

REGULAMENTO DESAFIO TECH - ÂNIMA DIGITAL

1 – **EMPRESA PROMOTORA:** Ânima Educação.

2 – **ÁREA DE ABRANGÊNCIA:** Belo Horizonte/MG, São Paulo/SP, Porto Alegre/RS, Florianópolis/ SC, Curitiba/PR, Rio de Janeiro/RJ, Salvador/BA, Aracaju/SE, Recife/PE, Natal/RN, João Pessoa/PA.

3 – **Local:** On-line – Ferramenta Microsoft Teams.

4 – **PERÍODO DE DIVULGAÇÃO:** 18/04/2022 a 30/04/2022.

5 – **DATA DO EVENTO:** 30/04/2022 (sábado)

Duração: 12h.

Alimentação: Voucher de alimentação disponibilizado aos participantes no dia do evento.

6 – CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO:

Participam do Desafio Tech On-line pessoas físicas, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos, residentes e domiciliadas no Brasil e nas cidades listadas acima, que cumpram os requisitos de inscrição e de participação.

Os participantes precisam ter, no mínimo, 1 ano e meio de experiência com as tecnologias que serão utilizadas no desafio. Além disso, será necessário realizar o teste de lógica aplicado logo após a conclusão da inscrição. Como as vagas são limitadas, um dos critérios em caso de desempate será o tempo de realização do teste – cronometrado pela própria plataforma de aplicação.

Estão excluídos de participação neste evento as pessoas jurídicas e qualquer colaborador de seus parceiros. Devido a cláusulas específicas de contrato, não será permitido a participação de colaboradores de empresas que prestam serviços para a Ânima. O nosso maior objetivo com o Desafio Tech é apresentar o nosso Ecossistema para pessoas que ainda não viveram essa experiência, ainda assim, caso haja interesse, os educadores Ânima também serão elegíveis ao Desafio Tech, por meio dos mesmos critérios de inscrição e avaliação, com vagas limitadas para este público.

Para participar do concurso, o interessado deverá se inscrever dentro do período de inscrições divulgado nas ações de comunicação, por meio da página oficial do evento, fornecendo todas as informações solicitadas.

Ao final do período de inscrição, as inscrições serão submetidas e avaliadas, por uma Comissão Julgadora formada por profissionais selecionados exclusivamente pela Empresa Promotora, de acordo com os seguintes critérios:

Inscritos que tenham conhecimento e/ou experiência mínima de 1 ano e meio em, pelo menos, 01 das áreas elencadas:

- Desenvolvimento de Software
- Arquitetos de Software
- Qualidade de Software
- UX/UI – User Experience / User

Serão selecionados 80 (oitenta) inscritos para participação do evento. Se não houver inscritos suficientes para atingimento desses números, será selecionada a quantidade de participantes que atingiram os critérios aqui listados.

Após a seleção e convocação dos participantes, serão conduzidos os próximos passos para a dinâmica do evento: os participantes serão divididos em grupos de até 5 (cinco) pessoas, sendo preferencialmente equipe multidisciplinares.

Os grupos deverão criar soluções para um determinado problema durante o período do evento e contarão com um grupo de mentores que estarão disponíveis para auxiliá-los, composto por representantes da Anima Educação.

Não terão validade as participações que não preencherem as condições básicas do critério de participação descritos no momento da inscrição (item 6) e da apuração dos vencedores (item 8).

7 - APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS:

A premiação para o grupo e participantes vencedores, será uma Bolsa de Estudos, em uma das Instituições de Ensino do Ecossistema Ânima, e no curso escolhido pelo vencedor. O prêmio será para todos os membros da equipe vencedora, que é composto por um grupo de até 05 (cinco) pessoas.

A bolsa de estudos será integral (100%) e deverá ter conexão com a área de atuação dos participantes vencedores, não sendo elegível a concessão de bolsa para os cursos da área da saúde, como medicina, odontologia, etc. Os contemplados deverão assinar o termo de bolsa de estudos prevendo as regras para a concessão da premiação.

A bolsa de 100% (cem por cento) incide sobre os valores relativos às mensalidades, matrícula e rematrículas, ou seja, sobre todo o curso.

As bolsas incidirão sobre o valor bruto da parcela da semestralidade e não serão cumulativas com quaisquer outros descontos, bolsas ou financiamentos, exceto FIES e PROUNI, quando incidentes, aplicando-se, portanto, sempre a bolsa com maior percentual.

A bolsa de estudos será de uso pessoal, intransferível e só poderá ser usufruída na forma e condições previstas neste Regulamento.

