
REGULAMENTO

A Comissão Organizadora torna públicas as regras do concurso "HACKATHON MULTIPILIC: AGROTECH – 3ª Edição - 2025".

1. DO PROMOTOR

1.1. O evento é promovido pela **Associação Fórum Permanente de Desenvolvimento Econômico e Social de Osvaldo Cruz - MULTIPLIC**, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, qualificada como organização da sociedade civil organizada, com sede na Avenida José Siqueira, nº 429, sala 1 – Centro – Osvaldo Cruz/SP – CEP 17.700-019, inscrita no CNPJ sob o nº 33.221.967/0001-52, sendo, para os fins deste regulamento, representada por uma comissão regularmente constituída, denominada "**Comissão Organizadora**".

1.2. A Comissão Organizadora é composta por representantes da Sociedade Civil Organizada, que atuam de forma voluntária, nos termos de Lei nº 9.608/1998, sem qualquer vínculo empregatício ou remuneração por parte da Entidade promotora.

2. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

2.1. A Comissão Organizadora do **HACKATHON MULTIPLIC** será responsável pela definição das regras do concurso, avaliação das inscrições, acompanhamento das atividades, escolha dos projetos vencedores, bem como pela solução de quaisquer dúvidas ou situações não previstas neste regulamento.

2.2. As decisões da Comissão Organizadora têm caráter soberano, não cabendo recurso ou contestação por parte dos participantes.

2.3. As deliberações da Comissão Organizadora serão comunicadas diretamente aos participantes envolvidos e, quando necessário, amplamente divulgadas aos demais por meio oficial.

2.4. Os casos omissos e as situações não previstas neste regulamento serão analisados e resolvidos exclusivamente pela Comissão Organizadora.

2.5. O **HACKATHON MULTIPLIC** será coordenado pela Comissão Organizadora, composta por membros designados pela entidade promotora, sendo de sua competência a indicação e o convite de palestrantes, mentores e avaliadores que comporão a banca julgadora.

2.6. A Comissão Organizadora poderá, a seu exclusivo critério, alterar a qualquer tempo este regulamento, bem como substituir premiações por outras de igual valor, mediante divulgação prévia no sítio eletrônico oficial: <https://multiplic.org/hackathon>

3. DA MODALIDADE E DENOMINAÇÃO

3.1. O presente certame será realizado na modalidade de **concurso**, com participação aberta a interessados, conforme as condições estabelecidas neste regulamento.

3.2. A presente edição do concurso tem como denominação oficial "**HACKATHON MULTIPLIC: AGROTECH**", podendo ser referida, ao longo deste documento, simplesmente como "Hackathon Multiplic" ou "Hackathon".

4. DO OBJETIVO

4.1. O presente concurso tem por objetivo estimular o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras voltadas ao enfrentamento de desafios práticos (ou "dores") previamente definidos, conforme detalhado no item 10 deste regulamento.

4.2. Busca-se, com isso, promover a criatividade, o empreendedorismo e a colaboração entre os participantes, contribuindo para o fortalecimento do ecossistema de tecnologia e inovação local e regional.

5. DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

5.1. O **HACKATHON MULTIPLIC** será realizado **nos dias 30 e 31 de maio e 01º de junho de 2025** (sexta, sábado e domingo, respectivamente), com início às 18h00 da sexta-feira e término às 17h00 do domingo, conforme o horário oficial de Brasília-DF.

5.2. A maratona de programação ocorrerá exclusivamente de forma presencial, nas dependências do Colégio Apolo, situado na Avenida Presidente Kennedy, nº 75, Centro, Osvaldo Cruz, SP.

6. CRONOGRAMA / PROGRAMAÇÃO

6.1. O Concurso obedecerá ao seguinte cronograma:

6.2. Período de inscrições: de **25 de abril a 15 de maio de 2025, até às 23h59** (horário de Brasília), podendo ser prorrogado a critério da Comissão Organizadora.

6.3. Confirmação das inscrições: será realizada por e-mail enviado pela Comissão Organizadora em até 02 (dois) dias úteis após a efetivação da inscrição.

6.4. Deferimento das inscrições: será informado por e-mail, em até 05 (dois) dias úteis após a efetivação da inscrição.

6.5. Divulgação dos vencedores: ocorrerá no **dia 01º de junho de 2025 (domingo)**, durante a cerimônia de encerramento do **HACKATHON MULTIPLIC**.

6.6. Cerimônia de Premiação: será realizada no mesmo dia da divulgação dos vencedores, **01º de junho de 2025 (domingo)**, no encerramento oficial do evento.

6.7. A programação do **HACKATHON MULTIPLIC** compreenderá palestras, sessões de brainstorming, mentorias e etapas de avaliações voltadas à seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada por meio do site oficial: <https://multiplic.org/hackathon>, podendo sofrer alterações a critério da Comissão Organizadora.

