

REGULAMENTO WEHACK

Este documento tem como objetivo disponibilizar todas as informações básicas e regras que se aplicam à 1ª Edição do Wehack, que acontecerá nos dias 09, 10 e 11 de novembro de 2018, e estará à disposição de qualquer pessoa interessada no evento, para que sejam esclarecidas possíveis dúvidas. Sendo assim, todos que finalizarem suas inscrições declaram-se totalmente de acordo com os itens aqui expostos, aceitando a proposta de experiência do evento.

INFORMAÇÕES BÁSICAS:

Data de início: 09/11 (Sexta-feira)

Horário de início: 18h

Data de término: 11/11 (Domingo)

Horário de término: 13h

1. SOBRE O EVENTO

- 1.1. O Wehack é uma maratona tecnológica e de inovação, que tem como objetivo reunir pessoas interessadas em discutir e desenvolver soluções que contribuam para a experiência de compra para o cliente.
- 1.2. A 1ª edição do Wehack ocorrerá nos dias 09, 10 e 11 de novembro de 2018 em Recife, no evento Rec'n'Play.
- 1.3. O período de inscrições no evento será das 20:00 do dia 02/10, até as 23:59 do dia 26/10.
- 1.4. O período de realização do evento será das 20:00 do dia 09/11/2018, até às 13:00 horas do dia 11/11/2018.
- 1.5. A Organização é representada por um time formado por membros das empresas Elo, Cielo e ONOVOLAB.

2. PÚBLICO E INSCRIÇÕES

- 2.1. Poderão se inscrever no Wehack pessoas com idade superior a 18 (dezoito) anos ou menores, devidamente assistidos por seu representante legal, civilmente capaz, que estiverem de acordo com os termos dispostos neste regulamento. As inscrições serão gratuitas.

- 2.2. Por mais que o Wehack exija alguns perfis técnicos, como desenvolvedores, analistas de sistemas, designers UX e analistas de negócios, isso não é considerado um pré-requisito.
- 2.3. É permitida apenas 1 inscrição por CPF.
- 2.4. A inscrição deverá ser feita unicamente através do preenchimento do formulário online, acessado em <https://www.wehack.com.br>
- 2.5. A inscrição é feita de maneira individual, tendo o participante a possibilidade de indicar pertencimento a um já formado grupo de participantes, com no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes, sendo fortemente recomendado que os grupos tenham ao menos dois desenvolvedores e um designer UX.
- 2.6. As inscrições feitas em grupos poderão ser feitas por startups que se interessem pela proposta do evento.
- 2.7. Os participantes que se inscreverem individualmente, serão alocados, conforme decisão da organização logo ao início das atividades no dia do evento, de acordo com seus perfis técnicos, mantendo o balanço de habilidades em cada grupo.
- 2.8. Uma vez que o número de inscritos ultrapasse a capacidade máxima de 50 (cinquenta) vagas, será feita uma seleção dos inscritos pela Organização do evento, respeitando os seguintes critérios: 1. Conhecimentos multidisciplinares do time, buscaremos times que tenham uma variedade de conhecimentos como programação, design/UX e negócios. 2. Experiência dos participantes no campo de conhecimento da sua formação acadêmica ou profissional, e levará em consideração as respostas fornecidas no formulário de inscrição.
- 2.9. As pessoas que tiveram suas inscrições selecionadas, receberão, por e-mail, uma notificação por parte da Organização, requisitando a confirmação da participação delas no evento.

- 2.10. O participante deve confirmar a sua inscrição dentro do prazo definido no e-mail de pedido de confirmação. Caso contrário, sua participação será desconsiderada.
- 2.11. A inscrição é de total responsabilidade do participante, não havendo nenhum tipo de vínculo, como por exemplo, empregatício de responsabilidade da organização tendo pleno conhecimento que estará participando do evento como um participante comum.
- 2.12. O aceite da inscrição representa a declaração expressa de que o participante está ciente e de acordo com todas as regras previstas neste Regulamento.
- 2.13. Durante todas as etapas, a Organização fará a comunicação com os participantes inscritos preferencialmente por meio de e-mail.
- 2.14. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, resultado e eventuais alterações.
- 2.15. São vetados de se inscreverem no WeHack todas as pessoas que possuam vínculo empregatício com empresas fornecedoras da organização do evento.

3. OS DESAFIOS

- 3.1 Os desafios consistirão na utilização de algumas tecnologias, predefinidas pela organização do evento com a finalidade de desenvolver produtos e serviços que possam aprimorar os meios de pagamentos.
- 3.2. No ato da inscrição, o participante deve indicar interesse em pelo menos 1 (um), e no máximo 2 (dois) desafios, dentre os 3 (três) definidos pela Organização.
- 3.3. Os desafios possuem caráter direcionador para as soluções que deverão ser desenvolvidas ao longo da competição, uma vez todas

elas serão avaliadas pela mesma banca, e não sofrerão nenhuma diferenciação por resolverem determinado desafio.

- 3.4. No início do evento, os participantes receberão instruções detalhadas sobre cada um dos desafios e de quais formas poderão ser utilizados para se desenvolver a solução.
- 3.5. Durante o evento haverá mentores disponíveis para auxiliar os times quanto a eventuais dúvidas em relação aos desafios, metodologias e tecnologias.

