



REGULAMENTO DO 1º HACKATHON DA MÚTUA

A MÚTUA DE ASSISTÊNCIA DOS PROFISSIONAIS DA ENGENHARIA, ARQUITETURA E AGRONOMIA, doravante denominada MÚTUA, pessoa jurídica de direito privado, criada pelo Conselho Federal de Engenharia e Agronomia – CONFEA, por meio da Resolução nº. 252, de 17 de dezembro de 1977, conforme autorização concedida pela Lei nº. 6.496, de 7 de dezembro de 1977, inscrita no CNPJ sob o nº. 00.509.026/0001- 60, com sede no SHN quadra 4, bloco C - Asa Norte, CEP: 70.704-902, na cidade de Brasília-DF, torna pública a abertura das inscrições para o **CONCURSO DE INOVAÇÃO - 1º HACKATHON DA MÚTUA – OTIMIZANDO OS PROCESSOS DE CONCESSÃO E DE RENEGOCIAÇÃO DE BENEFÍCIOS.**

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. Tratamento de Dados Pessoais: A participação neste concurso importa na manifestação de inequívoco consentimento do titular dos dados pessoais que tenham se tornado públicos como condição para participação e para tratamento pela MÚTUA, na forma da Lei nº 13.709/2018. Poderão ser solicitados, pela MÚTUA, dados pessoais adicionais a fim de viabilizar o cumprimento de obrigação legal.
- 1.2. Este Edital deverá ser observado para o perfeito entendimento e direcionamento de todo o fluxo da realização do evento, sem prejuízo de novas informações a serem comunicadas nos canais oficiais de divulgação da MÚTUA. Portanto, os participantes, no ato de sua inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que leram, aceitaram e compreenderam todos os termos deste regulamento, bem como de seus formulários e anexos.

2. DO OBJETO E DOS ASPECTOS GERAIS

- 2.1. O 1º Hackathon da MÚTUA é um concurso presencial destinado a pessoas físicas cidadãos brasileiros e estrangeiros registrados no Cadastro de Pessoas Físicas - CPF e em situação regular no país, a partir de 18 anos de idade que se sintam capazes de propor formas inovadoras de otimizar o processo de concessão e renegociação de benefícios da MÚTUA, apresentando soluções de melhoria por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots, API etc.), por melhoria de processos ou, ainda, pela combinação de ambas as possibilidades.
- 2.2. As soluções apresentadas devem, necessariamente, trazer melhorias de usabilidade e experiência para o público-alvo em relação ao que já está disponível atualmente.
- 2.3. A realização do concurso é de responsabilidade da MÚTUA, que poderá contar com o apoio de organizações ligadas às áreas de educação e inovação.
- 2.4. O 1º Hackathon da MÚTUA contempla uma competição com o objetivo de premiar os 3(três) melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento.
- 2.5. Os participantes terão acesso, por intermédio de apresentações a serem realizadas pela MÚTUA, ao procedimento utilizado atualmente para concessão e para a renegociação de benefícios.
- 2.6. A avaliação dos trabalhos produzidos será realizada por uma Comissão de Avaliação e Julgamento que será composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pela MÚTUA.
- 2.7. A premiação ocorrerá da seguinte forma:
 - 2.7.1. 1º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 10.000,00.
 - 2.7.2. 2º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 6.000,00.
 - 2.7.3. 3º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 4.000,00.

3. DAS ETAPAS DO CONCURSO

- 3.1. Inscrições dos participantes.
- 3.2. Credenciamento dos participantes
- 3.3. Contextualização do desafio.

- 3.4. Formação das equipes.
- 3.5. Desenvolvimento dos trabalhos.
- 3.6. Submissão dos trabalhos.
- 3.7. Avaliação dos trabalhos.
- 3.8. Premiação das 3 melhores equipes.