7. DA ESTRUTURA

7.1. A Comissão Organizadora fornecerá aos participantes:

7.1.1. Alimentação:

- a) 30 de maio (sexta): lanche noturno;
- b) 31 de maio (sábado): café da manhã, almoço e lanche noturno;
- c) 01º de junho (domingo): café da manhã e almoço.

7.1.2. Alojamento: será disponibilizado espaço físico para pernoite, cabendo ao participante trazer seu próprio colchão, travesseiro, itens de higiene pessoal e demais pertences necessários à sua estadia no local.

7.1.3. Estrutura: acesso à internet via rede WiFi, pontos de energia e mesas de trabalho.

7.1.4. Suprimentos: materiais básicos de escritório, como papel, caneta e lápis.

7.2. A utilização da alimentação e/ou alojamento disponibilizado pela Comissão Organizadora é **facultativa**, sendo de responsabilidade exclusiva do participante o custeio e organização de qualquer alternativa por ele escolhida.

8. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

8.1. A participação no **HACKATHON MULTIPLIC** será por equipe, sendo a inscrição pessoal por cada membro, voluntária, nominativa e intransferível.

8.2. Eventual alteração e substituição dos membros da equipe poderá ser solicitada até o **dia 25 de maio de 2025**, de forma expressa e direta à Comissão Organizadora.

8.3. Participarão do concurso todas as equipes cujas inscrições tenham sido deferidas e que estejam presentes ao evento até às 18h00 do dia 30 de junho de 2025 (sexta).

8.4. Os Participantes competirão em equipes formadas por um mínimo de 03 (três) e máximo de 07 (sete) pessoas, devendo observar sempre o tema macro constante do item 10.1.

8.5. Somente mediante prévia autorização do **MULTIPLIC** as equipes poderão ter menos de 03 (três) ou mais de 07 (sete) integrantes.

8.6. Sugere-se (não obrigatório) que as equipes sejam formadas por pessoas com conhecimentos e/ou experiências nas áreas de conhecimento citadas no item 9.1 (não sendo obrigatório ter habilidade em mais de uma delas).

8.7. Caberá a cada participante/equipe trazer seus próprios equipamentos/dispositivos como laptops/notebooks/PCs para utilização durante todo o evento, sob pena de desclassificação.

8.8. A responsabilidade de transportar, carregar e guardar esses equipamentos será de cada participante/equipe, isentando o MULTIPLIC de quaisquer responsabilidades.

8.9. O MULTIPLIC, por meio de seus representantes legais, tomará todas as providências para manter em segurança os locais de realização das atividades, durante todo o tempo de realização do evento, o que, todavia, não afasta a responsabilidade de cada

participante/equipe sobre seus equipamentos e pertences pessoais.

8.10. Todo o material produzido e desenvolvido no decorrer do evento deverá ser inédito e original, e de autoria exclusiva da equipe participante, sendo vedada qualquer forma de cópia, utilização de código-fonte de terceiros, total ou parcial, ou qualquer outra forma de plágio.

8.11. As equipes poderão usar frameworks, bibliotecas, APIs públicas e outros recursos de terceiros, desde que devidamente referenciados, respeitando as normas de uso e direitos autorais de cada recurso.

8.12. O desenvolvimento da solução será realizado exclusivamente durante o período do evento, sendo vedada qualquer forma de preparação antecipada.

8.13. É permitido o uso de documentação, literaturas e materiais de estudo durante o evento, desde que respeitadas as normas de uso e direitos autorais de cada material.

8.14. Os projetos deverão obrigatoriamente ser apresentados em português.

8.15. A avaliação das soluções desenvolvidas será realizada por uma banca julgadora, composta por profissionais da área de TI, design, agronegócio e negócios, conforme critérios estabelecidos no item 12 deste regulamento.

8.16. Não poderão participar do **HACKATHON MULTIPLIC** os membros da Comissão Organizadora, da banca julgadora, patrocinadores, apoiadores, bem como seus familiares em até 2º grau.

8.17. Os participantes, ao se inscreverem no HACKATHON MULTIPLIC, concordam em autorizar, de forma gratuita, o uso não exclusivo das soluções tecnológicas desenvolvidas durante o evento pelo MULTIPLIC, para fins institucionais, de divulgação e impacto social, com a devida atribuição de autoria.

8.18. Caso haja interesse por parte do MULTIPLIC em utilizar comercialmente qualquer solução, será firmado termo específico de cessão de direitos patrimoniais com a(s) equipe(s) envolvida(s), nos termos da Lei nº 9.610/1998, garantindo-se negociação justa e a preservação dos direitos morais dos autores.

