

Edital Hackathon Vale - Mobilidade

1. Disposições iniciais

1.1. Este Edital contém informações básicas e regras sobre o funcionamento da **Hackathon Vale - Mobilidade**, doravante denominado “Evento”, uma realização da **Vale S.A (Vale)**.

1.2. Será denominado:

1.2.1. O “grupo candidato” aquele que se inscrever, nos termos deste regulamento, e permanecer até o término da primeira fase pré-evento, nos termos do item 3;

1.2.2. O “grupo candidato aprovado” aquele considerado apto a participar da segunda fase pré-evento, nos termos do item 4;

1.2.3. O “grupo participante”, o aprovado na segunda fase e apto a participar do Evento (Terceira fase), conforme o item 4.4.

1.3. É imprescindível que o interessado a participar da presente ação leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender as regras de inscrição e participação.

1.4. Dúvidas e/ou esclarecimentos acerca do presente Edital poderão ser tratados através do e-mail: hackathonvale@creativepack.org.

2. Do objetivo

2.1. O objetivo do Evento é pensar na inovação e na forma de produzir soluções através do desenvolvimento de protótipos que possam ser aplicados ou desenvolvidos, no âmbito do tema “**Mobilidade nas Operações Portuárias**”.

2.1.1. Compreende-se por inovação a implementação de um produto (bem ou serviço) ou processo novo ou significativamente melhorado.

2.1.2. Nesse sentido, entende-se como protótipo, o *software* desenvolvido suscetível a melhorias e evoluções, apto a ser integrado aos sistemas operantes da Vale, desde que realizadas as adequações tecnológicas necessárias para a sua utilização.

2.2. Neste Evento deverão ser trabalhadas as seguintes questões:

2.2.1. Como podemos criar condições de ir e vir, com segurança, sem desperdícios, atendendo às necessidades do cliente?

2.2.2. Como podemos locomover-se com rapidez e segurança a todos os locais necessários com transporte adequado?

2.2.3. Como podemos otimizar a utilização de rotas e meios de transporte para melhorar a pontualidade com segurança?

2.2.4. Como podemos fornecer informações atualizadas de horários e itinerários em canais de comunicação acessíveis a todos os empregados?

3. Da inscrição e participação na PRIMEIRA FASE

3.1. A primeira fase do pré-evento consistirá na inscrição de grupos, de 3 (três) a 5 (cinco) membros, os quais deverão cumprir os seguintes requisitos de inscrição:

3.1.1 Conhecimento e/ou experiência em computação, sistema de informação, análise de sistemas, engenharia elétrica, programação, design, gestão de projeto, negócios, produção, finanças, economia, gestão de produtos e áreas afins.

3.1.2 A experiência e/ou conhecimento nestas áreas deverá ser comprovada através de histórico profissional e/ou conhecimento de mercado e produto/serviço, no ato da inscrição, e será considerado diferencial para fins de seleção e aprovação na primeira fase.

3.1.3 Não haverá necessidade do grupo participante ter membros com conhecimento em todas essas áreas.

- 3.1.4** A inscrição deverá ser realizada com o preenchimento das informações solicitadas no formulário de inscrição, respectivo a cada um dos membros do grupo candidato, incluindo informações de dados pessoais e currículo.
- 3.1.5** As inscrições de grupos que contenham número de membros aquém ou acima do ora estabelecido serão eliminadas.
- 3.1.6** Só poderão se inscrever e participar do Evento, membros maiores de 18 (dezoito) anos inscritos através do site, após o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Edital.
- 3.1.7** Reconhece o grupo candidato que sua inscrição e eventual participação no Evento será realizada de forma gratuita e não onerosa, isto é, sem o pagamento de taxa de inscrição. Além disso, a participação em quaisquer das fases do presente Edital não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação, de quaisquer naturezas, presente ou futura com a Vale e/ou empresas do grupo Vale.
- 3.1.8** Todos os candidatos se comprometem, no ato da inscrição, a apresentar a documentação exigida, bem como a qualquer momento que exigida, para fins de comprovação das experiências e/ou conhecimentos requisitados no item 3.1. A não apresentação e/ou a não veracidade dos documentos apresentados acarretará na imediata desclassificação do grupo candidato, a qualquer tempo, sem prejuízo de serem adotadas as medidas legais cabíveis para apurar a conduta dos responsáveis.
- 3.1.9** Os membros do grupo candidato são responsáveis pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.
- 3.1.10** Será aceita apenas UMA inscrição por grupo.
- 3.1.11** Não poderá o membro de um grupo participar de outro grupo inscrito.

