

EJHACK

RESUMO DO REGULAMENTO

Resumimos aqui os principais pontos que você precisa saber para participar do EJ Hack! Aqui explicamos de uma forma mais objetiva e transparente. Para ter acesso ao conteúdo detalhado, você pode ler a versão completa do regulamento logo abaixo. =>

O QUE É O EJ HACK?

É uma maratona de tecnologia e inovação com quase 40 horas de duração (isso mesmo, quase 40h!). Agora a palavra maratona faz muito mais sentido, né? Para o EJ Hack, estamos convidando todos aqueles que queiram solucionar os desafios que estamos propondo, ou seja, a participação é voluntária. A 5ª edição do evento acontecerá nos dias 18 e 19 de agosto de 2018, na unidade Serasa Experian São Carlos, Av. Pres. Juscelino Kubitschek, 100 - Jardim Nova São Carlos, São Carlos – SP.

QUEM PODE PARTICIPAR?

Todos! Apesar do EJ Hack realmente ter foco na área da tecnologia, o evento está aberto para todos que se interessarem e que acreditam que possam contribuir para solucionar algum desafio proposto. Você só precisa ter mais de 18 anos!

COMO ME INSCREVO?

As inscrições estarão abertas pelo site www.ej5.com.br. Qualquer pessoa poderá se inscrever individualmente ou em grupo, com no mínimo 3 (três) e no máximo 10 (dez) pessoas. Nós recomendamos que os grupos tenham pelo menos dois desenvolvedores e um designer UX, considerando que os desafios exigirão soluções práticas. Quem se inscrever individualmente não precisa se preocupar, vocês serão reorganizados e distribuídos em equipes de (até) 10 pessoas!

E OS DESAFIOS?

Temos novos desafios! Na hora da inscrição, os novos desafios estarão disponíveis como opções para você escolher a temática que deseja participar. Durante o evento, todos os participantes receberão as informações necessárias sobre os temas propostos. Todos meios necessários também serão fornecidos, só não esqueçam de levar seus computadores!

E A ESTRUTURA?

Toda estrutura necessária será fornecida pela Serasa Experian! Comida, bebida, local para descanso, local para tomar banho, estações de trabalho, acesso à internet wi-fi e tudo que vocês precisarem estará disponível dentro da empresa. Nós só pedimos que você leve o seu equipamento para desenvolver a solução.

COMO FUNCIONA A PREMIAÇÃO?

Todas soluções apresentadas serão analisadas pelo júri técnico do evento, que avaliarão os seguintes critérios: Alinhamento ao desafio, Inovação, Design e Usabilidade, Prazos de implementação, Escalabilidade da solução e o Protótipo entregue. O prêmio será no valor líquido de R\$10.000,00 (dez mil reais) para cada uma das equipes vencedoras de cada desafio. Nunca aconteceu em nenhuma edição, mas no caso de algum desafio não chegar a uma solução vencedora (projetos que não solucionem o desafio e não tenham um protótipo funcional), o desafio poderá ficar sem vencedor.

DIREITO DE USO DAS SOLUÇÕES

Sabemos que este é um assunto delicado, então leia com calma. Durante o hackathon, as ideias das equipes são cocriadas, desenvolvidas em conjunto com os mentores e potencializadas com a aplicação dos métodos que apresentamos. Muitas das soluções apresentadas – além das vencedoras – possuem potencial real de implementação e de gerar grandes resultados. E nós apoiamos que todos os Jammers levem adiante seus projetos!

A Serasa Experian e empresas que proporem os desafios terão direito de uso apenas sobre as soluções vencedoras. Será um contrato de direitos compartilhados, em que cada parte terá autonomia para utilizar, aprimorar e até apresentar a terceiros. Ou seja, daqui para frente existem diferentes caminhos que podem ser seguidos, em conjunto ou não (esperamos que juntos!). Existem equipes, por exemplo, que estão com suas soluções no mercado e se aproximam de grandes players com a intermediação da Serasa Experian. Nós criamos o nosso limite!

Para não restar dúvidas, recomendamos que você leia a versão completa do regulamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de tantas regras, lembramos que a desistência é totalmente liberada caso algum participante sinta a necessidade. Assim como o deslocamento entre sair e retornar ao evento. Importante lembrar também que caso algum participante se comporte de forma inadequada, poderá ser desqualificado do evento!

1. SOBRE O EVENTO

1.1 O hackathon do Experiance JAM é uma maratona tecnológica e de inovação, de participação voluntária, com a intenção de solucionar desafios propostos pela Serasa Experian.

1.2 A 5ª edição do evento acontecerá nos dias 18 e 19 de agosto de 2018, na unidade Serasa Experian São Carlos, Av. Pres. Juscelino Kubitschek, 100 - Jardim Nova São Carlos, São Carlos - SP.

