

	EDITAL	ED
	HACKATHON SOFTCOM	Rev. 00

1. EDITAL

1.1 DO EVENTO

1.1.1 O Hackathon SOFTCOM é um desafio voltado para participantes da EXPOTEC, que tem como objetivo desenvolver soluções que tragam benefícios na área de software e/ou sistemas para micro e pequenas empresas.

1.1.2 O Hackathon SOFTCOM vai abordar os seguintes desafios:

1.1.2.1 PROBLEMAS DO VAREJO A SEREM RESOLVIDOS

1.1.2.1.1 **Acesso a serviços financeiros, crédito e meios de pagamento:** O desafio é oferecer serviços financeiros com base tecnológica e de maneira inovadora para micro e pequenas empresas que apresentam restrição de crédito, desafios de fluxo de caixa, necessitam de variação de meios de pagamento ou tem pouco conhecimento sobre gestão financeira.

1.1.2.1.2 **Adequar-se a transformação digital:** O novo básico do varejo é o digital. Os clientes atuais e futuros – geração Y, classes emergentes, consumidor 2.0 – estarão cada vez mais online, em rede, participando de comunidades, integrados em diversos meios convergentes e colaborativos (MCC).

1.1.2.1.3 **Implementação efetiva do multicanais:** O desafio é tornar essa nova tendência de varejo viável para o micro e pequeno negócio, estreitando as relações entre o online e offline por meio da integração simultânea de diversos canais de comunicação.

1.1.2.1.4 **Soluções de serviço para ampliar experiência de consumo.** O desafio da experiência do cliente no futuro é lidar com a enorme competitividade em oferecer momentos de prazer incorporados aos serviços oferecidos pelas empresas. Modelos de negócio digitalizados e dispositivos conectados podem ser um bom caminho para ofertar novas experiências.

1.1.2.1.5 **Relacionamento com a cadeia de valor.** Identificar ligações e oportunidades de aumento de resultados por meio da interação e relacionamento com a cadeia de valor da empresa pode gerar ganhos significativos de produtividade, aumento do poder de barganha e fortalecimento dos atores da cadeia, frente a adversidades do mercado.

1.1.2.2 MERCADO DE INTERESSE

1.1.2.2.1 Os projetos podem ser alinhados a todos os segmentos de varejo relacionados a Softcom ou pode atender demandas específicas dos segmentos a seguir: restaurante, supermercado, confecção, material de construção, autopeças, ótica, padarias, petshop, pequeno/médio atacadista e loja de móveis.

1.1.3 A organização do Hackathon SOFTCOM será realizada pela Softcom Tecnologia.

1.2 DATA E LOCAL

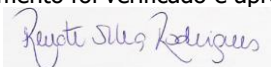
1.2.1 O Hackathon SOFTCOM ocorrerá nos dias 31 de outubro e 01 de novembro de 2019.

31 OUTUBRO

- 10:00 – Palestra de abertura Softcom.
- 11:00 – Apresentação dos problemas com mesa redonda.
- 12:00 – Início do desenvolvimento

01 NOVEMBRO

- 18:00 – Encerramento do desenvolvimento e apresentação dos trabalhos.

Aprovação: 01/10/2019	Rev. n.º 00	-	Página 1 de 4
Este documento foi verificado e aprovado por:			
			
Renato Rodrigues – Representante da Administração			

1.3 INSCRIÇÕES

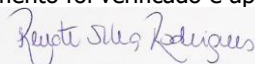
- 1.3.1 A inscrição é gratuita.
- 1.3.2 Todos os participantes devem ter se inscrito para EXPOTEC 2019.
- 1.3.3 O número de vagas é limitado e as inscrições poderão ser encerradas a qualquer momento pela organização do evento.
- 1.3.4 A inscrição deve ser realizada pelo formulário aberto, que se encontra no site da EXPOTEC e da SOFTCOM até às 08:00 horas do dia 31 de outubro de 2019, no horário oficial de Brasília.
- 1.3.5 Serão aceitas inscrições individuais
 - 1.3.5.1 Os grupos podem ser de 1 à 5 pessoas e serão formalizados no dia do evento.
 - 1.3.5.2 Os inscritos poderão aderir ou mudar de grupo até que a etapa de desenvolvimento comece, ou seja, às 12:00 horas (meio dia) de 31 de outubro de 2019.
 - 1.3.5.3 A organização do evento irá registrar às 12:00 horas (meio dia) do dia 31 de outubro de 2019 quais participantes fazem parte de cada equipe.
- 1.3.6 Serão aceitas inscrições de quaisquer participantes da EXPOTEC.
 - 1.3.6.1 Menores de 18 anos só poderão participar com autorização de um responsável legal.