O grupo vencedor perderá o benefício da bolsa se (i) não realizar a matrícula até 1 (um) ano após a data do evento (assinatura de contrato, entrega de documentos dentro do prazo e pagamento de boleto de matrícula, se for o caso); (ii) desistir, trancar a matrícula, abandonar, cancelar o curso ou rescindir o contrato com a IES; (iii) solicitar transferência para outra Instituição de Ensino (mesmo sendo para outra do Grupo Ânima); (iv) não cumprir com os dispostos no Termo Aditivo de Bolsas que será assinado no ato da matrícula.

Além disso, todos os participantes do desafio, além da equipe de vencedores, também poderão assumir uma das vagas abertas e disponíveis na área de Transformação Digital da Ânima, mediante processo de seleção. Esta pode ser a oportunidade que você estava esperando para seguir uma jornada que tenha ainda mais conexão com o seu propósito de vida e de carreira!

8 - FORMA DE APURAÇÃO:

As apurações dos vencedores acontecerá no próprio dia do evento.

Os projetos de cada grupo serão avaliados de acordo com os seguintes critérios, nessa ordem:

Ao final de cada Sprint, a Squad deverá realizar a entrega do código para 2 tipos de análise que são:

- Qualidade do código
- Atingir nota acima de 60% em ferramenta de acessibilidade (10 pts)
- 0 Console Error (10 pts)
- Menos de 1s para carregar a aplicação e cada página (7 pts)
- 1 Teste E2E rodando (10 pts)
- Nota de Code Review A, B ou C (A: 10 pts, B: 7 pts e C: 5 pts)
- Critério de Aceite
- Utilizar a tecnologia para aprendizado e movimento (8 pts)
- Reponsabilidade: Ex.: Estimular atividades que precisem de materiais cortantes ou fogo. (8 pts)
- Obedecer a censura por idade: Ex.: Um game de tiro não seria uma boa ideia. (8 pts)
- Aplicação precisa funcionar no cenário ideal (8 pts)
- Aplicação precisa dar retorno ao usuário (5 pts)
- Aplicação precisa ser acessível (10 pts)
- Aplicação precisa ser responsiva (7 pts)

Será selecionado **1 GRUPO VENCEDOR** , que fará jus ao prêmio listado neste Regulamento.

Em caso de empate, o tempo de entrega do desafio, dentro dos pré-requisitos apresentados, será o critério de desempate.

Além disso, outras competências e habilidades comportamentais serão avaliadas durante o evento, principalmente para encontrarmos o match perfeito entre os participantes e as oportunidades disponíveis no time de Transformação Digital da Ânima.

9 - CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:

Todos os participantes deverão observar as condições, formas e prazos de participação, podendo ser sumariamente desclassificados os participantes que descumprirem quaisquer regras deste Regulamento, que cometerem qualquer tipo de suspeita de fraude, incluindo, mas não se limitando, à criação, benefício e utilização de ferramentas automatizadas, uso e benefício de dados e identidades falsas, bem como utilização indevida de direitos autorais e de propriedade intelectual, ficando, ainda, sujeitos à responsabilização penal e civil.

Em qualquer hipótese de desclassificação de participante(s), a Empresa Promotora buscará novo(s) ganhadores, de acordo com os critérios de participação e premiação previstos neste Regulamento, sendo considerado(s) contemplado(s) o(s) participante(s) que tiver(em) cumprido todas as regras e condições de participação previstas neste Regulamento.

Os participantes poderão ser excluídos automaticamente do Hackathon em caso de suspeita de fraude comprovada ou de apresentação de inscrições e/ou projetos em desacordo com as regras deste Regulamento, bem como por utilização indevida de direitos autorais, podendo ainda responder civil e criminalmente pela devida infração.

O correto e completo preenchimento do cadastro de inscrição é pressuposto de participação neste Concurso e, caso seja identificado pela Empresa Promotora o preenchimento incorreto ou incompleto, o uso de informações falsas ou a adoção de outras práticas que porventura possam ser enquadradas como atos irregulares ou ilícitos, a Empresa Promotora poderá imediatamente desclassificar os participantes que adotarem tais práticas.

Serão desclassificadas as participações que infringirem quaisquer das condições estabelecidas neste Regulamento, bem como, apresentarem qualquer conteúdo inadequado, inapropriado, obsceno, ou impeditivo, observadas as políticas e condutas corporativas da Empresa Promotora, e que possam vir a causar prejuízos a terceiros.

No caso da desclassificação de um grupo, será selecionado o grupo com nota imediatamente inferior à nota do grupo desclassificado e assim sucessivamente até identificação do grupo contemplado.

A Empresa Promotora se reserva o direito de realizar auditorias aleatórias dos participantes, ao longo do período de participação na Promoção, de modo a conferir se os dados cadastrais informados estão corretos, bem como checar a veracidade das informações imputadas pelo participante. Se o participante não puder comprovar as informações fornecidas ou se elas forem identificadas como incorretas ou inconsistentes, será desclassificado – podendo, a critério da Empresa Promotora, se reinscrever no Hackathon com informações legítimas.

