

HACKATHON 2024

unesp



REGULAMENTO HACKATHON UNESP 2024

O **Hackathon UNESP 2024** é um desafio de inovação voltado a graduandos e pós-graduandos que buscam sair da zona de conforto, gostam de desafios e acreditam no empreendedorismo e na inovação como ferramentas de transformação econômica e social.

O evento tem como princípio estimular os participantes a desenvolverem soluções para problemas atuais, fomentando o empreendedorismo no contexto universitário e contribuindo para a expansão da cultura de inovação na Unesp e nas demais faculdades de Botucatu e região.

Esta edição é organizada pela Liga Universitária de Empreendedorismo de Botucatu (LUEB), pelo Núcleo de Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo da FCA (INETEC), pelo Espaço de Inovação e Empreendedorismo FMVZ UNESP (ESPIE) e pela Agência UNESP de Inovação (AUN). E conta com o apoio da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia - Unesp/Campus Botucatu, Faculdade de Ciências Agrônomicas - Unesp/Campus Botucatu, Parque Tecnológico de Botucatu, Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), Instituto Federal/Campus Avaré, Biominas Brasil, Faculdade de Tecnologia de Botucatu (FATEC), Faculdade de Tecnologia de Pompéia (FATEC), Fundação Shunji Nishimura de Tecnologia, Inova Assis, Instituto de Pesquisas e Estudos Florestais (IPEF) e Instituto de Ciências e Engenharia - Unesp/Campus Itupeva.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	2
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS PARA A PARTICIPAÇÃO	3
DO CÓDIGO DE CONDUTA	4
POLÍTICA DE PROPRIEDADE INTELECTUAL	4
DAS INSCRIÇÕES	5
DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES	7
DO CRONOGRAMA GERAL E DO EVENTO	7
DA COMUNICAÇÃO E ESTRUTURA DO EVENTO	12
DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO	13
DAS PREMIAÇÕES	14
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS	14
Anexo A	16

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS PARA A PARTICIPAÇÃO

- 1.1. Será permitida a inscrição de alunos de graduação e pós-graduação vinculados a uma instituição de educação superior credenciada pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC).
- 1.2. O evento será no formato híbrido, onde as equipes participantes trabalharão **presencialmente** no desenvolvimento da proposta na Faculdade de Ciências Agrônômicas (FCA), localizada na Av. Universitária, nº 3780 - Altos do Paraíso, Botucatu - SP, 18610-034. As mentorias ocorrerão em formato presencial ou em formato remoto, quando o mentor residir fora de Botucatu. Os detalhes estão discriminados na seção 6.
- 1.3. O participante deverá ter presença mínima de 80% nas atividades do evento para a obtenção de certificado. Para as atividades virtuais, a frequência será conferida pelo preenchimento de um formulário liberado no decorrer da atividade. Já para as presenciais, a Comissão Organizadora identificará a presença do participante no início de cada atividade.
- 1.4. O **HACKATHON UNESP 2024** tem a finalidade de reconhecer e divulgar soluções com potencial inovador, estimulando a difusão do empreendedorismo, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 1.5. O participante deverá ter plena consciência do caráter coletivo do desafio, dispendo-se a trabalhar em equipe e a conviver de forma harmoniosa com seus colaboradores durante o decorrer do evento.
- 1.6. O **Hackathon UNESP 2024** está organizado em uma pergunta central: “**Como otimizar custos e tornar ambientalmente mais sustentável a produção agroflorestal?**” que se divide em duas trilhas de inovação. Além de discutir problemas atuais, o evento tem como base os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU).
 - 1.6.1. A **trilha 1**, compreende o *case* indicado pela empresa Bracell, e visa: “**Soluções tecnológicas para melhorar a eficiência da entrega de mudas no campo, utilizando tecnologia IoT para gerar informações precisas, otimizar a logística, identificar problemas no processo de entrega e tomar medidas corretivas de forma mais eficiente**”.
 - 1.6.2. A **trilha 2**, aborda outra importante demanda, indicada por especialistas do setor em reunião de *brainstorming* durante a organização do evento, a busca por: “**Soluções sustentáveis para conciliar a otimização de custos e a manutenção da biodiversidade em sistemas integrados da produção agroflorestal**”.

