

REGULAMENTO

Este regulamento contém informações sobre o 1º Desafio da Inovação em Comércio de bens Serviços, uma maratona de inovação presencial. Ao realizar a inscrição, os participantes estão cientes e de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento.

1. SOBRE o 1º Desafio da Inovação no seguimento de Comércio de Bens, Serviços e Turismo

1.1 O 1º Desafio da Inovação no seguimento de Comércio de Bens Serviços e Turismo é um hackathon (maratona de inovação) organizado pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial do Amazonas (SENAC AM) que vai acontecer de forma presencial nos dias 14 e 15 de Maio de 2025.

1.2 O evento tem como objetivo reunir mentes criativas e inovadoras para desenvolver soluções que impulsionem o setor de comércio de bens, serviços no Amazonas.

2. OBJETIVOS

2.1 O objetivo geral desta maratona é propor inovação por meio de uma troca positiva de ideias que ajudem a potencializar o desenvolvimento e o empreendedorismo no setor de comércio de bens, serviços no Amazonas, por meio do incentivo à criação de soluções criativas, da integração entre profissionais e estudantes do SENAC, e do reconhecimento de ideias com potencial de impacto positivo no mercado local. Procura-se que os jovens empreendedores trabalhem para solucionar desafios e gerar ganhos reais tanto para as empresas como para a sociedade em geral. Queremos incentivar a busca e a partilha de conhecimento com vista a incrementar a economia do país com soluções à altura das reais necessidades do mercado e fortalecer o ecossistema de inovação no segmento de comércio bens e turismo.

2.2 Todos os elementos, independentemente da modalidade de participação (mentor ou participante), deverão respeitar as normas previstas neste regulamento, sob pena de serem excluídos sumariamente das atividades do evento. A participação é voluntária, não remunerada e gratuita, sem obrigações acessórias ou vinculação trabalhista.

3. DATA E LOCAL

3.1 O 1º Desafio da Inovação em Comércio e Serviços acontecerá nos dias 14 e 15 de Maio de 2025.

3.2 O evento será presencial e acontecerá no Centro de Educação Profissional Manoel Catharino, sala inovadora.

4. INSCRIÇÕES

4.1 As inscrições devem ser feitas no formulário bit.ly/hackathon_senac_2025 disponível no site am.senac.br de 06 a 09 de Maio de 2025, até às 23h59 (horário local de Manaus).

4.2 A inscrição é gratuita.

4.3 O Hackathon é exclusivo para **estudantes e egressos do SENAC AM**.

4.4 Os participantes podem se inscrever individualmente ou em equipes de até 5 pessoas.

4.5 Porém será atribuído um docente responsável por cada equipe formada.

4.5 As inscrições devem ser feitas no formulário disponível no site: am.senac.br, no período de 06 a 09 de Maio de 2025, até às 23h59 (horário local de Manaus).

4.6 O preenchimento do formulário garante a participação na maratona e o candidato receberá um e-mail com a confirmação e os próximos passos.

4.7 Independentemente de o participante já ter uma equipa formada, todos os elementos da equipe deverão fazer a inscrição de forma individual.

4.8 No início da maratona haverá um momento para se reunir com seus colegas e unir a sua equipe.

5. EQUIPES

5.1 As equipes deverão ser compostas por 5 pessoas, podendo ser equipes já definidas pelos elementos ou formadas no início do evento.

5.2 Não é obrigatório, mas recomenda-se que os outros integrantes da equipe possuam perfis multidisciplinares, ou seja, com diferentes habilidades que possam ser complementares, quanto mais diversidade de perfis tiver na sua equipe, mais forte será. Exemplo:

- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Comunicação/Marketing
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Desenvolvimento/Tecnologia
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Administração/Logística
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Atendimento/Vendas
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Beleza/Moda
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Gastronomia/Nutrição
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área de Design
- (1) Alguém que tenha/estude/tenha interesse na área do desafio que vai escolher

5.3. A formação das equipes ocorrerá no dia 14 de Maio de 2025.

5.4 As equipes poderão criar grupos de whatsapp paralelos para maior interação entre si.

5.5 Os participantes que não tiverem equipe terão a oportunidade de conhecer outros inscritos para que possam formar uma equipe, a comissão organizadora irá auxiliar nessa formação e na inclusão de elementos ainda sem equipe.

6. DESAFIOS

6.1 Os participantes deverão propor soluções inovadoras para os desafios reais nas áreas de comércio, bens, serviços e turismo em Manaus e região do Amazonas.