4. DAS DATAS E DOS LOCAIS

- 4.1. As inscrições dos participantes deverão ser realizadas de 01 de agosto a 31 de agosto de 2023 e serão limitadas ao quantitativo de vagas disponíveis.
- 4.2. As inscrições poderão ser feitas por intermédio do link <https://www.sympla.com.br/evento/1-hackathon-da-mutua/2066798>
- 4.3. As datas e horários previstos para a execução do evento são:

Data	Horário
01/09/2023 (sexta-feira)	18h30 às 24h00
02/09/2023 (sábado)	08h00 às 22h00
03/09/2023 (domingo)	08h00 às 20h00

- 4.4. O 1º Hackathon da MÚTUA ocorrerá presencialmente nas dependências da sede da MÚTUA, situada no Setor Hoteleiro Norte Quadra 4, Bloco C - Asa Norte, CEP: 70.704-902, na cidade de Brasília-DF.
- 4.5. Caberá ao participante do Hackathon ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso.
- 4.6. O anúncio dos ganhadores do 1º Hackathon da MÚTUA será realizado no dia 03 de setembro de 2023 (a parte final do evento será aberta ao público, sendo facultado aos participantes trazer convidados).

5. DAS PREMIAÇÕES

- 5.1. As equipes que apresentarem as 03 (três) melhores soluções na etapa do Hackathon, serão premiadas da seguinte forma:

- 5.1.1. 1º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 10.000,00.
- 5.1.2. 2º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 6.000,00.
- 5.1.3. 3º Lugar: 01 troféu e valor em dinheiro de R\$ 4.000,00.
- 5.2. Os valores em dinheiro referentes às premiações serão destinados às equipes vencedoras.
- 5.3. A MÚTUA não se responsabilizará pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre os integrantes da equipe.
- 5.4. A premiação poderá sofrer ajustes, podendo ser incrementada com outros prêmios, de caráter financeiro ou não, a depender dos patrocinadores do evento.
- 5.5. Os prêmios serão disponibilizados em até 30 (trinta) dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados.
- 5.6. Todos os participantes das equipes que apresentarem o *pitch* ao final do Hackathon receberão o certificado de participação no 1º HACKATHON DA MÚTUA.

6. DAS INSCRIÇÕES

- 6.1. As inscrições deverão ser realizadas no período de 01 de agosto de 2023 (08h00 - horário de Brasília) a 31 de agosto de 2023 (18h00 – horário de Brasília), respeitando o limite de vagas, conforme disposto no item 4.1.
- 6.2. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.
- 6.3. Todos que preencherem o formulário de inscrição do 1º Hackathon da MÚTUA automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste Edital.
- 6.4. As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, no link: https://www.sympla.com.br/1-hackathon-da-mutua_2066798
- 6.5. Poderão participar pessoas físicas cidadãos brasileiros e estrangeiros registrados no Cadastro de Pessoas Físicas - CPF e em situação regular no país, a partir de 18 anos de idade.
- 6.6. Os participantes, após inscritos, deverão se cadastrar em um dos seguintes perfis:
 - 6.6.1. **Profissional registrado na MÚTUA:** São profissionais das áreas de engenharia, agronomia e geociências com registro ativo na MÚTUA.

- 6.6.2. **Profissional registrado no CREA:** São profissionais das áreas de engenharia, agronomia e geociências com registro ativo em qualquer CREA do país.
- 6.6.3. **Desenvolvimento:** Os desenvolvedores/as são aqueles(as) profissionais ou estudantes que utilizam linguagem de programação para criar sistemas, sites, aplicativos, API, chatbots etc.
- 6.6.4. **Administração, Negócios e Serviços:** São cidadãos, profissionais ou estudantes com conhecimentos em administração, marketing, áreas afins ou com conhecimentos multidisciplinares que desejem propor formas inovadoras de otimizar os processos de concessão e de renegociação de benefícios da MÚTUA.
- 6.6.5. **Estudantes:** Estudantes de qualquer curso técnico, graduação, pós- graduação, mestrado ou doutorado que tenham perfil inovador e desejam desenvolver novas habilidades.
- 6.7. É vedada a participação de colaboradores da MÚTUA na formação das equipes que irão participar do concurso na qualidade de competidores.
- 6.8. É vedada a participação de pessoas que sejam cônjuges, companheiros, parentes, consanguíneos ou afins, até o 2º grau de colaboradores da MÚTUA.
- 6.9. É vedada a inscrição de pessoas físicas que participem da Comissão de Organização do Hackathon.
- 6.10. As inscrições serão realizadas individualmente, devendo cada participante realizar sua inscrição pelo Sympla.
- 6.11. Os participantes poderão integrar equipes previamente ao início do Hackathon. Para isso, é necessário enviar e-mail para hackathon@mutua.com.br com o assunto “EQUIPE FORMADA - HACKATHON” informando os integrantes da equipe (nome completo) e líder da equipe (responsável principal pela comunicação). O envio desse e-mail deverá ocorrer somente **após** as inscrições individuais dos integrantes da equipe terem sido realizadas por intermédio do Sympla.