- 1.7. A comissão organizadora enviará um **material de apoio** com maior detalhamento sobre as questões envolvidas nos temas de cada trilha. Esse material tem como fim apenas a orientação da equipe, a qual poderá utilizar também outros materiais que considerar pertinente ao tema.
- 1.8. As soluções propostas devem ser originais ou representar um diferencial de inovação em relação ao que já existe no mercado, além disso, devem ser de autoria de seus propositores e não deverão fugir ao tema da trilha escolhida.

2. DO CÓDIGO DE CONDUTA

- 2.1. Todos os inscritos devem concordar com o Código de Conduta para poderem participar do **HACKATHON UNESP 2024**.
- 2.2. Os organizadores zelarão por esse código durante o evento, contando com a cooperação de todos para garantir um ambiente seguro para os participantes.
- 2.3. Solicitamos que os participantes relatem quaisquer incidentes ou preocupações aos membros da Comissão Organizadora.

Código de Conduta

- 2.4. Todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários devem contribuir para tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite a todos, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem, etnia ou religião.
- 2.5. Não serão tolerados nenhum tipo de assédio tais como comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.
- 2.6. Os participantes que descumprirem serão advertidos e convidados a se retirar do evento. Em casos extremos, a Comissão Organizadora do **HACKATHON UNESP 2024** poderá acionar as autoridades competentes para a tomada das medidas apropriadas perante a lei.

3. POLÍTICA DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 3.1. A proposta de inovação submetida e/ou desenvolvida ao hackathon é de propriedade intelectual da equipe que a desenvolveu.

3.2. Ao participar do **HACKATHON UNESP 2024**, o participante assume que:

3.2.1. Não enviará conteúdo protegido por direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo, sob pena de desclassificação e de responsabilização perante os termos da Lei.

3.2.2. O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam prejudicar os organizadores, patrocinadores, apoiadores ou terceiros.

3.2.3. O participante não publicará anúncios ou propagandas de negócios.

3.2.4. A Comissão Organizadora não se obriga a qualquer compensação por atitudes de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar ou apresentar ao público presente no evento.

3.2.5. O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

3.3. Ao participar do evento, o participante concede ao hackathon e seus patrocinadores o direito e a licença irrevogável, não exclusivos, de discutir, divulgar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao hackathon ("Conteúdo de Marketing"), distribuir e usar esse conteúdo para fins promocionais e de marketing desta ou de próximas edições do evento. O participante entende que não receberá nenhum tipo de pagamento pelo uso da sua imagem durante a participação no hackathon.

3.4. O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do material enviado como requisito durante o evento, e que este material representa o trabalho original dos participantes da equipe.

3.5. Em caso de soluções que não sejam totalmente originais, os participantes deverão fazer as referências devidas às fontes utilizadas, sob pena de desclassificação e de responsabilização nos termos da Lei 9.610/98, que trata de plágio acadêmico.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente através do link disponibilizado no site: <https://wkf.ms/48VqERh>, que direciona para a página da Monday.com.

4.2. As inscrições para o evento são em equipes pré-formadas pelos inscritos. Serão aceitas

equipes compostas por 3 a 5 pessoas. As inscrições serão validadas através de e-mail de confirmação em até dois dias úteis após sua realização.

4.2.1. As equipes devem criar um nome original para participar do evento. Este nome tem como fim a identificação da equipe durante todo o evento.

4.2.2. As equipes deverão informar a quantidade de pessoas pertencentes ao grupo (3 a 5 pessoas) e cadastrar informações básicas de cada participante como nome, e-mail e telefone/celular no ato da inscrição.

4.2.3. A equipe deve anexar o comprovante de pagamento das inscrições dos membros nos espaços disponíveis no formulário no ato da inscrição. O pagamento pode ser feito individualmente por cada membro ou o pagamento total da equipe por um dos membros. Os pagamentos individuais devem ser anexados no formulário de inscrições no local indicado. Consulte o artigo 4.6 para mais informações sobre as formas de pagamento.