3.2. O número de vagas para o Evento é limitado, e o critério para seus preenchimentos e forma de distribuição será definido exclusivamente pela organização do Evento, sem que caibam quaisquer contestações.

3.3. O período de inscrição terá início a 00h do dia 29/03/2018 e término às 23h59 do dia 19/04/2018, sendo considerado o horário oficial de Brasília.

3.4. Os funcionários, estagiários, prepostos, colaboradores, fornecedores (as) e outros (as), que mantenham vínculo direto ou indireto com a Vale, bem como seus dependentes diretos - filhos e cônjuges - encontram-se, desde logo, impedidos de participar deste e, por conseguinte, caso venham a se inscrever, terão suas inscrições anuladas.

3.5. A realização da inscrição pelo candidato presume a prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Edital.

3.6. Após o recebimento das inscrições, a equipe organizadora irá avaliar e selecionar os grupos inscritos, conforme a formação e qualificação técnica demonstrada no ato da inscrição (vide item 3.1), a fim de definir os grupos candidatos aprovados para participar da segunda fase deste Edital, qual seja, a Mentoria Pré-Evento e a elaboração dos projetos destinados a enfrentar as questões suscitadas no objeto deste Edital.

3.7. A lista de aprovados será divulgada no dia 24/04/2018, no site do Evento.

4. Da participação na SEGUNDA FASE

4.1. Após aprovação na primeira fase, os grupos candidatos aprovados irão participar da segunda fase, na qual irá acontecer a Mentoria Pré-Evento e a elaboração pelos grupos aprovados dos projetos destinados a enfrentar as questões suscitadas no objeto deste Edital.

4.2. A Mentoria Pré-Evento abordará conceitos e métodos específicos, dentre eles Design Thinking, Scrum e o BIP – *Business Innovation Plan*, aplicados por equipe técnica, em um total de 4 (quatro) semanas de trabalho contínuos.

4.3. Durante a mentoria serão então construídos pelos grupos candidatos aprovados os projetos destinados a colaborar com a solução das temáticas

suscitadas no objetivo deste Edital, os quais serão selecionados com base nos seguintes critérios:

4.3.1. Ser inovador e indicar soluções aplicáveis aos desafios apresentados neste Edital;

4.3.2. Ter por base ideia que consiste em avanço no estado da arte, na forma de protótipo, nos termos delineados no item 2 deste edital.

4.4. Após avaliação dos projetos elaborados pelos grupos candidatos aprovados durante a mentoria, os organizadores do Evento irão divulgar a lista de projetos aptos para participação da terceira fase (Evento), através do site, na data 22/05/2018, os quais serão denominados grupos participantes, nos termos deste Edital.

5. Programação Prevista e acesso ao Evento (Terceira Fase)

5.1. O Evento terá duração prevista de 54 (cinquenta e quatro) horas ininterruptas, ocorrendo entre às 19 horas do dia 08 de junho de 2018 e às 18 horas do dia 10 de junho de 2018, no seguinte endereço: Avenida dos Portugueses, s/n – Praia do Boqueirão – Terminal Marítimo de Ponta da Madeira (Núcleo de Apoio).

5.2. A programação e a agenda pertinentes ao Evento serão oportunamente divulgadas pela Vale, pelos meios que esta julgar apropriados para ampla divulgação.

5.3. No dia do Evento, todos os membros dos grupos candidatos aprovados na segunda fase deverão comparecer ao local e nos horários previstos para realização do Evento.

