

REGULAMENTO HACKATOUR 2024

“Uma jornada de inovação para o Turismo 5.0”

Realização

Instituto para o Desenvolvimento do Turismo – IDESTUR e Parque
Tecnológico Itaipu – PTI

I. DO OBJETIVO

1.1 A edição do Hackathon para o turismo denominado HACKATOUR CATARATAS têm como objetivo apoiar o desenvolvimento de aplicações e soluções inovadoras no setor de viagens e turismo, ou seja, incentivar o empreendedorismo, divulgar a cultura da inovação e aproximar o mercado do turismo com a área de tecnologia.

1.1.2 O Tema desta edição será “TURISMO 5.0 A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NA INDÚSTRIA DO TURISMO”. As soluções inovadoras poderão ser desenvolvidas sobre os seguintes setores: Hospedagem, Agências de Viagens, Operadoras de Turismo,

Organizadores de eventos, Setor de Alimentação, Logística e empresas de transporte turístico, Atração Turística e Experiência e Gestão de Destinos Turísticos Inteligentes.

1.1.2.1 Na Hospedagem o objetivo será voltar os olhares e *insights* para desenvolver soluções tecnológicas inovadoras para transformar a experiência de hospedagem, focando na personalização para o hóspede, sustentabilidade ambiental, eficiência operacional, e fortalecimento da economia local, visando aumentar a satisfação e fidelização dos hóspedes, reduzir impactos ambientais e custos operacionais, e enriquecer a experiência turística.

1.1.2.2 No setor de agências de viagens e operadoras de turismo o objetivo é desenvolver soluções tecnológicas inovadoras para revolucionar o turismo emissor e receptor, focando em personalização, sustentabilidade, eficiência e inclusão, visando melhorar a experiência do viajante e a gestão operacional dos empreendimentos.

1.1.2.3 No setor eventos o objetivo buscar impulsionar a inovação no setor de eventos, desenvolvendo soluções tecnológicas que promovam a acessibilidade, a sustentabilidade e a interatividade, transformando a experiência dos participantes e otimizando a gestão dos eventos.

1.1.2.4 No setor de alimentação espera-se o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras para revolucionar a experiência gastronômica no turismo, focando em autenticidade, sustentabilidade, inclusão e eficiência operacional, visando enriquecer a jornada dos viajantes e apoiar os negócios locais.

1.1.2.5 No setor de logística e transporte turístico o intuito é desenvolver soluções tecnológicas que otimizem rotas, integrem modais de transporte, personalizem experiências de viagem, promovam a sustentabilidade, garantam segurança e confiabilidade, e aproveitem a análise de dados e IA para transformar a logística e o transporte turístico, tornando-o mais eficiente, acessível e sustentável.

1.1.2.6 No setor de atração turística e experiência o objetivo é o desenvolvimento de soluções inovadoras que revolucionem a maneira como os atrativos turísticos são apresentados e vivenciados, melhorando significativamente a experiência turística. Essas soluções devem ser capazes de integrar tecnologia de ponta para criar interações personalizadas e imersivas, promover a sustentabilidade, promover a acessibilidade e enriquecer o conhecimento e a apreciação cultural dos visitantes. As propostas devem visar não apenas aprimorar a qualidade da experiência turística, mas também contribuir para a gestão eficaz e sustentável dos atrativos turísticos, garantindo sua perenidade.

1.1.2.7 No setor de gestão de Destinos Turísticos Inteligentes o objetivo central é o desenvolvimento de soluções inovadoras e sustentáveis para a gestão de destinos turísticos inteligentes, que visem não apenas otimizar a experiência do turista, mas também promover o desenvolvimento econômico local, a inclusão social e a preservação ambiental. As soluções devem ser capazes de integrar dados de diversas fontes para oferecer uma visão holística do destino, permitindo que gestores tomem decisões baseadas em informações precisas e atualizadas, garantindo a sustentabilidade dos recursos naturais e culturais, melhorando a qualidade de vida das comunidades locais e enriquecendo a experiência turística.