4.2.4. Cada inscrição será conferida pela comissão organizadora em até dois dias úteis. Em seguida, será enviado um e-mail aprovando-a ou deferindo-a em caso de informações incompletas. Este e-mail será enviado para todos os integrantes do grupo e solicitará o preenchimento de um formulário com informações complementares individuais.

4.3. Formulário com informações complementares individual

4.3.1. O formulário individual será enviado para cada membro do grupo após a aprovação da inscrição da equipe. Ele tem como objetivo coletar dados que serão utilizados para a gestão de pessoas durante o evento, emissão de certificado e identificação do perfil dos participantes do evento.

4.3.2. É necessário que o indivíduo deixe indicado o nome da equipe a qual pertence para que a comissão organizadora relacione a equipe com a identificação de todos os seus participantes.

4.4. Serão aceitas inscrições no período previsto no cronograma deste regulamento, podendo ser alteradas, de acordo com o item 6.2.

4.5. Serão aceitos pagamentos em transferências bancárias, pix e cartão crédito.

4.5.1. Transferência bancária: Fundação de Estudos e Pesquisas Agrícolas e Florestais (FEPAF), Banco do Brasil – 001; Agência: 0079-5; Conta corrente: 14.472-X (utilizar 0)

4.5.2. PIX/ CNPJ: 50.786.714/0001-45

4.5.3. Crédito: link no formulário de inscrição. É possível parcelar em duas vezes sem juros.

4.6. O valor das inscrições individuais seguirá o detalhamento a seguir:

	Período	Trio
1º LOTE	15/03 à 25/03	R\$ 60,00/pessoa
2º LOTE	26/03 à 05/04	R\$ 70,00/pessoa

- 4.7. Não há política de reembolso, cabendo ao participante o prejuízo em caso de desistência da participação no evento.
- 4.8. Serão disponibilizadas vagas para 16 equipes, sendo 8 equipes para cada trilha de inovação.
- 4.8.1. Todos os inscritos deverão anexar no formulário de inscrição individual o atestado ou comprovante de matrícula em instituição de ensino superior vinculada ao MEC.
- 4.8.2. Em caso de ser menor de idade o mesmo deverá encaminhar no formulário de inscrição o modelo de autorização anexado neste regulamento (Anexo A), devidamente preenchido e assinado pelo seu responsável.
- 4.9. Será aceita apenas 1 (uma) inscrição por Cadastro de Pessoa Física (CPF), sendo a inscrição voluntária, nominativa e intransferível.
- 4.10. Os participantes deverão fornecer todas as informações requisitadas nos formulários de inscrição sob pena de cancelamento da mesma.
- 4.10.1. É de responsabilidade do participante preencher de forma integral os formulários com informações verídicas. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo preenchimento incorreto ou indevido, o qual poderá invalidar a inscrição.
- 4.11. Os participantes terão como responsabilidade realizar acompanhamento constante do e-mail informado no ato de inscrição que será usado como meio de comunicação oficial do evento.
- 4.11.1. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por eventuais prejuízos associados à desatenção e/ou negligência dos participantes no que se refere ao não acompanhamento das informações disponibilizadas sobre as etapas e prazos do evento.
- 4.12. Todos os dados fornecidos pelo participante serão analisados pela Comissão Organizadora, cabendo a esta suspender a inscrição em caso de descumprimento do regulamento ou caso haja evidências de fraude nos dados requisitados.

5. DO CRONOGRAMA GERAL E DO EVENTO

DATAS IMPORTANTES	
Abertura das inscrições	15 de Março
Primeiro Lote	15 a 25 de Março
Segundo Lote	26 de Março a 05 de Abril
Encerramento das inscrições	05 de Abril
Divulgação dos materiais de apoio	07 de Abril
HACKATHON UNESP 2024	18 a 20 de Abril

5.1. O cronograma geral poderá sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator imprevisto que impacte na organização do Hackathon, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada pela Comissão Organizadora via e-mail.