6.2 Cada equipe, deverá escolher apenas um tema do desafio para desenvolver uma solução:

#Desafio 1 Experiência do Cliente

Soluções que melhorem a jornada do cliente, desde o primeiro contato até o pós-venda.

#Desafio 2 Tecnologia e Digitalização

Ferramentas e plataformas digitais para otimizar processos, aumentar a eficiência e expandir o alcance das empresas.

#Desafio 3 Sustentabilidade e Responsabilidade Social

Iniciativas que promovam práticas sustentáveis e responsáveis no setor.

#Desafio 4 Logística e Distribuição

Soluções para otimizar a cadeia de suprimentos, reduzir custos e melhorar a entrega de produtos e serviços.

#Desafio 4 Marketing e Vendas

Estratégias inovadoras para atrair, engajar e fidelizar clientes.

#Desafio 5 Turismo Cultural e Ecológico

Estimular e diversificar a oferta turística cultural do Amazonas e tornar mais atrativa a procura por destinos turísticos e ecológicos.

7. PROGRAMAÇÃO

7.1 A programação do Hackathon envolve, mentorias, atividades, avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível na plataforma de comunicação do evento.

7.2 A maratona começa no dia **14 de Maio de 2025, às 09h**, e se encerra às **17h do dia 15 de Maio de 2025**.

7.3 Entre as etapas do Hackathon estão os processos de:

- 1. Ideação:* Momento dedicado à análise e reflexão sobre o problema proposto no desafio escolhido. As equipes irão trabalhar no desenvolvimento de uma ideia inovadora que busque solucionar a problemática apresentada.
- 2. Prototipagem:* Nessa fase, as equipes transformarão suas ideias em protótipos, construindo uma representação inicial da solução pensada para o desafio.
- 3. Pitch:* Por fim, os participantes deverão preparar uma apresentação (pitch) de até quatro minutos, na qual apresentarão a solução desenvolvida, explicando seu funcionamento e o processo de criação.

7.4 Durante o período das 9h às 17h (horário de Manaus), mentores estarão disponíveis para apoiar as equipes, esclarecendo dúvidas e orientando no desenvolvimento das propostas de solução.

7.5 A programação oficial poderá sofrer alterações devido a fatores que impactem a organização do evento. Caso isso ocorra, todas as mudanças serão comunicadas por e-mail e notificadas no site, plataforma oficial de comunicação do hackathon.

8. ENTREGA DAS SOLUÇÕES

8.1 Durante a maratona, as equipes deverão realizar três entregas parciais, obrigatórias e apresentadas ao longo do evento. Essas entregas serão consideradas na avaliação final pelo júri.

8.2 Cada entrega terá um prazo específico para envio. No entanto, a plataforma permanecerá aberta durante todo o hackathon, permitindo envios posteriores. Entregas realizadas após o

horário estipulado não serão penalizadas, mas, em caso de empate técnico, terá vantagem a equipe que entregou dentro do prazo.

8.3 A entrega final da solução deverá conter:

1. Um protótipo funcional;
2. Um vídeo de demonstração;
3. Uma apresentação (pitch) gravada, com duração máxima de quatro minutos, a ser enviada pela plataforma disponibilizada pela organização.

8.4 O pitch deverá apresentar, de forma clara: o problema abordado, a solução criada, como ela funciona, quem é o público-alvo, como a solução será desenvolvida, o impacto que ela causa e o seu potencial para registro de propriedade intelectual.

8.5 Todos os dados, documentos, informações, soluções e protótipos apresentados pelas equipes no contexto do hackathon são confidenciais. Seu uso é restrito aos próprios proponentes e não podem ser divulgados ou explorados, sob qualquer forma, por outros membros da equipe ou terceiros.

9. AVALIAÇÃO

9.1 Após a entrega final das soluções, a comissão organizadora verificará se todas as etapas foram cumpridas e, em seguida, disponibilizará as propostas para avaliação, que ocorrerá em duas fases:

- 1ª Banca: Avaliação de todas as soluções por desafio, com a definição dos finalistas de cada um.
- 2ª Banca: Avaliação dos finalistas e seleção das três melhores soluções, que serão premiadas.

9.2 As propostas serão avaliadas por um júri composto por profissionais especialistas nas áreas relacionadas aos desafios e em negócios. Os critérios utilizados para a avaliação são:

1. Inovação e originalidade
2. Impacto e Benefício
3. Relevância e Valor para Manaus / AM
4. Viabilidade da Solução técnica e econômica
5. Qualidade da Apresentação
6. Alinhamento com os desafios propostos

9.3 Em caso de empate, caberá ao júri, a seu exclusivo critério, decidir o desempate.

9.4 O júri atua com total autonomia e discricionariedade na análise das soluções. Suas decisões quanto à seleção das equipes e aos resultados finais são soberanas e irrecorríveis, não cabendo questionamentos ou recursos.