- 6.12. As equipes serão compostas por no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes.
- 6.13. As equipes deverão ser compostas, preferencialmente, por participantes com conhecimentos e habilidades complementares, buscando multidisciplinaridade.
- 6.14. Todos os participantes da equipe devem estar inscritos na competição.
- 6.15. Cada participante inscrito poderá concorrer somente com um trabalho.

7. DO DESAFIO PROPOSTO

- 7.1. Propõe-se a criação de formas inovadoras para otimizar os processos de concessão e de renegociação de benefícios da MÚTUA, por intermédio da proposição de soluções de melhoria por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em **interfaces digitais, por melhoria de processos ou, ainda, pela combinação de ambas as possibilidades.**
- 7.2. A ideia deve se materializar em **artefatos ou proposição de processos negociais** que possam ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com redes sociais, vídeos, infográficos, dentre outros artefatos visuais e sonoros que a equipe julgue relevantes e adequados para a apresentação da proposta elaborada.

8. DOS DADOS DISPONÍVEIS

- 8.1. A MÚTUA, por ocasião da etapa de contextualização do desafio, realizará apresentações a respeito dos procedimentos utilizados atualmente para a concessão e para a renegociação de benefícios.
- 8.2. O link <https://www.mutua.com.br/beneficios/> contém informações sobre os benefícios concedidos pela MÚTUA.

9. DA SELEÇÃO DOS FINALISTAS

- 9.1. A Comissão de Avaliação e Julgamento será composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pela MÚTUA, podendo ser ou não profissionais com vínculo empregatício com a instituição.
- 9.2. Os integrantes da Comissão de Avaliação e Julgamento firmarão o termo de sigilo sobre as informações a que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou

informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, comprometer-se-ão a informar à Comissão de Organização qualquer conflito de interesse na avaliação do projeto desenvolvido, assim que for identificado.

9.3. A Comissão de Avaliação e Julgamento fará a avaliação dos projetos conforme os Critérios de Avaliação indicados no item 11 do presente Edital.

9.4. A avaliação das propostas será realizada no último dia do Hackathon, domingo (03/09/2023), pela Comissão de Avaliação e Julgamento, a partir da apresentação dos *pitchs*.

10. DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

10.1. A submissão do *pitch* da solução deverá ser realizada conforme orientação da Comissão de Organização a ser disseminada durante o Hackathon, observando os seguintes parâmetros básicos:

10.1.1. **Para todas as equipes:** Apresentação em formato de slides, preferencialmente em PDF, com estrutura de *pitch* e contendo informações sobre a solução, tecnologias ou processos propostos.

10.1.2. **Para as equipes que apresentarem soluções baseadas em interfaces digitais:** Apresentação em formato de slides, conforme mencionado no item 10.1.1, acrescida do link que permita o acesso ao protótipo digital.

11. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES PROPOSTAS

11.1. Cada equipe será avaliada pelos membros da Comissão de Avaliação e Julgamento, que analisará as propostas apresentadas, dando notas de 1 a 10 para os critérios abaixo, onde 1 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 representa total ou máxima aderência ao critério:

11.1.1. Aplicabilidade: o quanto o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto.

11.1.2. Criatividade: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação a práticas já existentes.

11.1.3. Design: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os

usuários, atendendo os aspectos visuais e principalmente o aspecto funcional.

11.1.4. Viabilidade: o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura tecnológica da MÚTUA.

11.1.5. Qualidade do protótipo: O quanto o protótipo submetido apresenta aparente qualidade/usabilidade em suas funcionalidades.