8.19. A participação nas palestras da programação oficial do HACKATHON MULTIPLIC é recomendada para a viabilidade e qualidade das atividades. Sendo assim, será obrigatória a presença de, no mínimo, 01 (um) integrante de cada equipe em cada palestra, garantindo o aproveitamento dos conteúdos apresentados. Os demais membros poderão permanecer dedicados ao desenvolvimento das soluções durante esse período.

9. DAS INSCRIÇÕES

9.1. O Concurso **HACKATHON MULTIPLIC** será limitado ao número máximo de 10 (dez) equipes, que deverão contar com o número mínimo de 03 (três) e máximo de 07 (sete) participantes, sendo destinado às pessoas com conhecimentos na área de TI (tecnologia da informação), especialmente em:

9.1.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web/mobile;

9.1.2. Design gráfico;

9.1.3. Design digital;

9.1.4. Gestão de negócios;

9.1.5. Marketing.

9.2. Somente poderão participar pessoas físicas com, no mínimo, 16 (dezesesseis) anos completos na data da inscrição. Os menores de idade (com idade entre 16 e 18 anos) deverão, obrigatoriamente, apresentar autorização por escrito de seu representante legal, conforme modelo disponibilizado no anexo deste regulamento.

9.3. Será permitida apenas 01 (uma) única candidatura por equipe, e a pessoa não poderá integrar mais de 01 (uma) equipe.

9.4. O valor da inscrição será por equipe e será proporcional ao número de seus integrantes, conforme segue:

9.4.1. 03 participantes: R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais);

9.4.2. 04 participantes: R\$ 200,00 (duzentos reais);

9.4.3. 05 participantes: R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais);

9.4.4. 06 participantes: R\$ 300,00 (trezentos reais);

9.4.5. 07 participantes: R\$ 350,00 (trezentos e cinquenta reais);

9.5. Em caso de desistência de membros da equipe ou da equipe como um todo, respeitando o número mínimo de 03 (três) participantes, será restituído 50% (cinquenta por cento) do valor da inscrição pago. O Reembolso será feito até 15 (quinze) dias após a desistência, mediante solicitação formal à Comissão Organizadora.

9.6. Para o aumento do número de membros de uma equipe, dentro dos limites de participantes, a solicitação deverá ser enviada diretamente à Comissão Organizadora.

9.7. As inscrições serão realizadas até a data e horário limite constantes do item 6.2., exclusivamente por meio do preenchimento completo do formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições" no sítio eletrônico: <https://multiplic.org/hackathon>. Caso a inscrição não seja realizada até o prazo estabelecido, qualquer pedido de prorrogação será analisado e decidido irrecorribilmente pela Comissão Organizadora.

9.8. A confirmação da inscrição será enviada por e-mail enviado pela Comissão até 02 (dois) dias úteis após a efetivação da inscrição. Caso não haja confirmação, a equipe deverá entrar em contato com a Comissão para esclarecimentos.

9.9. Caso a inscrição não seja confirmada em até 02 (dois) dias úteis, e a equipe não entre em contato para esclarecimentos, a inscrição será considerada não efetivada, e não caberá qualquer reclamação posterior.

9.9.1. Atingido o número máximo de inscrições, estas serão imediatamente encerradas, ainda que esse encerramento ocorra em data anterior à data final de inscrições prevista no item 6.2, sem necessidade de qualquer prévio aviso.

9.9.2. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante automaticamente a participação da equipe no evento. O deferimento formal da inscrição, conforme descrito neste regulamento, é que assegura a participação da equipe.

9.10. Caso haja suspeita de fraude ou irregularidade na inscrição ou participação, a Comissão Organizadora poderá exigir a apresentação de documentos ou dados adicionais a qualquer momento, mesmo durante o evento. A recusa em apresentar tais documentos ou a constatação de fraude resultará na desclassificação imediata da equipe, sem prejuízo de eventuais responsabilidades legais.

10. DOS DESAFIOS

10.1. O tema macro do HACKATHON MULTIPLIC 2025 é: **“Desenvolver soluções digitais acessíveis que impulsionem a produtividade, otimizem a gestão e promovam a sustentabilidade no agronegócio, abordando desafios como a conectividade no campo, o uso eficiente de recursos naturais e a automação de processos para uma agricultura mais inteligente e competitiva”**.

10.2. As "dores" específicas a serem abordadas pelas equipes serão detalhadas no início do evento pela Comissão Organizadora.

10.3. A distribuição das dores entre as equipes será realizada após a apresentação de todas elas, por meio de sorteio. Não será permitida a escolha dos temas pelas equipes, garantindo assim a imparcialidade e a equipe na competição.