1.3 Período de inscrições: 04/06/2018 até às 23:59 horas do dia 27/07/2018.

1.4 Período de realização do evento: 18/08/2018 a partir das 08:00 horas até às 20:00 horas do dia 19/08/2018.

2. PÚBLICO E INSCRIÇÕES

2.1 Apesar do foco de participação de alguns perfis técnicos, como desenvolvedores, analistas de sistemas, analistas de banco de dados, designers UX, analistas de negócios, isso não é um pré-requisito. O hackathon do Experiance JAM se estende a todos que acreditam que podem contribuir com o desenvolvimento de uma solução para um dos desafios propostos, desde que sejam maiores de 18 (dezoito) anos de idade.

2.2 A inscrição se dará através do preenchimento de um formulário online, acessado em: www.ej5.com.br

2.3 Qualquer pessoa poderá se inscrever individualmente ou em grupo, com no mínimo 3 (três) e no máximo 10 (dez) pessoas. Sendo recomendado que os grupos tenham ao menos dois desenvolvedores e um designer UX.

2.4 Aqueles que se inscreverem individualmente e forem selecionados, serão agrupados pela equipe de organização do Experiance JAM, combinando seus perfis técnicos conforme a estrutura recomendada e os desafios indicados no momento da inscrição.

2.5 No caso do número de inscritos ultrapassar o limite previsto de 200 (duzentas) vagas, ocorrerá uma seleção técnica de todos os perfis inscritos. Esta seleção será feita por um comitê, ao seu exclusivo critério, sem a necessidade de emissão de esclarecimento justificado, e levará em consideração as respostas fornecidas no formulário de inscrição.

2.6 Os inscritos que forem selecionados receberão, por e-mail, acesso ao formulário online de confirmação de presença, o qual deverá ser aceito no caso de concordância, para assim, poder participar.

2.7 A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não tendo qualquer tipo de vínculo com o contrato de trabalho, e tampouco o empregado irá executar tarefas rotineiras, tendo pleno conhecimento que estará participando do evento como participante comum.

2.8 O Aceite eletrônico realizado no ato da inscrição é a declaração expressa do participante de que está ciente e de acordo com todas as regras previstas neste Regulamento.

3. OS DESAFIOS

3.1 No ato da inscrição, serão disponibilizadas até 4 (quatro) opções de desafios e os participantes devem selecionar 2

(duas) delas. Caso a primeira opção não atinja a quantidade mínima de 3 (três) equipes selecionadas, o desafio será automaticamente excluído e os participantes serão designados para sua segunda opção.

3.2 Durante o evento, os participantes receberão instruções detalhadas sobre o tema dos desafios e os meios que poderão ser utilizados como fim para desenvolver a solução. Além de mentores com conhecimento sobre os desafios, tecnologias e metodologias envolvidas para sanar eventuais dúvidas.

3.3 Os participantes devem seguir as instruções de entrega de soluções que serão informadas nas webinars preparatórias e nos kits de início. Ambos serão apresentados aos participantes na semana que antecede o evento.

4. ESTRUTURA DO EVENTO

4.1 A Serasa Experian proverá a estrutura necessária para que os participantes possam ter a melhor experiência possível, disponibilizando alimentação, área para descanso, vestiários com chuveiros, estações de trabalho, acesso à internet Wi-Fi e demais estruturas oferecidas nas dependências da empresa.

4.2 Os participantes deverão levar seus computadores e poderão utilizar a tecnologia que preferirem no desenvolvimento da solução e/ou que estejam disponíveis para o desenvolvimento de algum Desafio.

4.3 A Serasa Experian não se responsabiliza por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes, durante os dias do evento. 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.

5. CRITÉRIOS DE PREMIAÇÃO

5.1 Após a entrega das soluções, será dado início ao processo de apresentação das soluções de cada equipe.

5.2 As soluções serão analisadas pelo júri técnico, nos seguintes critérios:

5.2.1 **Alinhamento ao desafio:** o quanto a solução atende o desafio proposto?

5.2.2 **Inovação:** o quanto a solução é nova e se diferencia do que há no mercado na atualidade?

5.2.3 **Design e usabilidade:** o quanto a solução possui interfaces intuitivas e provê uma boa usabilidade ao usuário?

5.2.4 **Prazos de implementação:** o quanto o prazo de implantação é rápido e adequado para a resolução dos desafios?

5.2.5 **Escalabilidade da solução:** quanto da base de clientes é atendida pela solução? Como escalar a solução para atender 100% da base? Em quanto tempo isso seria possível?

5.2.6 **Qualidade do Protótipo** entregue

5.3 Para cada desafio que porventura venha a ser proposto pela Serasa Experian, haverá premiação para a equipe classificada em primeiro lugar. Se a solução de nenhuma das equipes participantes de um determinado desafio atingir um nível de qualidade técnico mínimo, com um protótipo funcional, este desafio não terá vencedor, desobrigando a

Serasa Experian de premiar uma das equipes.