5.4. Em caso de ausência injustificada de algum dos membros dos grupos participantes, poderá ocorrer a desclassificação do grupo pela equipe organizadora, conforme critérios da organização do evento.

5.5. No local do Evento, os membros dos grupos participantes irão receber o cartão de acesso, e somente poderão ingressar nas dependências da Vale, na data e hora estabelecidas no anexo deste regulamento e conforme as diretrizes definidas pela organização do Evento.

5.6. Não será permitido aos membros dos grupos participantes acessarem áreas não relacionadas à realização do Evento e sem acompanhamento da organização, salvo situação de emergência ou necessidade de saúde, devidamente certificada e autorizada pela organização.

5.7. A entrada e saída dos membros dos grupos participantes serão devidamente registradas e controladas pela organização do Evento.

5.8. É terminantemente proibido o uso e/ou posse de substâncias entorpecentes, psicotrópicas ou que determinem dependência física ou psíquica, tais como álcool, cigarro e afins, nas dependências da Vale, exceto medicamentos de uso contínuo/controlado, devidamente comprovado mediante receita médica.

5.9. Os membros dos grupos participantes deverão cumprir de forma integral essas diretrizes, sob pena de desclassificação de seu grupo da competição.

5.10. A organização do Evento, isolada ou em conjunto, não arcará com quaisquer despesas de transporte dos membros dos grupos participantes atinentes a participação no Evento.

5.11. A organização providenciará aos membros dos grupos participantes, durante todo o Evento, alimentação no próprio local, conforme seus critérios.

5.12. Os membros dos grupos participantes serão informados sobre a programação detalhada do Evento e as etapas que a compõem, no início do período de mentoria (Segunda Fase).

6. Sigilo e Confidencialidade

6.1. Confidencial é o que tem o caráter de secreto, o que está sob sigilo. Todas as informações e conhecimentos aportados pelos Participantes para a execução do Evento são tratados como confidenciais, assim como todos os seus resultados.

6.2. A confidencialidade implica na obrigação de não divulgar ou repassar informações e conhecimentos a terceiros não envolvidos no Evento, sem autorização expressa, por escrito, dos seus detentores, na forma que dispõe o anexo do Decreto nº 1.355/94, art. 39, e a Lei nº 9.279/96, art. 195, XI.

6.3. Cada membro dos grupos participantes deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no Evento, bem como a Vale se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos grupos Participantes.

6.4. Não será permitido que os empregados da Vale ou terceiros sob responsabilidade façam uso das informações provenientes da realização do Evento para fins diversos do previsto neste Edital.

6.5. A obrigação de confidencialidade disposta nesta cláusula, perdurará pelo prazo de cinco anos após o término do Evento, sob pena de sanção e das devidas ações judiciais, nos termos do ordenamento jurídico em vigor.

6.6. Cada membro do grupo participante autoriza a Vale a divulgar externa e internamente seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do Evento.

6.7. Na hipótese de infração da obrigação de confidencialidade ora estabelecida, ficará a parte infratora sujeita às penalidades em vigor no ordenamento jurídico brasileiro, tais como ações judiciais de responsabilidade civil, penal administrativa e concorrência desleal.

6.8. A obrigação de confidencialidade somente poderá ser afastada, em casos de determinação judicial ou de prévia e expressa anuência da parte contratante.

7. Propriedade Intelectual

7.1. Todas as informações e conhecimentos – tais como “know how”, tecnologias, programas de computador, procedimentos e rotinas - existentes anteriormente à participação do Evento e de posse ou propriedade de um dos Participantes e/ou da Vale e/ou, que estiverem sob a responsabilidade de um deles, e que forem revelados entre dois ou mais Participantes exclusivamente para subsidiar a execução do Evento, continuarão pertencendo ao detentor, possuidor ou proprietário.

7.2. Não poderão ser usados dados, informações e/ou conhecimentos protegidos por direitos de propriedade intelectual de terceiros sem o prévio consentimento do titular, por escrito, indicando o caráter gratuito ou o valor da licença de uso, limite de tempo, bem como se a licença é ou não exclusiva.