11. DO REGULAMENTO

11.1. Este regulamento estabelece os termos e condições aplicáveis ao Concurso. A inscrição no Concurso implica o pleno conhecimento, aceitação e concordância, sem quaisquer reservas, de todas as disposições contidas neste certame. Serão admitidas e consideradas válidas apenas as inscrições e participações que atendam integralmente aos termos e condições previstas deste regulamento.

11.2. A inscrição do Participante constitui compromisso expresso de manter a confidencialidade e sigilo sobre quaisquer informações protegidas, incluindo, documentos, dados pessoais ou corporativos, projetos, apresentações, marcas, know-how, materiais, pormenores, inovações, segredos comerciais, políticas comerciais, negócios, estratégias, relatórios, entre outros, relacionados ao **MULTIPLIC**, aos demais Participantes, voluntários, empresas envolvidas ou qualquer terceiros. O descumprimento deste compromisso poderá acarretar a desclassificação do participante, além da aplicação de sanções cíveis e criminais previstas em lei.

11.3. Este regulamento poderá ser alterado, a qualquer tempo, pela Comissão Organizadora, sendo as modificações comunicadas oportunamente aos participantes por meio dos canais oficiais do evento.

12. DO JULGAMENTO

12.1. A gestão do Concurso será conduzida por uma Comissão Organizadora, composta por membros do **MULTIPLIC** ou por pessoas especialmente designadas para essa finalidade, responsáveis por coordenar o processo e submeter os trabalhos à comissão julgadora.

12.2. Os integrantes da banca julgadora firmarão termo de confidencialidade sobre quaisquer informações a que tenham acesso, de forma direta e/ou indireta, formal e/ou informal, durante todas as etapas do evento.

12.3. Como padrão de ética e para garantir a imparcialidade, os integrantes da banca julgadora deverão informar à Comissão Organizadora qualquer situação de conflito de interesses no exercício de suas funções.

Seção I - Da Etapa 1: Entregáveis de Documentação – 01º de julho de 2025

12.4. Cada equipe deverá entregar sua pasta/mídia identificada com o nome da equipe, contendo os arquivos do projeto desenvolvido, até às **12h00** do dia **01º de junho de 2025**.

Seção II - Da Etapa 2: Defesa dos Pitches

12.5. A defesa dos pitches ocorrerá após a Etapa 1, conforme programação definida pela Comissão Organizadora.

12.6. A ordem de apresentação será definida por sorteio ou conforme critério da Comissão Organizadora.

12.7. Cada Equipe terá entre 3 e 5 minutos para realizar sua apresentação (pitch).

12.8. Durante a defesa, os membros da Banca Julgadora poderão realizar perguntas à equipe, com prejuízo do tempo da equipe, de modo que o tempo não será parado durante as perguntas.

12.9. A critério do presidente da sessão, poderá ser concedido até 1 (um) minuto adicional para resposta de cada pergunta realizada ao final do tempo regulamentar de apresentação.

12.10. Ao final da Etapa 2, as equipes serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios:

Seção III – Sistema de Avaliação e Apresentação – 01º de julho de 2025

12.11. O sistema de avaliação terá início após o encerramento da Etapa 2, conforme horário previamente estabelecido e divulgado pela Comissão Organizadora.

12.12. O sistema de avaliação será estruturado em duas etapas distintas e complementares: (i) avaliação técnica dos projetos; e (ii) avaliação da apresentação (pitch). Tal estrutura visa assegurar uma análise abrangente das propostas, levando em consideração aspectos como a qualidade técnica, a viabilidade de execução e o potencial de inserção no mercado.

12.12.1. Critérios da Avaliação da Apresentação (Pitch):

- a) **Clareza da apresentação:** Avalia a comunicação efetiva das ideias e a organização do conteúdo apresentado.
- b) **Identificação do problema:** Examina a capacidade de identificar e descrever claramente o problema que o projeto visa solucionar.
- c) **Solução proposta:** Avalia a coerência e a eficácia da solução apresentada para resolver o problema identificado.
- d) **Mercado potencial:** Considera o tamanho e a relevância do mercado-alvo para a solução proposta.
- e) **Estratégia de monetização:** Examina a viabilidade e a solidez da estratégia de geração de receita.
- f) **Análise de concorrência:** Avalia a compreensão do ambiente competitivo e a

diferenciação em relação aos concorrentes.

- g) **Competências da equipe:** Considera a habilidade e a experiência dos membros da equipe em relação à proposta do projeto.
- h) **Inovação e Disrupção:** Examina o grau de originalidade, inovação e disrupção presente no projeto e na abordagem de negócio. Avalia a capacidade da solução de gerar mudanças significativas no mercado e transformar a maneira como os problemas são abordados.
- i) **Adequação ao tema/problema proposto:** Avalia o quão alinhada a solução proposta está com o tema central e os problemas específicos apresentados no hackathon.
- j) **Viabilidade e Escalabilidade de Mercado:** Considera a probabilidade de sucesso no mercado, levando em conta os desafios e as oportunidades presentes no contexto. Avalia a capacidade do projeto de crescer atendendo às demandas sem perder as qualidades que lhe agregam valor, ou seja, sua escalabilidade.