5.4 O prêmio será a importância no valor líquido de R\$10.000,00 (dez mil reais), sem incidência tributária, para cada uma das equipes vencedoras. Destaca-se que a divisão desse valor entre os participantes do grupo, ficará a critério do grupo. Para os participantes dos grupos vencedores existirá a possibilidade de participar de um programa de estágio, no DataLab da Serasa Experian, área voltada exclusivamente à pesquisa e inovação dentro da organização.

5.5 Cada equipe vencedora deverá eleger um representante para ser o porta-voz. Este representante será responsável por entregar até o término da campanha, um requerimento por escrito (papel físico), assinado por todos os integrantes do grupo, informando a distribuição dos R\$ 10.000,00 (dez mil reais) entre os participantes. Esse requerimento deverá conter, pelo menos: o nome/número da equipe; nome completo, RG, CPF e dados bancários de cada integrante, além de um campo para assinatura dos participantes ao lado do valor que será por eles recebido

5.6 O prêmio será depositado na conta corrente indicada por cada participante dos grupos vencedores. Caso algum participante não possua conta corrente, este deverá indicar, por meio de um documento formal e assinado, alguma conta corrente para que a Serasa Experian deposite o valor do prêmio.

6. PROPRIEDADE INTELECTUAL E DA CONFIDENCIALIDADE

6.1 O Participante, desde já, declara-se ciente e aceita que, caso seu grupo seja escolhido vencedor e premiado, a Propriedade Intelectual gerada por meio ou a partir de qualquer ideia apresentada no Programa é de uso e titularidade compartilhada entre a empresa que propôs o desafio e o participante, sendo que este concede e transfere, desde já, à empresa que propôs o desafio, de forma não exclusiva, quaisquer direitos decorrentes de suas ideias, a qual poderá utilizar-se da propriedade intelectual a qualquer momento e a seu exclusivo critério.

6.1.1 O Participante poderá realizar a reprodução e/ou apresentação parcial ou integral do software a terceiros.

6.2 O Participante responsável pela ideia vencedora e premiada, que desenvolver obras intelectuais, incluindo-se softwares, obras artísticas, desenhos, especificações, conceitos, procedimentos técnicos, invenções, modelos, código-fonte, diagrama, fluxograma, estudos, relatórios, entre outros, durante a campanha, cede e transfere à Serasa Experian, de forma não exclusiva, em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, todos os direitos autorais sobre essas obras intelectuais, exceto os de natureza moral, podendo a Serasa Experian exercer sobre elas toda e qualquer exploração, industrial e comercial, envolvendo aplicações diretas e indiretas, reproduções tangíveis ou intangíveis, ClassesProcs de reprodução e divulgação, para qualquer finalidade, inclusive publicitária, visando ou não ao lucro no Brasil e no exterior.

6.3 Sempre que necessário, e a pedido da Serasa Experian, os Participantes responsáveis pela ideia vencedora e premiada obrigam-se a assinar todos os documentos necessários à

cessão não exclusiva de direitos autorais à Serasa Experian.

6.4 O Participante declara sua inequívoca ciência de que a submissão de uma ideia ou protótipo não gera qualquer direito ou garantia de sua efetiva implementação, e que esta poderá, ainda, ser livremente modificada e transformada para que aumente a possibilidade de ser adotada e implementada, caso seja premiada.

6.5 Ao participar do Experience JAM, o participante estará automaticamente autorizando a Serasa Experian a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, o seu nome, imagem e som de voz nos canais de comunicação interna e externa da organização, para divulgação da campanha. As autorizações descritas anteriormente, não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da Serasa Experian.

6.6. O Participante, obriga-se a manter o mais absoluto sigilo com relação a quaisquer informações, dados não anonimizados, de que venha a ter conhecimento, ou que lhes sejam confiados em razão da execução deste Regulamento, salvo mediante autorização expressa da Serasa Experian.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1 É admitida a desistência do participante a qualquer momento. Se houver desistência de participantes de um grupo que fique com menos de 3 (três) integrantes, o grupo inteiro será desqualificado.

7.2 Todos os participantes terão direito a sair e retornar ao local do evento, mediante a apresentação de um documento de identificação com foto, sendo a gestão do tempo responsabilidade do próprio grupo. Todos os deslocamentos externos se darão por conta do próprio participante, sem qualquer ônus para a Serasa Experian.

7.3 Se a conduta de algum participante estiver prejudicando negativamente o progresso da equipe, o caso poderá ser levado ao conhecimento do júri técnico para avaliação e deliberação, podendo este aplicar desde uma advertência verbal até a exclusão do programa, perdendo o participante excluído o direito à premiação.

7.4 O participante ou o grupo poderão ser desclassificados do Experience JAM em caso de conduta desrespeitosa, perigosa ou ilícita, desde que seja comprovada a violação das regras comerciais e de Compliance da Serasa Experian, perdendo, assim, todos os direitos à premiação.

7.5 O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes e/ou aos eventuais terceiros. A Serasa Experian envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao hackathon tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

7.6 Este Regulamento estará disponível no site: www.ej5.com.br, bem como, o Formulário de inscrição.