dos sites da organizadora ou do evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo da maratona, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, podendo acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Hackathon e/ou Evento.

Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do aplicativo, assim como, a inscrição deste no Hackathon e sua participação no evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

A inscrição neste Hackathon implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.



As soluções apresentadas ao final da Hackathon deverão ter sido desenvolvidas durante o período da maratona (16,17 a 18 de maio de 2019) e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet e outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede wi-fi e energia nos 3 (três) dias de evento pela organização. Os participantes deverão usar o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços em que será realizada a maratona.

A comissão organizadora composta por SEBRAE, SINDBELEZA e SENAC reserva-se o direito de decidir em sem consultar os participantes acerca de qualquer situação ou fato não previsto neste edital, e reserva-se o direito de acrescentar, diminuir ou remanejar o número de vagas para o hackathon conforme demanda.

ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

As despesas dos participantes referentes a transporte, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes. As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas (versão beta) até às 13h do dia 18 de maio de 2019.

A avaliação dos aplicativos será realizada no dia 18 de maio a partir das 13h30 até às 17h. Ao término das apresentações, será realizado um meet up para integração dos participantes, mentores e demais presentes, iniciando-se às 13h30, até o anúncio dos três vencedores.

A premiação ocorrerá no mesmo local do evento, no auditório da sede do SEBRAE/PI, em Teresina, a partir das 14h00.