7.3. Nenhum dos Participantes e a Vale poderá publicar ou usar logotipo, marcas registradas e patentes, nome, redação, fotos/quadros, símbolos ou palavras do outro Praticante ou da Vale, através das quais possa o nome do outro Participante ou da Vale ser associado em qualquer produto, serviço, promoção ou qualquer outra matéria de publicidade sem prévia e expressa autorização.

7.4. Os conhecimentos, informações e dados gerados como resultado do trabalho de pesquisa desenvolvido ao amparo deste Edital, passíveis de serem protegidos por algum regime jurídico de proteção da propriedade intelectual, serão de propriedade e titularidade do grupo participante que desenvolveu de forma individual ou coletiva, que poderá registrá-los no órgão competente e utilizá-los sem qualquer restrição ou custo adicional.

7.5. A Vale terá direito não exclusivo para o uso ilimitado e irrestrito dos resultados desenvolvidos em razão das atividades realizadas no Evento, não cabendo neste caso nenhum tipo de remuneração ou pagamento a qualquer título, desde que este uso não interfira na proteção dos direitos de propriedade intelectual.

7.6. O uso poderá ser estendido pela Vale as suas afiliadas e coligadas, por meio de sublicenciamento não exclusivo dos direitos de Propriedade Intelectual, desde que não gere prejuízo, e não fará qualquer reembolso para o participante licenciante.

7.7. O grupo participante titular da propriedade intelectual desenvolvida compromete-se a fornecer a Vale todas as informações e documentos necessários, sem qualquer remuneração ou pagamento a qualquer título, de forma que a Vale possa fazer uso, sem exclusividade, ilimitado e irrestrito da propriedade intelectual.

7.8. Cada grupo participante será responsável por eventual violação de direitos de propriedade intelectual de terceiros que sejam por ele divulgados ou disponibilizados durante o Evento, respondendo direta e individualmente por

quaisquer reclamações, indenizações, taxas ou comissões que forem devidas a terceiros.

8. Equipamentos

8.1. Os grupos participantes devem dispor de seus próprios equipamentos, no mínimo, um laptop com conexão wireless para realização das atividades do Evento.

8.2. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo Evento será de responsabilidade de cada grupo participante.

8.3. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos grupos participantes.

9. Regras de conduta

9.1. É importante que o grupo participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe organizadora antes e durante o desenvolvimento das atividades previstas para o Evento, sempre de forma imediata.

9.2. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do grupo participante, seja antes ou durante o Evento, sem possibilidade de nova inscrição.

9.3. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o Evento, cigarros e produtos congêneres, nos termos do item 5.8 deste Edital.

9.4. Eventuais incidentes e/ou demandas ocorridas durante o Evento, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos grupos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela equipe organizadora com relação ao Evento, serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe organizadora.

10. Política de rede e segurança

10.1. Os grupos participantes terão acesso gratuito à internet durante o Evento, bem como recursos de rede, via rede credencial, Wi-Fi, sendo vedada a utilização do uso da rede a cabo, obedecendo integralmente a Política de T.I da Vale.

10.2. A equipe organizadora disponibilizará durante o Evento instruções para o acesso à rede.

10.3. A rede será continuamente monitorada durante a realização do Evento, por motivos de segurança, pelo que o grupo participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para a finalidade deste.

10.4. Durante o Evento, será então disponibilizado acesso livre aos seguintes websites: *google.com*; *stackoverflow.com*; *quora.com*; *msdn.microsoft.com*; *aka.ms*; *youtube.com*; *wikipedia.org*; *github.com*; *jsfiddle.net*; *jsbin.com*; *portal.azure.com*.

10.5. A utilização diversa do estabelecido nos itens anteriores deverá ser previamente autorizada pela equipe organizadora do Evento, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos grupos participantes, cabendo discricionariamente à equipe organizadora, o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma soberana e irrecorrível.

10.6. É terminantemente proibido o uso, pelos grupos participantes, dos serviços de rede para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede.

10.7. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DOS) e interferência internacional.