1.4 PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

- 1.4.1 Cada participante deverá levar suas próprias ferramentas de trabalho pessoais (tablet, smartphone, notebook, componentes eletrônicos diversos etc.).
- 1.4.2 Os grupos de trabalho serão organizados de acordo com o cronograma indicado no item 2, e podem ter preferencialmente até, 5 pessoas.
- 1.4.3 Toda a Infraestrutura necessária para os participantes, tal como rede elétrica, acesso à internet, bebida e lanches serão disponibilizados pela SOFTCOM.
- 1.4.4 Será permitida a utilização de dados externos, obtidos a partir da internet ou em redes sociais, desde que estes sejam legais ou não violem direitos de terceiros.
- 1.4.5 Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do evento. Caso seja identificado um projeto fora das especificações, os participantes serão desclassificados.
- 1.4.6 Para melhor aproveitamento do desafio sugerimos que a equipe seja formada por pelo menos um programador, um designer e uma pessoa de negócios.

1.5 APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

- 1.5.1 O desenvolvimento e apresentação dos projetos deverão respeitar o cronograma indicado no item 2.
- 1.5.2 A organização do evento será responsável pela definição da ordem das apresentações (pitch) dos projetos para a banca.
- 1.5.3 Cada grupo apresentará seu projeto com uma duração máxima de 5 minutos, em seguida a banca examinadora terá 4 minutos para realizar perguntas e tirar dúvidas sobre o projeto.
- 1.5.4 As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, quanto aos quesitos: 1 – Solução mais inovadora; 2 – Melhor usabilidade e design; 3 – Maior completude funcional; 4 – Uso de recursos tecnológicos; 5 – Adequação ao tema.



- 1.5.5 Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate as maiores avaliações referentes aos quesitos: Solução mais inovadora, Maior completude funcional e Adequação ao tema.
- 1.5.6 Os mentores terão poder de veto ou suspensão da apresentação, caso a equipe não apresente o MVP (*Minimum Viable Product*) até uma hora antes da apresentação dos projetos.
- 1.5.7 As apresentações serão realizadas no local do evento perante todos os participantes e Comissão Julgadora a partir das 18h do dia 01 de novembro de 2019.

1.6 RESULTADO FINAL

- 1.6.1 O resultado será anunciado no dia do evento, após o julgamento pela Comissão Julgadora e serão posteriormente publicados no site www.softcomtecnologia.com.br e no site www.expotec.org.br.

1.7 DA PREMIAÇÃO

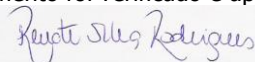
- 1.7.1 A equipe vencedora vai receber apoio por 6 meses com infraestrutura completa da casa Off Softcom, com água, café, internet sem fio e sala para receber possíveis investidores e parceiros.
- 1.7.2 Serão premiados os três melhores projetos, com as seguintes premiações:
- 1.7.2.1 Primeiro colocado: R\$ 10.000,00
- 1.7.2.2 Segundo colocado: R\$ 6.000,00
- 1.7.2.3 Terceiro colocado: R\$ 4.000,00
- 1.7.3 As equipes premiadas também receberão um kit Softcom, com brindes definidos pelo setor de marketing de acordo com a disponibilidade.


1.8 USO DE IMAGEM DE VOZ

- 1.8.1 A EXPOTEC/SOFTCOM TECNOLOGIA está autorizada a utilizar nome, imagem e voz decorrentes da participação nas filmagens para a produção dos filmes institucionais da 'Hackathon SOFTCOM EXPOTEC', doravante citado simplesmente como VÍDEO.

1.9 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1.9.1 Os participantes cedem gratuitamente a EXPOTEC/SOFTCOM, por prazo indeterminado, sem exclusividade, o direito ao uso de sua imagem, texto e/ou voz em qualquer tipo de material. Como contrapartida a EXPOTEC/SOFTCOM compromete-se a utilizar a imagem dos participantes sem efetuar modificações na fisionomia dos participantes e ainda a não utilizar a imagem de forma depreciativa, ou que possa representar, sob qualquer forma, algum tipo de violação de dano moral.
- 1.9.2 O preenchimento do formulário de inscrição no Hackathon SOFTCOM EXPOTEC implica automaticamente na concordância com os termos deste Edital.
- 1.9.3 Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidas e esclarecidas pelos organizadores do evento.
- 1.9.4 Dúvidas sobre o edital podem ser tiradas pelo e-mail: hackathon.softcom@softcomtec.com.br




	EDITAL	ED
	HACKATHON SOFTCOM	

8. Histórico das Revisões

Descreve as alterações (modificações, exclusões ou inclusões de informações significativas) realizadas em relação à versão anterior do documento.

DATA	DESCRIÇÃO
01/10/2019 Rev. 00	Primeira versão

Aprovação: 01/10/2019	Rev. n.º 00	Revisão: -	Página 4 de 4
<p>Este documento foi verificado e aprovado por:</p>  <p>Renato Rodrigues – Representante da Administração</p>			