1.1.2.8 O objetivo é desenvolver soluções tecnológicas e inovações que não apenas melhorem a eficiência operacional e a sustentabilidade dos destinos e atrativos turísticos, mas que também enriqueçam a experiência dos visitantes de maneira personalizada, inclusiva e educativa.

II. DAS DATAS E DO LOCAL

2.1 O Hackatour Cataratas 2024 acontecerá nos dias 01 a 03 de maio de 2024, de acordo com o Cronograma de Atividades, que será divulgado e mantido atualizado no site do Hackatour na internet: <http://hackatour.com>

2.2 O Hackatour Cataratas será realizado no formato presencial no Parque Tecnológico Itaipu, em Foz do Iguaçu/PR.

2.3 As equipes vencedoras terão a oportunidade de participar da etapa de comercialização das soluções na Feira de Turismo e Negócios, no Festival das Cataratas, que ocorrerá nos dias 05 e 07 de junho de 2024.

III. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

3.1. O Evento é promovido pelo Instituto para o Desenvolvimento do Turismo, Esporte e Meio Ambiente - IDESTUR inscrito no CNPJ sob° 24.183.449/0001-09, tendo para edição de 2024 a correalização do Parque Tecnológico Itaipu – FPTI, inscrito no CNPJ sob° 07.769.688/000118, a quem são atribuídos todos os direitos sobre sua idealização, realização e resultados.

3.1.1. As instituições realizadoras são responsáveis por: Proceder às inscrições, organização e realização do Concurso, em conformidade com o presente Regulamento, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;

3.1.2. Coordenar a organização do local do concurso, infraestrutura necessária, recepção e orientação dos participantes;

3.1.3. Acompanhar todas as atividades do Hackatour e dirimir as dúvidas dos participantes;

3.1.4. Coordenar os horários de início e de encerramento das atividades;

3.1.5. Decidir sobre adiamento de quaisquer das etapas, bem como, seu cancelamento definitivo, em caso de impossibilidade técnica, número insuficiente de participantes ou por outro problema que inviabilize a sua realização;

3.1.5. Avaliar e resolver os casos omissos;

3.2. As Realizadoras deliberarão com a presença da maioria dos seus componentes;

3.3. As Realizadoras constituem a última instância para recurso, sendo soberana em suas decisões.

IV. DOS PARTICIPANTES

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o HACKATOUR pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

4.3. As inscrições se darão no período de 03/02/2024 até às 23:59h do dia 29/04/2024 por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de préinscrição.

4.4. Poderão se inscrever as pessoas com conhecimento, experiência ou entusiastas das áreas de Turismo, hotelaria, Marketing, Cidades Inteligentes, Tecnologia, programação e desenvolvimento de software, Negócios, Inovação e áreas afins.

4.5. A participação no Hackatour é voluntária, gratuita e não-onerosa, nominativa e intransferível e a inscrição e eventual participação no Evento, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com as instituições organizadoras.

4.5.1 Fica de responsabilidade do participante a locomoção até o evento bem como os equipamentos para uso durante a maratona.

4.6. Poderão se inscrever qualquer pessoa física com idade igual ou superior a 14 (catorze) anos.

4.6.1. Os menores de 18 (dezoito) anos somente poderão participar do Hackatour se devidamente autorizados pelos pais ou responsáveis legais, registrado e enviado com antecedência.

4.7. Não poderá se inscrever quem: I - seja membro da Comissão Julgadora ou que mantenha com eles vínculos familiares consanguíneos até o terceiro grau ou afins.

4.8. Participarão do Hackatour somente os interessados que tiverem a inscrição preliminar deferida, que forem classificados na avaliação e formalizarem a inscrição definitiva.