9.5 Durante as avaliações, os membros do júri poderão oferecer feedback individual às equipes sobre suas soluções. Ao final do evento, a organização reunirá essas observações e as encaminhará por e-mail. Ressaltamos que o envio de feedback por escrito é opcional por parte do júri; portanto, apenas os comentários efetivamente recebidos serão compartilhados.

10. PREMIAÇÃO

10.1 É importante destacar que o principal objetivo desta maratona não é apenas eleger vencedores, mas sim estimular a inovação na prática, promover conexões entre pessoas e fomentar a criação de soluções que contribuam para o desenvolvimento do comércio, dos serviços, dos bens e do turismo no Amazonas.

O aprendizado e as conexões construídas ao longo dessa jornada já representam uma grande conquista, independente da classificação.

10.2 Os prêmios serão concedidos às melhores soluções, conforme avaliação do júri.

10.3 Durante a programação da maratona, também poderão ocorrer sorteios de brindes e prêmios especiais.

10.4 Os resultados, com o anúncio das ideias vencedoras, serão divulgados no dia 16 de Maio de 2025, durante o evento **Inovation Day**.

10.4.1 Será realizada a cerimônia de premiação do **1º Desafio da Inovação em Comércio, Bens, Serviços e Turismo**, durante o evento serão revelados os nomes dos três primeiros colocados na competição.

10.4.2 A presença de pelo menos um representante de cada equipe finalista é obrigatória.

10.5 Ao término da maratona, todas as equipes participantes, mentores e padrinhos receberão certificados de participação, com a carga horária correspondente ao hackathon.

10.6 Dos Prêmios

1º lugar A equipe receberá como prêmio principal o valor bruto de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe + certificado de participação.

2º lugar A equipe receberá como prêmio principal o valor bruto de R\$ 3.000,00 (três mil reais), a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe + certificado de participação.

3º lugar A equipe receberá como prêmio principal o valor bruto de R\$2.000,00 (dois mil reais), a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe + certificado de participação.

10.7 Outros Detalhes sobre os Prêmios:

10.7.1 Os valores indicados para os prêmios são brutos, ou seja, estão sujeitos à tributação.

10.8. Os prêmios serão pagos a pessoas físicas, o imposto de renda será retido na fonte, conforme a alíquota vigente na tabela do IR no mês de pagamento, sendo transferido aos vencedores o valor líquido.

10.8 Todos os prêmios são pessoais e intransferíveis, até o dia 31 de Maio de 2025, a Comissão Organizadora entrará em contato com os vencedores para fornecer orientações detalhadas sobre o recebimento da premiação.

10.9 Prêmios sujeitos à tributação vigente. O vencedor, ou seu representante legal, que não informar os dados bancários por e-mail dentro do prazo de 60 (sessenta) dias corridos, contados a partir do recebimento das orientações repassadas pelo Senac, perderá o direito ao prêmio, essa orientação será reforçada no dia da Cerimônia de Premiação durante o Inovation Day do Senac.

10.10 O prêmio será pago exclusivamente por meio de depósito em conta bancária indicada pelos participantes ganhadores, desde que respeitado o disposto no parágrafo abaixo.

10.11 Cada integrante das equipes premiadas terá sua parte do prêmio depositada exclusivamente em conta bancária de sua titularidade, ou de seu representante legal. O vencedor maior de idade receberá o prêmio em conta bancária em seu nome. Já o vencedor menor de idade receberá o prêmio na conta bancária de seu representante legal. Caso o menor possua conta bancária em seu nome, poderá receber o prêmio nessa conta, desde que autorizado, por escrito, por seu representante legal, exceto no caso de emancipação, que deverá ser comprovada.

11. CRONOGRAMA

06/05/2025 a 09/05/2025 - Inscrição de equipes

14/05/25 Montagem das equipes

14/05/25 a 15/05/253: Hackathon presencial

15/05/25: Avaliação das soluções e votação do júri

16/05/25: Resultado dos vencedores no Innovation Day

12. CÓDIGO DE CONDUTA

12.1 O 1º Desafio da Inovação em Comércio, Bens, Serviços e Turismo é um ambiente que acolhe e respeita a todos e todas, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, etnia ou religião. Portanto, não serão toleradas nenhuma forma de assédio, comentários ofensivos, ameaças, gozações e desrespeitos nos ambientes da maratona.

12.2 Na hipótese de algum tipo de incidente que contrarie o item 12.1, procure a organização do evento imediatamente e denuncie o ocorrido para que possamos tomar providências.