12.12.2. Critérios de Avaliação Técnica:

- a) **Qualidade do mockup ou protótipo:** Avalia a clareza, organização e atenção aos detalhes do mockup ou protótipo, independentemente do nível de programação envolvido.
- b) **Funcionalidades implementadas ou planejadas:** Avalia as funcionalidades descritas no projeto e leva em conta a relevância e a utilidade das funcionalidades propostas, independentemente de estarem implementadas ou não.
- c) **Interface e experiência do usuário:** Avalia a qualidade do design, a facilidade de uso e a experiência geral do usuário, independentemente do estágio de desenvolvimento do projeto.
- d) **Inovação e Disrupção:** Avalia o quão inovador e disruptivo é o projeto com relação à solução técnica proposta e à abordagem utilizada. Considera o potencial de romper com o estabelecido e melhorar o existente no âmbito técnico.
- e) **Plano de implementação técnica e funcionalidade:** Avalia a descrição do plano para implementar e escalar a solução proposta, levando em conta o nível de programação envolvido e a viabilidade de desenvolvimento futuro.

12.13. Para cada critério, serão atribuída nota de 0 a 5, sendo 0 a ausência do critério e 5 a presença completa do critério. As notas das duas avaliações terão pesos iguais na composição da nota final. A nota de cada avaliação será calculada pela média simples dos critérios considerados em cada etapa.

12.14. Serão consideradas vencedoras as três equipes com maior pontuação total, somando-se os resultados das duas etapas.

12.15. As decisões 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 cabendo qualquer contestação de suas decisões e resultados.

13. DA PREMIAÇÃO

13.1. A divulgação das equipes vencedoras ocorrerá no dia **01º de junho de 2025 (domingo)**, durante a cerimônia de encerramento do **HACKATHON MULTIPLIC 2025**.

13.2. Os prêmios, de caráter pessoal e intransferível, serão concedidos às 03 (três) equipes melhores classificadas, conforme os critérios estabelecidos no sistema de avaliação, nos seguintes valores:

- a) 1ª colocada: R\$ 4.000,00 (quatro mil reais);
- b) 2ª colocada: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
- c) 3ª colocada: R\$ 1.000,00 (um mil reais).

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

13.3.1. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade do **MULTIPLIC** e será realizado em até 30 (trinta) dias corridos após o encerramento do evento.

13.3.2. É de inteira responsabilidade dos integrantes das equipes vencedoras o envio correto das informações bancárias no prazo máximo de 02 (dois) dias úteis após a divulgação dos resultados. O não envio ou envio incorreto dentro do prazo poderá impedir o recebimento do prêmio, sem prejuízo à organização.

14. DA COMUNICAÇÃO

14.1. A comunicação oficial entre a Comissão Organizadora e os participantes inscritos no **HACKATHON MULTIPLIC** será realizada preferencialmente por meios eletrônicos, incluindo e-mail e/ou grupo de WhatsApp especialmente criado para fins do evento.

14.2. É de inteira responsabilidade dos participantes acompanharem a programação, os resultados, os comunicados e eventuais alterações referentes ao concurso, não sendo admitida a alegação de desconhecimento.

14.3. A Comissão Organizadora recomenda expressamente a desativação de filtros anti-spam que possam bloquear o recebimento de mensagens enviadas por domínios vinculados ao evento, especialmente o domínio <https://multiplic.org>.

14.4. A não recepção de mensagens por motivo de filtros, configuração pessoal de e-mail ou inatividade nos canais de comunicação não poderá ser utilizada como justificativa para o descumprimento de prazos ou desconhecimento de informações relevantes ao evento.

15. DO USO DA IMAGEM E DE DADOS

15.1. Ao se inscreverem no **HACKATHON MULTIPLIC**, os participantes declaram sua concordância com o inteiro teor deste regulamento, autorizando e dando seu consentimento livre, informado e inequívoco à Comissão Organizadora para utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou qualquer outro meio de comunicação, incluindo nome, áudio e imagem (fotografias e gravções de vídeo), sem ônus e sem necessidade de autorização adicional, em

âmbito nacional e internacional, por prazo indeterminado.

15.2. Nos termos dos Arts. 7º, 10 e 11 da Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), o participante autoriza o tratamento de seus dados pessoais, inclusive os sensíveis, fornecidos para fins de participação no evento, tais como: nome, números de documentos, telefone, endereço, imagem e voz, para os fins relacionados à execução e divulgação do evento.