10 - FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:

O resultado dos ganhadores do concurso e o nome dos contemplados serão divulgados no final do evento.

O contemplado será comunicado do resultado no próprio evento, e a formalização da comunicação por envio de e-mail e contato telefônico no prazo máximo de 05 (cinco) dias da apuração, de acordo com os dados cadastrais informados quando da inscrição no Hackathon, sendo certo que os participantes são responsáveis por manterem seus dados cadastrais atualizados junto às Promotoras.

11 - CONCESSÃO DOS PRÊMIOS:

O participante não poderá transferir o seu prêmio.

Os prêmios não poderão ser convertidos em dinheiro.

A partir da divulgação do resultado, os vencedores contemplados com as **bolsas de estudos** terão até o dia xxxxxx para a realização da matrícula. O não comparecimento do candidato contemplado no prazo estabelecido implica na perda do direito à bolsa e sua extinção.

Para receber a bolsa, o candidato deverá cumprir todas as exigências institucionais relativas a este Regulamento, ao Regimento Interno da Instituição de Ensino, ao Contrato do Aluno, aos Processos Seletivos e à matrícula, conforme Edital do Processo Seletivo da Instituição.

Na hipótese de o contemplado ser incapaz, as regras para entrega do prêmio serão as do Código Civil vigente.

A documentação pessoal que se fizer necessária ao recebimento e fruição do prêmio será de inteira responsabilidade do participante contemplado.

12 - DISPOSIÇÕES GERAIS:

No ato de sua inscrição os participantes declaram desde já ser da própria autoria e/ou titularidade os códigos de programação e demais ativos utilizados e desenvolvidos ao longo da Promoção, e que não constituem plágio de espécie alguma ou reprodução, ainda que autorizada, estando isenta a Empresa Promotora de qualquer reclamação relacionada ao uso indevido de direitos de propriedade intelectual de terceiros, devendo os participantes arcarem com eventuais danos decorrentes de tais atos.

Os participantes declaram ainda que os demais ativos de propriedades intelectuais que venham a ser apresentadas no presente Concurso não infringem quaisquer direitos de terceiros, responsabilizando-se integralmente em caso de violação à presente declaração, devendo isentar a Empresa Promotora de todos e quaisquer danos que essa venha a sofrer em decorrência de eventual lesão a direitos de terceiros.

Não haverá qualquer tipo de contraprestação pela Empresa Promotora pelo uso dos projetos desenvolvidos pelos Participantes, nem pelo uso das imagens e demais direitos de personalidade dos participantes.

Somente serão consideradas válidas as inscrições que preencherem todas as condições necessárias, realizadas dentro do prazo e pelos procedimentos previstos neste Regulamento. Os dados fornecidos pelo participante, no momento de sua inscrição, deverão ser corretos, claros e precisos, sendo de sua total responsabilidade a veracidade das informações.

As inscrições submetidas não poderão ser contrárias à moral, aos bons costumes, ao art. 5º da Constituição Federal, à Legislação Federal, Estadual ou Municipal vigente e não poderão incentivar a violência, tampouco poderão conter qualquer espécie de

indicação de preconceito racial, de gênero, sexual, religioso, social ou político, sob pena do participante ser desclassificado e ainda responder integralmente por qualquer dano porventura causado, não cabendo desta decisão qualquer espécie de recurso.

Ao participar desta atividade, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando, por si, desde já e de pleno direito, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável:

- (i) O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, ou em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors e na Internet, no território nacional e internacional, para a ampla divulgação da conquista do prêmio e/ou do conteúdo vencedor.
- (ii) O uso, bem como, cedendo, gratuitamente, todos os direitos patrimoniais relativamente ao conteúdo participante, inclusive, mas sem limitação, os direitos de expor, publicar, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma dela se utilizar, em caráter gratuito e sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, podendo referidos direitos serem exercidos em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors e na Internet, para a ampla divulgação do conteúdo participante, deste concurso e/ou de seu desenvolvimento posterior, nos termos da lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

As autorizações descritas acima não significam, implicam ou resultam em qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o participante inclusive, em assinar eventuais recibos e instrumentos neste sentido e para tal efeito, sempre que solicitado pela Instituição de Ensino.

É obrigação dos participantes que se inscreverem obter e guardar consigo a autorização de uso de imagens de quaisquer pessoas que forem retratadas nas imagens que eventualmente forem carregadas pelo participante no site de divulgação.

A utilização e/ou divulgação dos conteúdos objeto da presente Hackathon pela Empresa Promotora não dependerá de prévia autorização do participante deste evento e nem lhe dará direito a qualquer remuneração.