13. DIREITO AUTORAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

13.1 O 1º Desafio de Inovação em Comércio, Bens, Serviços e Turismo é um evento colaborativo de inovação aberta. As equipes participantes detêm os direitos de propriedade intelectual sobre as soluções desenvolvidas durante a maratona, conforme a legislação vigente no estado do Amazonas.

13.2 Cada equipe participante declara e garante que a proposta apresentada não viole direitos de propriedade intelectual de terceiros, assumindo total responsabilidade por eventuais danos, reivindicações ou ônus decorrentes, bem como por quaisquer medidas administrativas e/ou judiciais relacionadas.

13.3 No ato da sua inscrição, o participante declara estar ciente e concorda que qualquer ideia, solução, produto, serviço ou conteúdo apresentado durante o evento poderá ser utilizado gratuitamente e amplamente pela comissão organizadora do Senac — notadamente o IGQPI e a OMPI — apenas para fins promocionais, institucionais e de marketing que também poderá ser utilizado na implementação de projetos institucionais, sempre em parceria com os autores das soluções, pelo período de 12 (meses) contados do dia 16/05/2025, quando será divulgado o resultado final das equipes vencedoras.

13.4 A comissão organizadora do Senac-Am, reconhece e declara expressamente que os direitos autorais das soluções apresentadas pertencem aos integrantes das equipes, os quais deverão ser devidamente referenciados como autores.

13.5 A proteção formal dos direitos de propriedade intelectual, incluindo eventuais registros junto ao IGQPI, é de responsabilidade exclusiva e intransferível dos membros das equipes participantes.

14. DESCLASSIFICAÇÃO

14.1 Será desclassificada a equipe que:

- (a) Copiar soluções já existentes;
- (b) Não cumprir qualquer condição deste regulamento;
- (c) Ferir os princípios de fair play, (jogo limpo) ou a ética no âmbito do hackathon;

(d) Fica a critério da comissão organizadora do Senac-Am, julgar todos os casos omissos que não estejam contemplados neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda a equipa ou aos seus elementos individualmente.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 Os participantes comprometem-se a colaborar com a organização do evento, observando as regras estabelecidas e respeitando as convenções sociais e os direitos individuais e coletivos reconhecidos. Devem atuar com ética, boa-fé e conduta compatível com os valores do ecossistema de inovação, evitando conflitos, animosidades ou comportamentos inadequados. O descumprimento dessas diretrizes poderá resultar na exclusão imediata do participante, sem qualquer responsabilidade por parte da organização.

15.2 O SENAC AM e a organização do evento não se responsabilizam por danos ou prejuízos de qualquer natureza sofridos pelos participantes, sendo de responsabilidade destes a prevenção de riscos pessoais e aos seus equipamentos.

15.3 O SENAC AM e a organização não poderão ser responsabilizados por eventos imprevisíveis ou que, embora previsíveis, apresentem-se de forma excessiva ou extraordinária, bem como por situações de caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizados quando houver culpa ou dolo de terceiros ou do próprio participante, ou quando, mesmo tendo agido com diligência, o dano não puder ter sido evitado por fatores externos ou independentes.

15.4 Ao realizar a inscrição, o participante autoriza a utilização de seus dados pessoais fornecidos no ato do cadastro para os fins de realização do evento, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais Amazonense (Lei nº 13.709/2018).

15.5 Os participantes autorizam, de forma livre e inequívoca, a utilização de seus dados pessoais, nome, profissão, imagem e voz por prazo indeterminado, para fins de realização, divulgação e promoção do 1º Desafio de Inovação em Comércio de Bens, Serviços e Turismo, tanto para o público interno quanto externo, em quaisquer meios de comunicação. Essa autorização se estende à divulgação de seleções, avaliações, resultados, conteúdos derivados ou relacionados ao evento e suas possíveis edições futuras.

15.6 Os participantes também se comprometem a estar disponíveis para interações com a mídia e canais de comunicação, cedendo gratuitamente entrevistas e participações em reportagens, com o objetivo de divulgar o evento, seus resultados e futuras edições. As imagens, vídeos e demais materiais captados durante o hackathon, ou fornecidos pelos participantes, poderão ser veiculados sem custo adicional pela organização em meios de comunicação nacionais e internacionais, incluindo mídias impressas, televisivas, digitais, virtuais e telefônicas.

15.7 Os participantes reconhecem que não se estabelece qualquer vínculo de natureza societária, trabalhista, empregatícia, tributária ou de agência com o SENAC AM, com a organização do evento, seus sócios, colaboradores, subcontratados ou terceiros envolvidos. Da mesma forma, não há solidariedade ou subsidiariedade de qualquer natureza entre as partes.