15.3. A autorização inclui o tratamento e o compartilhamento dos dados referidos com os setores responsáveis pela organização e administração do evento, bem como com terceiros necessários, tais como: escritório de contabilidade, assessoria jurídica, agências de marketing, imprensa e demais parceiros, sempre observando os princípios e fundamentos da LGPD.

15.4. O participante declara estar ciente de que seus dados serão armazenados pelo tempo necessário ao cumprimento das finalidades para as quais foram coletados, inclusive para o cumprimento de obrigações legais, regulatórias e contratuais, eventualmente aplicáveis.

16. DAS RESPONSABILIDADES

16.1. Os participantes do evento serão individualmente responsáveis por quaisquer danos causados a terceiros ou ao local do evento, sejam estes danos materiais, morais ou à imagem, decorrentes de suas ações ou omissões.

16.2. No caso de dano causado por um grupo de participantes, a responsabilidade será solidária entre todos os integrantes do grupo, podendo a organização do evento exigir a reparação integral do dano de qualquer um dos membros, sem prejuízo do direito de regresso entre os envolvidos.

16.3. O participante responsável por causar danos compromete-se a indenizar prontamente a parte prejudicada e/ou a reparar o dano causado no prazo máximo de 30 (trinta) dias a contar da data do incidente, salvo se acordado de outra forma diversa com a parte lesada.

16.4. A organização do evento não se responsabiliza por danos causados por participantes a terceiros ou ao local do evento, exceto quando ficar comprovado que o dano decorreu de falha da organização no cumprimento obrigações contratuais ou legais.

17. DAS PENALIDADES E SANÇÕES

17.1. Qualquer comportamento inadequado, antiético ou que infrinja este regulamento poderá resultar na desclassificação imediata da equipe ou participante envolvido.

17.2. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de desclassificar equipes ou participantes que comprovadamente não cumpram as regras deste regulamento ou se envolvam em condutas impróprias.

17.3. Suspeitas de conduta antiética, de descumprimento das normas internas dos locais do evento, ou de violação das disposições deste regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo resultar na desclassificação dos respectivos

envolvidos, independentemente de aviso prévio.

17.4. Em caso de desclassificação por violação do regulamento, não caberá qualquer tipo de recuso, compensação ou restituição aos participantes desclassificados.

18. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

18.1. As datas referentes ao período de inscrições e à divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas a critério da Comissão Organizadora, mediante publicação das alterações no sítio eletrônico oficial: <https://multiplic.org>.

18.2. Os direitos de propriedade intelectual sobre as ideias, arranjos e métodos, desenvolvidos durante o evento serão de titularidade da própria equipe idealizadora do projeto.

18.3. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo o conteúdo produzido no âmbito deste regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais infrações a direitos de terceiros. Comprometem-se ainda a isentar e indenizar os integrantes da Comissão Organizadora/MULTIPLIC, em caso de demanda judicial ou extrajudicial fundadas em alegações de violação de direitos autorais, de imagem, voz ou nome.

18.4. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicas e/ou privadas dos participantes do **HACKATHON MULTIPLIC**.

18.5. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas, plagiadas ou reproduzidas, total ou parcialmente, de outras fontes e/ou competições. A constatação de plágio ou reprodução indevida implicará na desclassificação imediata do participante ou equipe envolvida.

18.6. Este regulamento estará disponível para consulta no sítio eletrônico oficial: <https://multiplic.org/hackathon>.

18.7. O **HACKATHON MULTIPLIC** possui caráter exclusivamente cultural, com a finalidade de reconhecer e divulgar soluções tecnológicas com potencial inovador, sem fins lucrativos, não estando vinculado a sorteio ou pagamento, tampouco à aquisição de produtos ou serviços da entidade organizadora ou seus parceiros.

18.8. O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, falhas técnicas, de acesso à internet ou problemas com servidores. Nessas hipóteses, não será devida qualquer indenização ou compensação aos participantes. A Comissão Organizadora envidará os melhores esforços para retomar o evento, reservando-se, no entanto, o direito de cancelamento definitivo, em caso de impossibilidade de continuidade.

18.9. A participação neste concurso implica na aceitação integral e irrestrita das condições estabelecidas neste regulamento. Ao efetuar sua inscrição, o participante declara ter lido, compreendido e aceitado todos os seus termos.

18.10. O acesso ao evento por parte de qualquer pessoa estará condicionado à avaliação e autorização da Comissão Organizadora.

18.11. Os casos omissos e situações não previstas neste regulamento serão analisados, disciplinados e julgados pela Comissão Organizadora, sendo suas decisões

soberanas e irrecorríveis.