Os participantes reconhecem que a Empresa Promotora pode ter desenvolvido ou estar desenvolvendo projetos semelhantes ou idênticos aos projetos, ideias, sugestões ou comentários realizados durante sua participação no Hackathon, e renunciam a qualquer pretensão sobre os mesmos.

Os participantes do Concurso, incluindo os contemplados, assumem total e exclusiva responsabilidade a respeito de todas e quaisquer reivindicações de terceiros em relação a seu projeto.

A participação no Hackathon implicará a aceitação total e irrestrita de todos os itens deste Regulamento, sendo imprescindível que todos os participantes concordem com as regras de sua realização. As autorizações supra descritas não implicam na obrigatoriedade da Empresa Promotora de utilizar/disseminar/veicular os projetos imagens, nomes, vozes dos participantes.

A disseminação/divulgação da imagem, nome e voz dos Participantes por terceiros durante ou após o término do presente Concurso, por quaisquer meios, incluindo, principalmente, em meios digitais, tais como Facebook, YouTube, Instagram, etc., mas não a esses se limitando, não será de responsabilidade da Empresa Promotora.

Considerar-se-á fraude todos os atos praticados, para participação no Concurso, em desacordo com a lei e os termos do presente Regulamento, bem como que visem à obtenção de benefício e/ou vantagem de forma ilícita, incluindo plágio, informações não verdadeiras na inscrição, violação de direitos, ofensa à moral e aos bons costumes, e ainda, o não cumprimento de nenhuma das condições estabelecidas neste Regulamento. Nessas hipóteses, o participante poderá ser desclassificado.

À Empresa Promotora reserva-se o direito de, soberana e unilateralmente, desclassificar e excluir os participantes cuja conduta demonstre estar manipulando a operação do Hackton, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento, sendo esta decisão irrecorrível.

Os participantes autorizam a utilização de seus endereços físicos, eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro, nos limites do Código de Defesa do Consumidor, sem nenhum ônus para a Promotora, sendo que, no entanto, de acordo com o que dispõe o artigo 11 da portaria MF no 41/2008, a Promotora está expressamente vedada de comercializar ou ceder, ainda que a título gratuito, os dados coletados nessa promoção.

Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor.

O presente consentimento prévio, dado para as finalidades ora expressas, cumpre os requisitos dispostos na Lei nº 13.709/18 - Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e, portanto, autoriza o presente tratamento dos dados pessoais, nos estritos limites delineados neste Regulamento.

A Empresa Promotora não será responsável por problemas, falhas ou funcionamento técnico, de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores do participante, equipamentos de computadores, celulares, tablets, hardware ou software do participante, ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões nos sistemas do participante, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de cadastros, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet, vírus, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

O participante será responsabilizado por todos os danos causados à Empresa Promotora e também a outros terceiros decorrentes de sua conduta durante a participação na Promoção.

O participante reconhece e aceita expressamente que a Empresa Promotora não poderá ser responsabilizada por qualquer dano ou prejuízo oriundo da participação neste Concurso ou da eventual aceitação da recompensa.

As condições, prazos e percentuais previstos neste Regulamento entrarão em vigor a partir da data de sua veiculação e as concessões e manutenção dos descontos a partir desta data deverão obedecer às regras nele previstas, excluindo-se as regras, condições e percentuais anteriores eventualmente existentes.

A Empresa Promotora se reserva no direito de revisar ou cancelar este Regulamento sempre que houver impossibilidade na sua execução ou inviabilidade financeira de cursos. Se, por qualquer motivo, alheio à vontade e controle da Empresa Promotora não for possível a realização deste Programa conforme o planejado, esta poderá modificá-lo, suspendê-lo e/ou finalizá-lo, mediante aviso aos participantes. Caso o Programa tenha seu término antecipado, a Empresa Promotora deverá avisar ao público em geral e aos participantes, através dos mesmos meios utilizados para sua divulgação, explicando as razões que a levaram a tal decisão.

Não incidirão os percentuais de desconto previstos neste Regulamento (bolsade 100%) sobre serviços especiais de segunda oportunidade de provas ou exames, provas alternativas ou especiais, transporte, trabalhos de campo, passeios e atividades extracurriculares, recreativas e culturais, exames especiais, dilatações de integralização de curso, declarações diversas e segunda via de diploma e demais documentos, bem como serviços opcionais e de uso facultativo para o aluno, serviço de cópias, material didático de uso individual e obrigatório, taxas e/ou multa de biblioteca, estacionamento, bem como taxas e/ou seguros para estacionamento, protocolos diversos, entre outros, que poderão ser objeto de ajuste e cobrança à parte. Os valores e demais parâmetros desses serviços estarão disponíveis para consulta nos respectivos setores da IES.