4. ESTRUTURA DO EVENTO

- 4.1. A organização proverá estrutura necessária para que os participantes possam ter a melhor experiência possível, disponibilizando estações de trabalho, acesso à internet Wi-Fi, área para descanso, e demais facilidades oferecidas nas dependências locais do evento e alimentação.

4.1.1 A alimentação será feita da seguinte forma:

- a) 09/11 - jantar e lanche da madrugada.
- b) 10/11 – café da manhã, almoço, lanche da tarde, jantar, e lanche da madrugada.
- c) 11/11 - café da manhã, almoço, lanche da tarde, comes e bebes durante happy hour pós atividades.

4.1.2. A Organização não levará em consideração as restrições alimentares dos participantes, servindo um cardápio único e pré-estabelecido pela organização. Qualquer outra alimentação fora das citadas fica à cargo dos participantes.

- 4.2. Os participantes deverão utilizar seus computadores pessoais 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 Organização 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 AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

- 5.1. Todas as soluções desenvolvidas pelos times participantes estão sujeitas ao mesmo prazo limite para submissão, que deve ser respeitado a fim de manter a competitividade dos mesmos. A submissão deve ser até às 12:00 da tarde do dia 11 de novembro.
- 5.2. A avaliação das soluções será feita no dia 11 de novembro, após o prazo de submissão supramencionado, pelos avaliadores convidados pela organização (mentores), validando as entregas feitas pelos times.
- 5.3. Como padrão de ética para garantir a integridade e imparcialidade, os integrantes do grupo de avaliadores comprometem-se a sinalizar a organização qualquer conflito de interesse, assim que identificado.
- 5.4. Os avaliadores (mentores) farão a classificação das entregas considerando os seguintes critérios:
 - 5.4.1 Alinhamento com a proposta: a solução desenvolvida está alinhada e atende um dos desafios propostos?
 - 5.4.2 Inovação: a solução desenvolvida representa uma nova experiência ao consumidor em relação ao que existe no mercado?
 - 5.4.3 Qualidade do protótipo: o quão consistente e bem desenvolvida é a solução entregue?
 - 5.4.4 UI/UX: o quão bom é a usabilidade da interface criada para o usuário final?
 - 5.4.5 Prazo de implementação: o quão eficiente o time foi desenvolvendo a solução para o desafio no tempo oferecido?
 - 5.4.6 Escalabilidade: qual é a possibilidade de impacto da solução desenvolvida? É possível escalar a base de usuários

contemplados pelas experiências oferecidas pela solução dentro de um tempo útil?

- 5.5. Em caso de empate na avaliação das soluções, os itens que devem ser levados em conta como critério de desempate são, nesta ordem: Qualidade do protótipo (avaliação feita sobre a qualidade do código desenvolvido durante a competição), inovação da solução e alinhamento com a proposta.
- 5.6. Para garantir legitimidade de código, a Organização emitirá um sinal a cada duas horas durante o evento para que os times submetam na plataforma GitHub o que foi desenvolvido até então para que seja feita a pré-avaliação do desenvolvimento das soluções.
- 5.7. A Organização possui legitimidade absoluta e indiscutível para desclassificar qualquer grupo que sinalize suspeita de qualquer fraude no código submetido, que demonstre ter iniciado o desenvolvimento antes do início do evento, ou a critério exclusivo da Organização

6. PREMIAÇÃO

- 6.1. Serão premiados os integrantes das 3 (três) melhores equipes, conforme decidido pela organização, seguindo os termos deste regulamento, cada equipe fará jus aos seguintes prêmios:
 - i) 1º lugar: R\$10.000,00 (dez mil reais);
 - ii) 2º lugar: R\$6.000,00 (seis mil reais);
 - iii) 3º lugar: R\$3.000,00 (três mil reais);
- 6.1.1 Os custos das premiações serão divididos entre a Cielo S.A. e a Elo S.A. Cada empresa arcará com 50% (cinquenta por cento) do valor total das premiações mencionadas na cláusula 6.1.
- 6.2. As empresas da Organização, de forma conjunta ou não, poderão a seu exclusivo critério e considerando a solução apresentada promissora, convidar algum dos participantes a terem suas ideias aceleradas ou optar por um possível recrutamento, desde que os integrantes estejam de acordo com a legislação vigente.