18.12. Fica eleito o Foro da Comarca de Osvaldo Cruz /SP para dirimir quaisquer questões relativas ao presente evento, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

ANEXOS

AUTORIZAÇÃO DE HOSPEDAGEM PARA ADOLESCENTES

Art. 82 C/C Art. 250 da Lei Federal 8.069/90 (ECA)

Eu, _____, brasileiro (a), portador (a) do RG nº _____ e do CPF nº _____, residente e domiciliado (a) na _____, na cidade de _____, telefone nº (____) _____, **AUTORIZO** a hospedagem do (a) meu (minha) filho (a) _____, adolescente menor de idade, portador (a) da Cédula de Identidade nº _____, no estabelecimento (Colégio Apolo) localizado na Avenida Presidente Kenedy, nº 75, Centro, Osvaldo Cruz, SP, com o intuito em participar do evento HACKATHON, no período de 30/05/2025 a 01/06/2025, acompanhado da comissão organizadora do evento.

Osvaldo Cruz, SP, 30 de maio de 2025.

Nome do Responsável:

PROPOSTA DE SISTEMA DE AVALIAÇÃO PARA HACKATHON

Esta proposta de sistema de avaliação para o hackathon considera duas etapas distintas: a **avaliação técnica dos projetos** e a **avaliação da apresentação (pitch)**, focada nos aspectos de negócio. Acredita-se que essa abordagem permitirá uma análise mais completa das propostas, levando em conta tanto a **qualidade técnica** quanto a **viabilidade** e o **potencial de mercado**.

Na **avaliação técnica**, os critérios considerados são:

1. **Qualidade do mockup ou protótipo:** Avalia a clareza, organização e atenção aos detalhes do mockup ou protótipo, independentemente do nível de programação envolvido.
2. **Funcionalidades implementadas ou planejadas:** Avalia as funcionalidades descritas no projeto e leva em conta a relevância e a utilidade das funcionalidades propostas, independentemente de estarem implementadas ou não.
3. **Interface e experiência do usuário:** Avalia a qualidade do design, a facilidade de uso e a experiência geral do usuário, independentemente do estágio de desenvolvimento do projeto.
4. **Inovação e Disrupção:** Avalia o quão inovador e disruptivo é o projeto com relação à solução técnica proposta e à abordagem utilizada. Considera o potencial de romper com o estabelecido e melhorar o existente no âmbito técnico.
5. **Plano de implementação técnica e funcionalidade:** Avalia a descrição do plano para implementar e escalar a solução proposta, levando em conta o nível de programação envolvido e a viabilidade de desenvolvimento futuro.

Na **avaliação da apresentação (pitch)**, os critérios considerados são:

1. **Clareza da apresentação:** Avalia a comunicação efetiva das ideias e a organização do conteúdo apresentado.
2. **Identificação do problema:** Examina a capacidade de identificar e descrever claramente o problema que o projeto visa solucionar.
3. **Solução proposta:** Avalia a coerência e a eficácia da solução apresentada para resolver o problema identificado.
4. **Mercado potencial:** Considera o tamanho e a relevância do mercado-alvo para a solução proposta.
5. **Estratégia de monetização:** Examina a viabilidade e a solidez da estratégia de geração de receita.
6. **Análise de concorrência:** Avalia a compreensão do ambiente competitivo e a diferenciação em relação aos concorrentes.
7. **Competências da equipe:** Considera a habilidade e a experiência dos membros da equipe em relação à proposta do projeto.
8. **Inovação e Disrupção:** Examina o grau de originalidade, inovação e disrupção presente no projeto e na abordagem de negócio. Avalia a capacidade da solução de

gerar mudanças significativas no mercado e transformar a maneira como os problemas são abordados.

9. **Adequação ao tema/problema proposto:** Avalia o quão alinhada a solução proposta está com o tema central e os problemas específicos apresentados no hackathon.
10. **Viabilidade e Escalabilidade de Mercado:** Considera a probabilidade de sucesso no mercado, levando em conta os desafios e as oportunidades presentes no contexto. Avalia a capacidade do projeto de crescer atendendo às demandas sem perder as qualidades que lhe agregam valor, ou seja, sua escalabilidade.

Para cada critério, foram atribuídas notas de 0 a 5, sendo 0 a ausência do critério e 5 a presença completa do critério. As avaliações técnicas e de apresentação terão pesos iguais na avaliação final do projeto. A nota de cada avaliação será calculada pela média simples dos critérios considerados em cada etapa.

Além da explicação dos critérios de avaliação apresentada anteriormente, estão anexadas duas tabelas que detalham os critérios e as notas atribuídas para cada um deles, tanto para a avaliação técnica quanto para a apresentação (pitch). Essas tabelas foram elaboradas para facilitar o processo de avaliação por parte das comissões julgadoras, permitindo uma análise mais objetiva e consistente dos projetos em ambas as etapas.