11.2. Estabelecidas as notas finais de cada membro da Comissão de Avaliação e Julgamento, é feita uma média simples a partir da nota atribuída por cada membro da Comissão de Avaliação e Julgamento a cada uma das equipes relativamente a cada um dos critérios indicados nos itens de 11.1.1 a 11.1.5.

11.3. Será gerado um ranking das 3 (três) melhores equipes, ranking este constituído pelas 3(três) equipes que obtiveram as melhores notas consoante o indicado no item 11.2.

11.4. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a nota atribuída ao critério de “**Qualidade do protótipo**”.

11.5. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1. A MÚTUA poderá realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização do concurso. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados no site do concurso <https://www.mutua.com.br/hackathon>.

12.2. Os participantes poderão solicitar esclarecimentos até 2 (dois) dias úteis antes do prazo final para a inscrição por intermédio do e-mail hackathon@mutua.com.br.

12.3. Os participantes do 1º Hackathon da MÚTUA, no ato de sua participação no evento, autorizam gratuitamente o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relacionados com qualquer fase do programa, realização e/ou divulgação de suas atividades, bem como para produções relacionadas aos projetos (como ícones, marcas, logos, entre outros), sem qualquer ônus para a MÚTUA e para a Comissão de Organização, para utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas

redes sociais da MÚTUA e/ou de outras empresas e/ou instituições parceiras da Comissão de Organização, bem como em toda mídia impressa, eletrônica ou digital, por prazo indeterminado a exclusivo critério da MÚTUA e da Comissão de Organização.

12.4. Ao se inscrever para participar do 1º Hackathon da MÚTUA, nos termos deste Edital, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para a MÚTUA e para a Comissão de Organização, sem necessidade de qualquer cuidado/autorização adicional. Os participantes devem buscar as autorizações de terceiros eventualmente necessárias para atendimento das regras deste Edital.

12.5. Os integrantes das equipes premiadas cedem à Mútua todos os direitos patrimoniais da solução desenvolvida, em caráter definitivo e não exclusivo, para quaisquer fins, sem ônus à Mútua, que poderá desenvolver, aplicar, melhorar e utilizar as soluções da maneira que melhor for aplicável, na forma de Termo de Cessão Não Onerosa de Direitos Patrimoniais, a ser firmado entre as partes.

12.6. Situações passíveis de gerar desclassificação:

12.6.1. Sem prejuízo de outras possibilidades que possam surgir no decorrer do Hackathon e, além das condições descritas neste Edital, o participante poderá, ainda, ser desclassificado pelo (i) não cumprimento do prazo de inscrição; pela (ii) não entrega da solução exigida no desafio e/ou (iii) não atingir pontuação e/ou critérios mínimos para fazer jus à premiação, quando aplicável.

12.7. A Comissão de Organização reserva-se o direito de desclassificar e excluir os participantes, e/ou suas respectivas equipes e projetos, cujas condutas demonstrem manipular dolosamente a operação do Hackathon, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Edital.

12.8. O presente Edital e o 1º Hackathon da MÚTUA poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério da MÚTUA e/ou Comissão de

Organização, mediante aviso aos participantes a ser enviado por quaisquer meios de comunicação internos, físicos, eletrônicos ou digitais.

- 12.9. Qualquer participante, integrante de equipe que submeter o projeto e apresentar o *pitch* poderá, em até 1 (um) dia útil após o anúncio dos finalistas, submeter formalmente por intermédio do e-mail hackathon@mutua.com.br, recurso contra a decisão da Comissão de Avaliação e Julgamento, informando o item no Edital que fundamenta o recurso.
- 12.10. Os recursos serão avaliados em até 3 (três) dias úteis após seu envio, sendo o parecer dado via e-mail ao participante em resposta ao e-mail enviado.
- 12.11. Em casos de análise de recurso que mude a configuração anunciada das 3 melhores equipes, a MÚTUA se responsabiliza por anunciar nota dando transparência ao caso e anunciando a nova configuração.
- 12.12. A Comissão de Organização, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://www.mutua.com.br/hackathon>.

COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO