

Edital

6° MARATONA

EMPREENDER HUB.RO

De 09 à 11 de Dezembro

Iniciativa



Execução:



1.Regulamento

1.1. Este REGULAMENTO contém informações gerais e regras sobre a realização da "6º Maratona Empreendedora Hub-Ro". A maratona direciona-se ao desenvolvimento de soluções para problemas e desafios de interesse coletivo da população de Rondônia.

1.2. É recomendado que o interessado leia atentamente este regulamento para melhor compreender e participar com pleno aproveitamento das atividades. Todas as informações, regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do evento.

1.3. Este regulamento foi elaborado pela comissão organizadora, compostas por membros da empresa gestora da Hub-Ro e revisado pela equipe da Superintendência Estadual de Desenvolvimento Econômico e Infraestrutura.

2. O que é a Maratona Empreendedora?

2.1. O evento acontece durante três dias, período em que os inscritos terão a oportunidade de terem uma imersão em uma experiência empreendedora, onde se apropriarão de conhecer conceitos, metodologias e ferramentas, que auxiliarão a desenvolver soluções para problemas de interesse coletivo da população de Rondônia.

2.2. A maratona é uma imersão que tem como finalidade o desenvolvimento de soluções para problemas reais e visa promoção de um ambiente de inovação e colaboração entre profissionais, estudantes, empreendedores e entusiastas.

3. Para quem?

3.1. A participação na Maratona Empreendedora Hub-Ro é livre, sendo assim, poderão participar qualquer pessoa maior de 18 anos, que pertença a uma das microrregiões do estado de Rondônia, podendo ser empreendedores, estudantes, entusiastas, desenvolvedores, designers, funcionários públicos e demais interessados na maratona.

4. Onde

4.1. Todos os eventos da Maratona Empreendedora acontecem online. A plataforma para transmissão dos eventos ao vivo - workshops, rodas de aprendizagem e mentorias - será o Zoom que comporta todos os participantes e tem as ferramentas necessárias para a condução das atividades programadas. Já os conteúdos em vídeo gravados ficam disponíveis no YouTube, postados de acordo com a agenda de atividades.

4.2. Todo o material fica disponível online, acessível aos participantes.

4.3. Durante o evento, os participantes serão incluídos em grupos do Discord para engajamento, instruções e alinhamentos.

5. Formato do evento

5.1. A Maratona Empreendedora Hub.Ro acontecerá entre os dias 09 de dezembro à 11 de dezembro, de forma 100% online. As inscrições deverão ser realizadas por equipes de forma online, por meio do endereço eletrônico: <https://hub-ro.com.br/maratona-empreendedora-6> até as 23:59 do dia 08 de dezembro de 2022.

5.2. As equipes devem ter no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes

5.3. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

5.4. É de total responsabilidade dos participantes verificarem seus e-mails e os canais de comunicação oficial para ficarem por dentro das atualizações.

5.5. Os dados fornecidos pelos participantes, no momento de inscrição, deverão ser corretos, claros e precisos, sendo de sua total responsabilidade a veracidade das informações e dos documentos apresentados.

5.6. A transmissão dos eventos acontece por meio de plataforma digital com suporte para áudio, vídeo e participação dos interessados, além de repositório de conteúdos e ferramentas para consulta dos participantes. Entre as ferramentas que serão utilizadas durante a imersão empreendedora, destaca-se as ferramentas Discord e Zoom.

5.7. A maratona conta com diferentes tipos de conteúdos, todos coletivos e online:

5.8. Oficinas/Workshop - apresentação de conceitos, metodologias e ferramentas, além de cases relacionados e dinâmicas mão na massa.

5.9. Rodas de aprendizagem - sessões coletivas tira dúvidas e aprofundamento nas metodologias / ferramentas apresentadas.

5.10. Mentorias específicas - sessões em grupo com especialistas em áreas importantes (Consultores da Semente Negócios e convidados) para o desenvolvimento dos trabalhos.

6. Uso de Imagem

6.1. Autorização para o uso de Imagens e Vídeos

6.1.1 Ao fazer a inscrição na maratona empreendedora Hub-Ro os participantes deverão autorizar a utilização, a título gratuito, de utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e projetos, bem como utilizar seus e-mails para divulgação, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

7. Propriedade Intelectual

7.1. Propriedade Intelectual dos Produtos

7.1.1. Toda propriedade intelectual gerada pelas equipes durante a maratona, incluindo produtos gerados por elas, pertencerão única e exclusivamente às equipes.

7.1.2. Cada uma das equipes deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final da maratona empreender Hub-Ro.

8. Critérios de Avaliação

8.1. Critérios de Avaliação de Projetos

8.1.1. A Comissão de Avaliação e Julgamentos dos projetos deverá analisar as soluções com base nos seguintes critérios:

- Apresentação da solução e/ou protótipo
- Criatividade
- Originalidade
- Escalabilidade
- Impacto social e econômico

9. Dados dos Participantes

9.1. Dados dos Participantes da Maratona

9.1.1. Os participantes autorizam a organização a utilizar endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados pelos participantes na inscrição com o propósito de atualizações do evento e reforços de mídia publicitárias, nos limites da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), sem nenhum ônus para a organização, a qual será vedado a comercialização dos dados coletados.

9.1.2. 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 (Lei N° 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD).