As tabelas oferecem uma descrição clara do que cada nota representa, o que proporcionará um entendimento mais preciso dos critérios e, conseqüentemente, uma avaliação mais justa dos projetos. Acredita-se que essas tabelas serão de grande utilidade para os membros das comissões julgadoras, tanto na etapa técnica quanto na etapa de negócios (pitch).

Esta proposta de sistema de avaliação leva em consideração a diversidade de competências dos participantes, permitindo que aqueles com habilidades mais avançadas em programação possam ter uma vantagem na avaliação técnica, enquanto aqueles que apresentarem apenas mockups também possam ser avaliados de forma justa. O objetivo é garantir que todos os projetos, independentemente do nível de programação envolvido, possam ser avaliados com base em seu **potencial** e na **qualidade da solução proposta**.

Espera-se que essa proposta de sistema de avaliação atenda às expectativas da comissão organizadora e contribua para o sucesso do evento.

Tabela com os critérios de **avaliação técnica** e suas respectivas escalas de pontuação:

Critério	0	1	2	3	4	5
Qualidade do mockup ou protótipo	Ausente ou incompleto	Mockup básico e pouco detalhado	Mockup razoável com alguns detalhes	Mockup bem estruturado e organizado	Mockup detalhado e quase completo	Claro, organizado e com atenção aos detalhes
Funcionalidades implementadas ou planejadas	Sem funcionalidades descritas ou implementadas	Funcionalidades básicas planejadas	Algumas funcionalidades relevantes planejadas	Funcionalidades planejadas e parcialmente implementadas	Maioria das funcionalidades implementadas	Todas as funcionalidades relevantes e úteis implementadas
Interface e experiência do usuário	Sem interface ou experiência do usuário	Interface básica e pouco atrativa	Interface razoável com experiência regular	Interface bem projetada com boa experiência	Interface atraente com ótima experiência	Design atrativo e excelente usabilidade
Inovação e Disrupção	Nenhuma inovação ou disrupção	Pouca inovação, sem disrupção	Algumas ideias inovadoras, sem disrupção	Boa quantidade de inovação e disrupção moderada	Muita inovação e disrupção considerável	Ideia totalmente inovadora e disruptiva
Plano de implementação técnica e funcionalidade	Sem plano ou plano pouco claro	Plano limitado e pouco detalhado	Plano razoável com algumas melhorias	Plano bem estruturado e claro	Plano detalhado e quase completo	Plano técnico claro e viável para desenvolvimento futuro

Tabela com os critérios de **avaliação da apresentação (pitch)** e suas respectivas escalas de pontuação:

Critério	0	1	2	3	4	5
Clareza da apresentação	Totalmente confuso	Pouco claro	Razoavelmente claro	Claro	Muito claro	Extremamente claro e conciso
Identificação do problema	Sem identificação do problema	Problema pouco relevante	Problema relevante, mas mal definido	Problema bem definido e relevante	Problema muito bem definido e relevante	Problema crucial e excelente definição
Solução proposta	Sem solução proposta	Solução pouco efetiva	Solução razoavelmente efetiva	Solução efetiva e bem fundamentada	Solução muito efetiva e bem fundamentada	Solução excepcional e extremamente efetiva
Mercado potencial	Sem mercado potencial	Mercado muito pequeno	Mercado pequeno	Mercado moderado	Mercado grande	Mercado enorme e em expansão
Estratégia de monetização	Sem estratégia de monetização	Estratégia pouco viável	Estratégia razoável	Estratégia sólida	Estratégia muito sólida	Estratégia excepcional e inovadora
Análise de concorrência	Sem análise de concorrência	Análise superficial e incompleta	Análise razoável	Análise abrangente e bem fundamentada	Análise muito abrangente e fundamentada	Análise de concorrência perfeita
Competências da equipe	Sem competências relevantes	Competências básicas	Competências adequadas	Equipe com boas competências	Equipe altamente competente	Equipe excepcionalmente talentosa
Inovação e Disrupção	Nenhuma inovação ou disrupção	Pouca inovação, sem disrupção	Algumas ideias inovadoras, sem disrupção	Boa quantidade de inovação e disrupção moderada	Muita inovação e disrupção considerável	Ideia totalmente inovadora e disruptiva
Adequação ao tema/problema proposto	Não se relaciona com o tema/problema	Relação fraca com o tema/problema	Relação razoável com o tema/problema	Solução bem alinhada ao tema/problema	Solução muito alinhada ao tema/problema	Solução perfeitamente alinhada ao tema/problema
Viabilidade e escalabilidade	Inviável e não escalável	Viabilidade limitada e pouco escalável	Viável, porém pouco escalável	Viável e moderadamente escalável	Viável e escalável, com melhorias necessárias	Altamente viável e altamente escalável