10.8. A violação desta regra sujeitará o infrator às sanções de natureza civil, criminal e administrativa.

10.9. A Vale se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicado ao caso concreto), em razão de questionamentos que venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos grupos participantes.

11. Responsabilidade limitada

11.1. A responsabilidade da Vale é limitada à organização e execução do Evento, na forma definida nesse Edital.

11.2. A Vale não será responsável:

11.2.1. Por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos grupos participantes que não tenham sido provocados direta e dolosamente pela Vale.

11.2.2. Por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior.

11.2.3. Nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha a Vale agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

11.3. A equipe do Evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao Evento e/ou que não guardem relação com o mesmo.

11.4. O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, a critério da equipe organizadora.

11.5. Nenhuma das disposições deste Edital gera qualquer direito líquido e certo ou expectativa de direito a qualquer grupo participante com referência a qualquer objeto.

12. Projeto vencedor

12.1. A Vale premiará o melhor projeto desenvolvido durante o Evento, a ser julgado conforme os critérios estabelecidos, quais sejam, dentre outros, aplicabilidade, criatividade, inovação e usabilidade do projeto elaborado.

12.2. Obrigatoriamente, os projetos deverão ser apresentados através de protótipos funcionais, sendo vedada a apresentação unicamente de ideias ou aspirações de projetos, nos termos do objeto delineado por este Edital.

12.3. O julgamento dos projetos será realizado pela equipe organizadora, em caráter irrecorrível, sendo concedida uma premiação para o projeto vencedor, que será conhecido no último dia do Evento, conforme programação a ser oportunamente divulgada.

12.4. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

13. Da premiação

13.1. O grupo que tiver seu projeto selecionado como o melhor pela banca avaliadora do Evento receberá, como prêmio: R\$10.000,00 (Dez mil reais) líquidos.

13.2. O prêmio é intransferível e exclusivo aos membros do grupo vencedor.

13.3. Para fins de recebimento do prêmio, o grupo deverá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito, e com a assinatura de todos os componentes do grupo, um responsável-líder para o recebimento do prêmio em dinheiro, nos termos das diretrizes estabelecidas pela equipe organizadora durante o evento.

13.4. No mesmo documento deverão ser informados os dados bancários para o depósito em conta disponível, livre e desimpedida, onde o prêmio será depositado.

13.5. Esta conta deverá ser própria do titular escolhido pelo grupo, sendo vedado o depósito em contas de terceiros e/ou conta salário.

13.6. A equipe organizadora não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo.

14. Disposições gerais

14.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.

14.2. Demais disposições acerca do objeto deste Edital estarão presentes em anexos, os quais poderão ser disponibilizados quando oportuno a equipe organizadora, e terão a mesma validade e eficácia que as cláusulas presentes neste Edital.

14.3. A inscrição no Evento, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Edital presume o conhecimento e total aceitação das disposições previstas neste Edital.

14.4. A inscrição dos termos deste Edital pelos grupos participantes, também presume a expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à Vale ou a qualquer uma de suas empresas coligadas ou controladas, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de: a) Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora; b) Divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor.

14.5. O grupo participante vencedor ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução, nos termos previstos no item 14.4.

14.6. Os grupos participantes se comprometem e declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste Evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

14.7. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a Vale, caso esta venha a ser questionada por quaisquer das hipóteses previstas acima.

14.8. Se a organização do Evento, de acordo com os critérios estabelecidos unilateralmente, concluir que qualquer grupo participante obteve qualquer vantagem

indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados, o referido grupo, será imediatamente desclassificado.

14.9. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Evento, relacionadas aos termos deste Edital deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca de São Luís/MA, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

ANEXO I

CRONOGRAMA	
ETAPAS	DATA
Período de inscrições	29 de março a 19 de abril
Publicação dos pré-selecionados	24 de abril
Período de mentoria	26 de abril a 22 de maio
Publicação dos selecionados para a Hackathon	22 de maio
Hackathon Vale - Mobilidade	08, 09 e 10 de junho