1° dia de evento: QUINTA-FEIRA - 18/04/2024		
7h30h-8h	Credenciamento	Auditório (FCA)
8h-10h	Minicurso: EUquipe ou Equipe? Percepção de competências em ação (Katia Aparecida Biazotti)	Auditório (FCA)
10h-10h15	Coffee Break	Auditório (FCA)
10h15-12h15	Minicurso: EUquipe ou Equipe? Percepção de competências em ação (Katia Aparecida Biazotti)	Auditório (FCA)
12h15-13h45	Almoço (por conta do participante)	-

13h45-14h	Check-in das equipes	Auditório (FCA)
14-14h30	Abertura oficial	Auditório (FCA)
14h30-15h30	Palestra - Bioempreendedorismo: transformando ciência em negócios agroflorestais (Gustavo Vieira)	Auditório (FCA)
15h30-16h30	Palestra técnica - detalhamento da temática da trilha 1	Auditório (FCA)
16h30-16h50	Coffee Break	Auditório (FCA)
16h50-17h50	Palestra técnica - detalhamento da temática da trilha 2	Auditório (FCA)
17h50-18h10	Apresentação dos anjos, alinhamento com as equipes e esclarecimento das dúvidas	Auditório (FCA)
18h10-20h10	Período de Trabalho	Salas de aula (FCA)

2º dia de evento: SEXTA-FEIRA - 19/04/2024

8h	Check-in das equipes	Anfiteatro (FCA)
8h-9h	Período de trabalho	Salas de aula (FCA)
9h-10h	Mentoria 1: TÉCNICA	Salas de aula (FCA)/ Google Meet
10h-10h20	Coffee Break	Auditório (FCA)
10h20 – 12h20	Período de trabalho	Salas de aula (FCA)
12h20	Envio do Entregável 1: Árvore de PROBLEMA (opcional)	Formulários Google
12h30- 13h45	Almoço (por conta do participante)	-
13h45 - 14h	Check-in das equipes	Auditório (FCA)
14h-15h	Mentoria 2: MODELO DE NEGÓCIOS	Salas de aula (FCA)/ Google Meet
15h-16h30	Período de trabalho	Auditório (FCA)
16h30	Envio do Entregável 2: Canvas do Modelo de Negócios (obrigatório)	Formulários Google

16h30-16h50	Coffee Break	Auditório (FCA)
16h50-17h30	Período de trabalho	Salas de aula (FCA)
17h30-18h10	Mentoria 3: PITCH	Salas de aula (FCA)/ Google Meet
18h10-20h	Período de trabalho	Salas de aula (FCA)

3° dia de evento: Sábado - 20/04/2024		
8h	Check-in das equipes	Auditório (FCA)
8h-9h	Período de trabalho	Sala de aula (FCA)/ Google Meet
9h	Envio do Entregável 3: Slides da apresentação do Pitch (obrigatório)	Sala de aula (FCA)
9h-9h15	Preparação para as apresentações de Pitch	Auditório (FCA)
9h15 - 10h45	Apresentação do Pitch (TRILHA 1)	Auditório (FCA)

10h45-11h00	Coffee Break	Auditório (FCA)
11h - 12h30	Apresentação do Pitch (TRILHA 2)	Auditório (FCA)
12h30 - 12h40	Apuração dos resultados	Auditório (FCA)
12h40 - 13h	Premiação e encerramento	Auditório (FCA)

** O arquivo com os slides deverá ser entregue ao membro da Organização do Hackathon UNESP 2024 responsável pela projeção, que estará no Auditório (FCA). Os devidos testes devem ser feitos para a garantia de que a apresentação ocorrerá sem maiores intercorrências.

- 5.2. Fica a critério de cada equipe iniciar o desenvolvimento do projeto de inovação a partir do recebimento do material de apoio, no dia 07/04, conforme itens 1.7 e 7 (datas importantes), ou antes dessa data, mas é recomendável que busque se familiarizar com o tema e leia o material de apoio antes do evento.
- 5.3. Conforme indicado no cronograma acima, no primeiro dia do evento (18 de abril), no período da manhã, será realizado o credenciamento das equipes e em seguida elas deverão participar de um minicurso. No período da tarde, será realizada a abertura oficial do Hackathon Unesp 2024 e três palestras: uma sobre Bioempreendedorismo e duas palestras técnicas para imersão na problemática das duas trilhas. Neste mesmo dia, as equipes devem começar os trabalhos para o desenvolvimento de sua proposta de inovação.
- 5.4. No segundo dia (19 de abril), as equipes receberão 2 mentorias de 20 minutos para a validação técnica da solução. Em seguida, as equipes irão trabalhar na montagem do modelo de negócios (*Business Model Canvas*). O Canvas do modelo de negócios é um dos materiais que serão utilizados para avaliação dos projetos, portanto deve ser entregue no prazo correto estipulado. As equipes receberão duas mentorias de 20 minutos para a validação do modelo de negócios. À tarde, as equipes também irão preparar o pitch, cujo tempo máximo de apresentação será de cinco minutos. As equipes receberão 1 mentoria de 20 minutos para ajustar a sua apresentação de pitch.

- 5.5. No terceiro e último dia de evento (20 de abril), após a realização de ajustes finais no pitch, as apresentações devem ser entregues para a comissão organizadora. Em seguida, as equipes realizarão a apresentação do pitch para a banca de avaliadores do evento e deverão responder às perguntas realizadas durante os cinco minutos destinados à arguição.

6. DA COMUNICAÇÃO E ESTRUTURA DO EVENTO

- 6.1. O **HACKATHON UNESP 2024** ocorrerá de forma híbrida na Faculdade de Ciências Agronômicas (FCA) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, localizada Av. Universitária, nº 3780 - Altos do Paraíso, Botucatu - SP, 18610-034, e também através das plataformas: YouTube, Mural, Formulários Google e Google Meet.
- 6.2. Fica a critério da equipe participante criar grupos ou videochamadas para comunicação fora do período descrito no Cronograma.
- 6.3. As equipes contarão com apoio contínuo da organização do evento por meio do “Anjo”, um membro da Comissão Organizadora responsável pelo seu acompanhamento, orientações em caso de dúvidas ou eventuais problemas e dificuldades ao longo do evento.
- 6.4. Será disponibilizado aos participantes o passo-a-passo da trajetória do evento na Plataforma Mural.

7. DOS ENTREGÁVEIS DO EVENTO

- 7.1. Referente aos entregáveis do evento, cabendo desclassificação em caso de atraso ou ausência da entrega.
 - 7.1.1. É OBRIGATÓRIO a entrega do Canvas do Modelo de Negócios (*Business Model Canvas*) através dos formulários Monday disponibilizados pela Comissão Organizadora nos horários indicados no cronograma;
 - 7.1.2. As equipes apresentarão o pitch à banca de avaliadores, portanto É OBRIGATÓRIO enviar o material usado para a apresentação do Pitch nos formulários Google disponibilizados pela Comissão Organizadora nos horários indicados no cronograma;
 - 7.1.3. Nossa equipe disponibiliza uma árvore de problema para ser estruturada durante as etapas de desenvolvimento da solução. Entretanto, esse material não será avaliado, portanto NÃO É OBRIGATÓRIO O ENVIO.

8. DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO

8.1. Os critérios de avaliação estão pautados em 5 (cinco) eixos: problema, solução, potencial de mercado, apresentação do pitch e próximos passos, e eles serão considerados a partir da estrutura a seguir:

8.1.1. **Problema:**

8.1.1.1. Relevância do problema em relação à temática da trilha escolhida.

8.1.1.2. Alinhamento do problema com a necessidade de um segmento de clientes devidamente caracterizado na proposta de valor.

8.1.2. **Solução:**

8.1.2.1. Grau de inovação da solução.

8.1.2.2. Impactos gerados: econômico, social e/ou ambiental.

8.1.3. **Potencial de mercado:**

8.1.3.1. Clareza sobre o mercado que pretende atender e as oportunidades que esse mercado oferece

8.1.3.2. Entendimento sobre os concorrentes diretos e/ou indiretos

8.1.4. **Apresentação do Pitch:**

8.1.4.1. Assertividade do Pitch considerando tempo, estrutura, clareza na apresentação e capacidade de envolvimento, bem como a desenvoltura da equipe durante a arguição dos avaliadores.

8.1.5. **Próximos passos:**

8.1.5.1. Compreensão sobre as dificuldades e limitações para a validação técnica.

8.1.5.2. Potencial de continuidade e implantação do projeto a partir da busca por recursos e parcerias.

8.2. Cada critério será avaliado com uma nota de 0 a 10, considerando os seguintes pesos: problema (peso 1), solução (peso 3), potencial de mercado (peso 3), apresentação (peso 2) e próximos passos (peso 1). A média das notas dos avaliadores resultará em uma classificação das equipes em ordem decrescente.

8.2.1. Em caso de empate, a nota dos critérios para desempate será considerada na seguinte ordem: potencial de mercado, solução, problema, apresentação do pitch e próximos passos.

8.2.2. Além da classificação, os resultados serão organizados e as equipes receberão um relatório com as avaliações, podendo visualizar as potencialidades e fragilidades da proposta para prosseguir com os ajustes e melhorias do projeto após o evento.

9. DAS PREMIAÇÕES

9.1. Serão premiadas as três equipes melhor avaliadas em cada trilha.

9.2. Tanto a forma quanto o valor das premiações poderão ser alteradas a qualquer momento pela Comissão Organizadora, conforme previsto no item 10.5.

9.3. Ficam estipuladas as seguintes premiações para as equipes classificadas na trilha 1:

9.3.1. 1º lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais).

9.3.2. 2º lugar: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais).

9.3.3. 3º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais).

9.4. Ficam estipuladas as seguintes premiações para as equipes classificadas na trilha 2:

9.4.1. 1º lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

9.4.2. 2º lugar: R\$ 1.000,00 (mil reais).

9.4.3. 3º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais).

9.5. A equipe terá direito ao valor da premiação em dinheiro, como forma de auxílio financeiro. O valor da premiação é para a EQUIPE, e poderá ser usado em conjunto para desenvolvimento da proposta vencedora ou dividido de forma IGUALITÁRIA entre os membros.

9.6. Em caso de desistência de algum membro da equipe premiada, este perde o direito ao prêmio e o uso do recurso caberá aos membros que trabalharem no desenvolvimento do projeto até o final do desafio.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. As datas do período de inscrição e de divulgação das equipes poderão ser alteradas a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das mudanças por meio do site ou dos canais oficiais de comunicação da Comissão Organizadora.

- 10.2. As propostas desenvolvidas durante o evento serão analisadas pelos patrocinadores, gestores presentes e pela Agência Unesp de Inovação (AUIN), e as equipes poderão ser convidadas a divulgar suas soluções em diferentes canais de comunicação, ou a publicar suas propostas em uma vitrine de projetos, dando visibilidade a parceiros que poderão se interessar em apoiar o aprimoramento das propostas.
- 10.3. O participante inscrito autoriza, por 2 anos, o direito de uso de sua imagem, voz e conteúdo à Comissão Organizadora e aos patrocinadores oficiais do **HACKATHON UNESP 2024**, que se comprometem a utilizá-los de forma consciente e sem sujeitar o candidato a nenhuma situação vexatória e/ou que possa representar dano moral.
- 10.4. O **HACKATHON UNESP 2024**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, mediante circunstâncias imprevistas, alterar as regras deste Regulamento mediante justificativa e devida comunicação no site do evento.
- 10.5. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A Comissão Organizadora fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.
- 10.6. Quaisquer violações aos termos deste regulamento podem acarretar em desclassificação individual do participante e/ou da equipe e serão tratadas pela Comissão Organizadora.
- 10.7. Os casos omissos não previstos serão julgados pela Comissão Organizadora.
- 10.8. Os participantes, no ato da inscrição, devem assinalar que concordam e aceitam todas as disposições e termos deste regulamento.

Anexo A

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Autorização para menores de 18 anos em eventos públicos

Baseado na Portaria Nº 018/2004 - 1ª Vara da Infância e da Juventude

Eu, _____ (nome completo do pai/mãe ou responsável legal), nacionalidade _____, portador(a) do RG nº _____, órgão expedidor _____, e inscrita no CPF/MF nº _____ autorizo o(a) adolescente/filho(a) _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta, de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do evento **HACKATHON UNESP 2022** que ocorrerá nos dias 01, 03 e 04 de Novembro de 2022. Estando ciente que dado a autorização também concordo com todos os termos apresentado no regulamento do evento.

Local: _____ Data ____/____/____ (data da assinatura)

Assinatura do Responsável (pai, mãe, tutor, curador ou detentor de guarda judicial).