10. Programação

10.1. ABERTURA

10.1.1. A Maratona tem sua abertura na sexta-feira na parte da noite com boas vindas dos participantes, seguindo da apresentação do Hub.Ro Aceleradora e Incubadora, da equipe organizadora, do time de mentores da maratona e um workshop online sobre Explorar.

10.2. FIM DE SEMANA INTENSIVO

10.2.1. Durante o fim de semana concentra as atividades dos conteúdos em paralelo com o desenvolvimento das atividades por parte das equipes, Visando a proporcionar aos participantes a oportunidade de acompanhá-los ao vivo. São três oficinas (explorar, engajar e entregar) seguidas de uma sessão de aprendizagem / tira dúvidas que acontecem ao vivo.

10.2.2. Cada uma das oficinas prevê atividades práticas que permitem o entendimento dos conteúdos e conduzem os participantes a se aprofundarem nos desafios.

10.2.3. As oficinas ficam gravados e disponíveis para acesso posterior.

10.2.4. Os participantes têm acesso a mentorias coletivas e individuais, sessões tira dúvidas e papo com empreendedores, além de comunicação intensiva por Discord por onde podem interagir com a equipe de mentores da Semente e mentores locais. Durante o final de semana as equipes desenvolvem seus projetos, a partir das metodologias compartilhadas.

10.2.5. Na manhã do último dia acontece a oficina de pitch seguida por roda de aprendizagem. Na parte da tarde os participantes construirão seus pitches e poderão contar com o auxílio da equipe da Semente. As equipes deverão enviar um vídeo com os pitches das suas ideias, com no máximo três minutos até as 23 horas do dia 11, para a avaliação.

10.2.6. A equipe da Semente avaliam os pitches e selecionam as melhores equipes para a apresentação durante o Demo Day que ocorrerá no sábado seguinte a maratona.

10.3. Demoday

O DemoDay que marcará o encerramento da maratona acontecerá no sábado subsequente ao fim de semana da maratona, durante o DemoDay será realizado os pitch ao vivo das melhores equipes para uma banca de jurados composta por membros da Semente e convidados, além do anúncios dos campeões e a premiação.

11. Resumo da programação

11.1. A programação do evento se subdividirá em dois momentos, sendo o primeiro momento pré-maratona e o segundo momento é a imersão na maratona.

11.1.1. Pré-Maratona: Serão todas as atividades que anteciparão a realização da maratona, sendo eles:

11.1.2. Live de Lançamento da Maratona Empreendedora Hub.Ro com a participação da equipe da empresa gestora da Hub.Ro.

11.1.3. Divulgação em mídias digitais da maratona empreendedora.

11.1.4. Imersão Maratona Empreendedora Hub.Ro: A imersão terá início no dia 09 de dezembro às 19 horas (horário de Rondônia) e finalizará no dia 11 de dezembro às 23 horas (horário de Rondônia), durante esse tempo haverá diversos momentos e atividades, entre elas:

- Workshops
- Oficinas
- Mentorias
- Rodas de Aprendizagem

11.1.5. DemoDay: Sendo realizado no sábado subsequente da realização do evento, o DemoDay será um momento onde as melhores equipes terão a oportunidade de apresentar seus pitch para uma banca de jurados que irão definir os campeões.

12. Atividades

12.1. Durante a execução da Maratona Empreendedora Hub.Ro haverá diversos momentos de imersão e atividades a serem desenvolvidas e entregues ao fim de cada etapa da maratona. As principais atividades a serem desenvolvidas pelas equipes serão subdivididas nos seguintes tópicos:

12.1.1. Explorar

- Durante o tópico explorar a equipe realizará uma imersão para definir a problemática que a equipe pretenderá explorar durante toda a maratona, neste momento a equipe poderá utilizar de ferramentas, dados e metodologias para encontrarem e definirem possíveis vertentes para o desenvolvimento de soluções.
- Neste momento, a equipe deve se debruçar na identificação do problema que pretende desenvolver a sua solução, após definir o problema pode iniciar o levantamento de dados.

12.1.2. Engajar

- Durante o desenvolvimento das atividade de engajar as equipes poderão desenvolver questionários para possibilitara a validação das suas soluções, além disso poderão utilizar questionários para verificar se a solução proposta terá ou não aderência do público.

12.1.3. Entregar

- Este é o momento de estruturar a solução e desenvolver um protótipo minimamente viável para ser apresentado durante o pitch.

12.1.4. Pitch

- Este será o momento onde a equipe deverá gravar um vídeo Pitch de até 3 minutos onde deverá apresentar seu projeto.

13. Desafios

13.1. As soluções deverão ser desenvolvidas observando os três desafios propostos:

- Desafio 1 – Agronegócio:
 - Soluções para agricultura familiar, gestão para agronegócio, otimização da produção leiteira, cuidados e informativos de cuidado com solo, plantio, entre outros que possam melhorar a vida dos agricultores e inspirar novos negócios e serviços.
- Desafio 2 - Serviço Público
 - Soluções para otimização de processos dentro do serviço publico, como adoção de novas tecnologia, melhoria no atendimento ao publico. E soluções para servidores capacitações, inteligência emocional e saúde mental de servidores
- Desafio 3 - Bioeconomia
 - Soluções para alavancar a Bioeconomia, baseando-se na utilização sustentável e inovadora de recursos biológicos renováveis (biomassa), para o aproveitamento integral de matérias-primas agroindustriais, fontes renováveis de energia, redução de perdas e desperdícios, reuso da água, saneamento, entre outros que possam melhorar a vida das comunidades e inspirar novos negócios e serviços.