- 6.3. Os times que forem contemplados com os prêmios devem eleger um representante porta-voz. Esta pessoa será responsável por entregar dentro do prazo de uma semana, um requerimento por escrito (papel físico), assinado por todos os integrantes do grupo, informando: nome da equipe; nome completo, RG, CPF e dados bancários de cada um dos integrantes.
- 6.4. O prêmio será dividido em parcelas iguais entre os integrantes de cada time contemplado, e depositado na conta corrente indicada no requerimento assinado. Caso algum participante não possua conta corrente, este deverá indicar, por meio de um documento formal e assinado, alguma conta corrente para que a respectiva parcela seja depositada.
- 6.5. É obrigatório que os representantes dos grupos contemplados com alguma das premiações estejam presentes no momento do anúncio.
- 6.6. Serão premiados com a quantia de R\$1.000,00 (mil reais) os participantes eleitos por meio do voto dos mentores e equipe organizadora do evento, o melhor:
- Desenvolvedor Front-end;
 - Desenvolvedor Back-end;
 - Designer;
 - Analista de negócios;
 - Melhor Pitch;

7. PROPRIEDADE INTELECTUAL E DIREITO DE IMAGEM

- 7.1. As empresas envolvidas com a Organização não clamam em momento algum pela propriedade intelectual ou transferência daquilo que for desenvolvido durante a competição.
- 7.2. Ao participar do evento, nos termos deste regulamento, o participante estará automaticamente autorizando as empresas que compõem a Organização do evento a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, por

prazo indeterminado seu nome, imagem e som de voz nos canais de comunicação interna e externa da empresa e do evento, em redes sociais, e-mail, marketing e demais canais existentes. O material cedido poderá sofrer edições sem prévia autorização do participante. As autorizações descritas não implicam em qualquer obrigatoriedade de divulgação ou pagamento por parte da Organização.

8. DIREITO DE PREFERÊNCIA

8.1. Ao participar deste evento, o(s) Participante(s) aceitam e concordam em oferecer exclusivamente para Elo Serviços S.A e Cielo S.A o direito de aquisição das ideias ou projetos pelo período de 1 (um) ano, a partir da data de encerramento do evento.

8.1.1. Os participantes . não poderão oferecer sua ideia e/ou projeto para terceiros pelo prazo de 1 (um) anos, a contar da manifestação de falta de interesse das empresas Elo e Cielo.

9. CRONOGRAMA

9.1 Abaixo seguem as principais datas de organização e comunicação do evento:

- 01/10 | 20:00 : Lançamento da landing + abertura das inscrições;
- 26/10 | 23:59 : Fim das inscrições e envio de e-mail para os selecionados;
- 26/10 ~ 29/10: Primeiro período de confirmação de participação;
- 29/10 ~ 31/10: Último período de confirmação de participação;
- 01/11 : Lançamento dos Webinars Elo e Cielo;
- 05/11 : Hangouts de tira-dúvidas sobre evento/conteúdo sobre as APIs;
- 09/11 : Início do evento;
- 11/11 | 12:00 : Horário limite para submissão de projetos;
- 11/11 | 14:00 : Início das apresentações;
- 11/11 | 16:00 : Divulgação dos resultados;

9.2. A divulgação das datas acima não impede a Organização de alterar o cronograma, caso haja a necessidade.

- 9.3. A Organização se compromete a comunicar pelos meios já informados sobre qualquer alteração com máxima antecedência.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. É admitida a desistência do participante a qualquer momento da competição. Caso haja desistência de participantes de um grupo, deixando-o com menos de 3 (três) integrantes, o grupo inteiro será desqualificado.
- 10.2. Não é vetado o direito a sair e retornar ao local do evento, mediante identificação com foto do participante. Todos os deslocamentos externos se darão por conta do próprio participante, sem qualquer custo para a Organização.
- 10.3. Não serão aceitas nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de qualquer gênero. Caso seja identificada, a situação será analisada pela Organização, podendo ocasionar na desclassificação do(s) participante(s).
- 10.4. Caso qualquer participante mostrar uma conduta negativamente prejudicial à equipe, ou ao evento em geral, o caso poderá ser levado ao conhecimento do júri técnico para avaliação e deliberação, podendo este aplicar, a seu exclusivo critério desde uma advertência verbal até a exclusão do programa, excluindo o participante em questão do direito à premiação.
- 10.5. O grupo também poderá ser desclassificado da competição mediante conduta desrespeitosa, perigosa ou ilícita, , perdendo, assim, todos os direitos à premiação.
- 10.6. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a Organização, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

- 10.6.1. Os Participantes declaram e reconhecem que a indenização por danos e/ou prejuízos indicadas na cláusula 10.6, inclui eventuais danos e/ou riscos a imagens da Organização.
- 10.7. Os participantes são responsáveis por arcar com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação no evento.
- 10.8. Todos os participantes se comprometem a zelar e cuidar de todo o ambiente no qual será realizado o evento, bem como de qualquer material ou equipamento fornecido pela Organização. Caso haja danos, identificado o responsável, será cobrado o valor para que aquele item seja consertado ou repostado.
- 10.9. Os participantes autorizam a utilização de todos os dados de inscrição e/ou imagens fornecidos e/ou capturadas pela Organização durante a inscrição, autorizando desde já qualquer edição ou alteração necessária.
- 10.10. As decisões tomadas pela banca julgadora no que diz respeito à seleção e premiação dos grupos participantes, assim como as decisões que a Organização venha a tomar, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como de seus resultados.
- 10.11. A Organização, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer momento, caso julgue necessário, alterar as regras deste regulamento, mediante comunicação no site do evento.
- 10.12. 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 do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A Organização 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.

10.13. Esse regulamento estará disponível em completude no link: <https://www.wehack.com.br> , assim como o formulário de inscrição.