V. DA INSCRIÇÃO PRELIMINAR NO HACKATOUR

5.1. As inscrições preliminares serão realizadas somente pela internet, no site <http://www.hackatour.com>;

5.2. O interessado, ao acessar no site o link da inscrição preliminar, deverá preencher seus dados pessoais nos campos apropriados. Após realizar a inscrição, o interessado confirma estar ciente das condições descritas no regulamento do evento;

5.3. Após a concordância com os termos de participação, o interessado iniciará a fase de avaliação que classifica os candidatos para a fase de inscrição definitiva.

5.4. A inscrição preliminar é gratuita e não garante vaga no evento; é considerada somente uma intenção de participação, que deverá ser confirmada com a inscrição definitiva.

VI. DA INSCRIÇÃO DEFINITIVA

6.1. As inscrições definitivas devem estar com nome sem abreviações e garantem a participação no Hackatour.

6.2. A abertura das inscrições será feita no site do evento: <http://hackatour.com>

VII. DO FORMATO DO EVENTO

7.1. O Evento será realizado de forma inteiramente presencial, no Parque Tecnológico Itaipu – PTI.

7.2. Caberá ao participante garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento.

VIII. CALENDÁRIO E PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

8.1. O calendário previsto do Evento é o seguinte:

| Etapa | Período/Data |
|------------------------------|---------------------------|
| Divulgação nas universidades | 15/03/2024 |
| Inscrições | Até 30/04 |
| Visitas técnicas | 01/05/2024 |
| Solenidade de abertura | 02/05/2024 |
| Cronômetro | 02/05/2024 |
| Maratona | 02/05/2024 até 03/05/2024 |
| Avaliação das soluções | 03/05/2024 |

| | |
|-------------------------|------------|
| Solenidade de Premiação | 03/05/2024 |
|-------------------------|------------|

8.2. A programação do Hackatour compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para seleção das melhores soluções e projetos desenvolvidos. A programação completa será divulgada no início do Evento e estará disponível nos canais oficiais.

IX. DAS ETAPAS

9. 1. Etapa construir - É na etapa construir que os participantes do Hackatour Cataratas vão desenvolver os projetos e apresentar para os jurados.
- 9.2. Etapa acelerar - Durante a etapa acelerar é ofertado 36 horas de consultoria de vendas e aprimoramento da solução criada com mentores especialistas.
- 9.3. Etapa vender - A etapa de vendas é o momento que os participantes ganhadores vendem os produtos/ideias criadas para o público da Feira de Turismo e Negócios, os possíveis investidores. E trata-se da participação dos ganhadores na Feira de Turismo e Negócios, o Festival das Cataratas, que ocorrerá nos dias 05 e 07 de junho de 2024.

X. DA PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO HACKATOUR

10.1. Participação do Concurso Hackatour os candidatos que formalizarem a inscrição definitiva.

10.2. A participação no HACKATOUR é voluntária, nominativa e intransferível.

10.3. A formalização de equipe tem prazo limitado até as 23h59 do dia 02/05/2024 porém aos participantes devidamente inscritos e que não tenham criado uma equipe dentro do prazo, é possível ainda ingressar em uma das equipes existentes em qualquer momento durante a maratona desde que tenha a aceitação dos atuais membros deste time.

10.4. Os participantes devem se inscrever de forma individual e formarem equipes de no mínimo 02 (duas) pessoas e no máximo 04 (quatro) pessoas.

XI. DO DESENVOLVIMENTO DO TEMA E APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS

11.1. O participante classificado que não comparecer na data, horário e local designado no Cronograma do Hackatour, será considerado desistente.

11.2. Os resultados dos trabalhos desenvolvidos no Concurso Hackatour serão apresentados pelas equipes, para análise e julgamento da Comissão Julgadora, de acordo com o Cronograma disponível no site: <http://hackatour.com>

11.3 A equipe deve incluir no checkpoint final uma apresentação em PDF de até 10 slides.

11.3.1 Durante a maratona poderá ocorrer pré-análises em tempo real com avaliadores após a última palestra.

XII. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

12.1. Os trabalhos apresentados pelas equipes serão avaliados pela Comissão Julgadora, composta por profissionais da área de tecnologia da informação e comunicação, inovação e turismo, escolhidos pelas empresas organizadoras, cujos nomes serão divulgados no decorrer do Evento Hackatour.