15.8 O SENAC AM se reserva o direito de alterar este regulamento a qualquer momento, mediante divulgação prévia.

15.9 Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela comissão organizadora do evento.

CONTATO

Para mais informações, entre em contato com o SENAC AM através do e-mail aline.miranda@am.senac.br ou do telefone 0800 092 8888.

SENAC AM: Inovando para o futuro do comércio de bens e serviços no Amazonas.

ANEXO I

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO (PARTICIPANTE MENOR)

Eu,portador(a) da Cédula de Identidade RG nº.....inscrito(a) no CPF sob o nº..... residente na Rua/Av.....nº....., no município de;....., responsável legal do menor("Menor"), portador(a) da Cédula de Identidade RG nºinscrito(a) no CPF sob o nº..... ao Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Senac, Administração Regional no Estado de São Paulo, inscrito no CNPJ sob o nº 03.709.814/0001-98, com sede nesta Capital, na Avenida Djalma Batista, 228, 7º andar, doravante denominado simplesmente "Senac", por meio do presente Termo, procedo à

1. AUTORIZAÇÃO para que o Menor participe do **1º Desafio da Inovação no seguimento Comércio, Bens, Serviços e Turismo**, estando ciente de todos os termos de seu Regulamento;

1.1 AUTORIZAÇÃO gratuita, exclusiva e definitiva do uso da imagem, da voz e do nome do Menor decorrentes de captação de vídeos, fotos e/ou sons realizados pelo Senac e/ou por terceiros contratados e/ou autorizados pelo Senac, no âmbito da participação do Hackathon, bem como para fins de divulgação em quaisquer tipos de suportes (materiais ou imateriais), em especial mídias eletrônicas, impressas ou digitais, tais como, mas não limitadas a, webpage www.sp.senac.br, mailing, assessoria de imprensa, cartazes, impressos, programas e chamadas comerciais em emissoras de rádio e televisão, internet, intranet, blogs, aplicativos, redes sociais, plataformas de compartilhamento de vídeos, inclusive Youtube, Facebook, Instagram, Twitter e LinkedIn, streaming e demais materiais publicitários dirigidos ao público em geral e a terceiros.

Fica o Senac expressamente autorizado a exercer todos os direitos de uso das filmagens, fotos e testemunhais captados, em todos os seus aspectos, podendo executar livremente sua edição e sua montagem, bem como proceder aos cortes, fixações e reproduções que entender necessários, com todas as faculdades de exploração comercial.

.....de..... de 20.....

Nome completo do(a) responsável legal

Programação Hackathon

Dia 01.

Horário	Atividade
08h - 08h30	Recepção dos participantes. Recepção: Equipe CEI – Coleta da lista de assinaturas: na entrada e na saída
08h30 - 09h	Abertura do evento – Apresentação do tema, dos desafios e das regras.
09h - 09h30	Palestra inspiradora sobre tendências e oportunidades no setor de comércio, bens e serviços.
09h30 - 10h	Formação das equipes (5 integrantes); Lista dos grupos com seus respectivos participantes. Escolha dos grupos em desenvolvimento.
10h – 10:30h	Intervalo
10:30h - 12h	Brainstorming para encontrar uma solução para um problema (por grupo) Resumo do Problema e Solução
Imersão nas atividades e desafios	
13h30min - 15h	Desenvolvimento das soluções: Modelagem de negócios Canvas Definição da proposta de valor, diferenciais e modelo de receita Criação de protótipos (desenhos, wireframes, mockups)
15h - 15h30	Intervalo
15h30 - 17h	Feedback individual para cada equipe sobre as soluções. Orientações sobre modelagem de negócios. Apresentação do Modelo de Negócios
Mentoria com especialistas	

Programação Hackathon

Dia 02.

Horário	Atividade
9h – 11h	Implementação do feedback dos mentores.
Refinamento das soluções	Melhoria dos protótipos e da apresentação (pitch). Criação de materiais de apoio (slides, vídeos, etc.).
10h – 10:15h	Intervalo
10:15h - 12h	Ensaio das apresentações (pitch) para uma banca de jurados.
13:30h – 14:45h	Apresentação das soluções para a banca de jurados Cada equipe terá 3 (três) minutos para apresentar sua solução. Os jurados terão 2 minutos cada, onde farão perguntas e darão feedback sobre as soluções.
14:45h – 15h	Intervalo
15h – 16:30h	Deliberação dos jurados e fechamento das 5 (cinco) melhores soluções.
16:45h	Encerramento