12.2. Somente serão avaliados os trabalhos desenvolvidos em total consonância com o tema, desafios e demandas propostas, sendo que o distanciamento do tema acarretará a imediata desclassificação da equipe.

12.3. No dia 03/05/2023, de acordo com o Cronograma de Atividades, a Comissão Julgadora fará a análise/avaliação das soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes.

12.4. Para referida análise, serão utilizados os seguintes critérios:

- A) Adequação ao tema, desafio e objetivo propostos;
- B) Criatividade e disrupção da solução;

- C) Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema, desafios, demandas e utilidade;
- D) Viabilidade de execução da solução desenvolvida.

12.5. A avaliação dos projetos será realizada pela Banca Avaliadora, segundo os critérios definidos no item 12.4. Por meio dessa análise, serão consideradas vencedoras as 03 (três) equipes avaliadas pela Comissão Julgadora, que serão premiadas de acordo com a ordem de classificação, em primeiro, segundo e terceiro.

13.6. O resultado da avaliação será divulgado no dia e horário estipulados no Calendário do Evento.

XIII. DA PREMIAÇÃO

13.1. Serão premiados os integrantes das equipes responsáveis pelos 03 (três) projetos mais bem classificados, conforme decidido pela organização seguindo os termos deste regulamento, fazendo jus ao seguinte prêmio:

1º colocado: R\$ 5.000,00 (Cinco Mil Reais) + Mentoria + Uma viagem, ida e volta para 2 (duas) pessoas, com trecho operado pela Gol, incluindo 4 (quatro) diárias de hospedagem em hotel 4 (quatro) estrelas.

2º colocado: R\$ 3.000,00 (Três Mil Reais) + Mentoria + Fone de ouvido para 4 (quatro) integrantes da equipe;

3º colocado: R\$ 2.000,00 (Dois Mil Reais) + Mentoria + Jantar no Rafain Churrascaria Show para 2 (duas) pessoas.

13.2 Poderão ser sorteados prêmios ao longo da maratona.

13.3 Todos os prêmios oferecidos aos Participantes são pessoais e intransferíveis.

13.3 Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.

13.4 Os times ganhadores deverão entrar em contato com a comissão organizadora em até 20 dias, fornecendo os dados para recebimento e informações sobre a orientação dos prêmios.

13.4.1 Os sorteios realizados durante o evento são exclusivamente para participantes inscritos e ativos na maratona.

XIV. DOS CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

14.1. Serão desclassificadas as equipes cujos trabalhos:

- I – Não atenderem às cláusulas do presente Regulamento, a critério da Comissão Organizadora;
- II – Tenham se distanciado do tema/desafio proposto.
- III – Forem identificados como plágio ou que apresentarem cópias literais de outros trabalhos/projetos;
- IV – Não forem apresentados no dia e hora definidos no cronograma do Concurso Hackatour.

XV. DAS OBRIGAÇÕES DE CONFIDENCIALIDADE

15.1. Os participantes do Concurso Hackatour firmarão compromisso de confidencialidade em separado contendo disposições suficientes para garantir o tratamento confidencial a ser dado a todas as informações reveladas pelos participantes das equipes e representantes das empresas parceiras no desenvolvimento dos temas apresentados e nos termos do presente Regulamento.

XVI. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DEMAIS DIREITOS

16.1 A inscrição definitiva no Concurso Hackatour configura para cada participante e para todos os fins do Direito, a expressa concordância com todas as condições, deveres e disposições presentes nos itens deste Regulamento.

16.2. Todo o conteúdo produzido durante o evento é de propriedade e responsabilidade de seus autores.

16.3. Ao se inscreverem no Concurso Hackatour, todo participante autoriza as organizadoras de forma irrevogável, irretratável e gratuita, a utilizar, a título universal e em caráter perpétuo, no Brasil e no exterior, a sua imagem, nome, voz, dados biográficos, atuações e execuções, bem como qualquer atributo de sua personalidade que seja captado durante o evento por qualquer meio de comunicação, de imagem ou de dados, captadas durante sua participação no evento, para fins institucionais, de divulgação, mídia social e publicidade do evento ou destas empresas, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação e publicidade, existentes ou que venham a ser criados, incluindo, mas não se limitando à mídia impressa, televisiva, digital e pela internet, bem como os trabalhos inseridos no sistema para avaliação e apresentação para edições futuras, isentando as organizadoras de toda e qualquer responsabilidade civil decorrente do uso de qualquer de seu atributo captável no evento, em virtude da expressa autorização de uso aqui concedida.

XVII. DA COMISSÃO JULGADORA

17.1. A Comissão Julgadora será composta de pessoas técnicas e não técnicas, mediante convite da comissão organizadora do Hackatour.

17.2. Ao aceitarem o convite para participarem do Concurso Hackatour, os integrantes da Comissão Julgadora firmarão o termo de sigilo sobre as informações que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.

17.3. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que fazem parte da Comissão Julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

XVIII. DA COMUNICAÇÃO

18.1. Em todas as etapas do Concurso Hackatour, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos pela plataforma, por e-mail ou endereço eletrônico:

<http://hackatour.com>

18.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.

18.4. Não será aceita a alegação de falta de conhecimento das informações e/ou dos resultados do evento.

XIX. DA PARTICIPAÇÃO NA FEIRA DE TURISMO E NEGÓCIOS

19.1. Fica cedido na Feira de Turismo e Negócios o espaço para o ganhador do HACKATOUR, sendo de responsabilidade do ganhador a ambientalização do espaço. É de responsabilidade do ganhador ambientalizar, ficando a critério como exemplo de colocar mesas, tvs e banners, leds e afins.

XX. DISPOSIÇÕES FINAIS

20.1. As datas constantes do Cronograma do Concurso Hackatour, poderão ser alteradas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese será dada publicidade das alterações no endereço eletrônico: <http://hacktour.com>

20.2. Os participantes declaram que o projeto desenvolvido durante o Concurso Hackatour não infringirá os direitos de terceiros e não incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização correspondente por violação de direitos de terceiros bem como pelo descumprimento das normas constantes deste regulamento, na esfera cível e penal.

20.3. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

20.4. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo resultar na desclassificação do respectivo participante.

20.5. Os pedidos de informações adicionais e questionamentos dos participantes deverão ser encaminhados para o contato divulgado no site do Concurso Hackatour na internet e serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento, dando ciência a todos os participantes.

20.6. As decisões da comissão do evento e da banca avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação, bem como dos resultados.

20.7. Os resultados dos trabalhos das equipes participantes do Concurso Hackatour não serão devolvidos, passando a ser apropriados na forma disposta nos itens acima.

20.8. A responsabilidade da comissão do evento é limitada à sua organização e realização, na forma definida neste Regulamento, as quais não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos Participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas, cabendo aos Participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.

20.9. A Comissão do evento não será responsabilizada 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. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pode ser evitado.

20.10. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

20.11. Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

20.12. O evento Hackatour disponibilizará durante o evento: Internet, local e espaço para participação. Ficando sob responsabilidade do participante levar seus equipamentos: notebook, carregador, e aparelhos para uso durante a maratona.

20.12.1. O evento Hackatour não se responsabiliza pelos equipamentos dos participantes.

20.13. Fica eleito o Foro de Foz do Iguaçu para dirimir quaisquer dúvidas referentes ao presente Regulamento.

Atualizado em: 01/05/2024