

REGULAMENTO IDEATHON ONFIRE
PATO BRANCO/PR – 18 a 07 de Maio de 2024

A ATLAS ELETRODOMÉSTICOS, através do Programa de inovação Atlas Onfire, propõem desafiar seus participantes a oferecer PROJETOS DE SOLUÇÕES INOVADORAS.

O IDEATHON ONFIRE, que acontecerá de 18 a 07 de Maio de 2024, é um evento interno, no formato de competição, direcionado aos colaboradores da Atlas, que estejam interessados em se reunir e, de forma colaborativa, desenvolver projetos de soluções para a companhia.

Os participantes terão a chance de construir projetos em grupos e apresentá-los a uma banca de jurados formada pela diretoria da Atlas, além de desenvolver habilidades técnicas como gestão de projetos e desenvolvimento ágil e comportamentais como comunicação e inteligência emocional.

1. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS

1.1. O objetivo desta maratona de ideias é o desenvolvimento de **PROJETOS** (entendidas como conceitos iniciais ou propostas que podem ser evoluídas em possíveis soluções) e **SOLUÇÕES** (entendidas como respostas técnicas ou métodos aplicáveis para resolver problemas específicos) aplicadas ao INTRAEMPREENDEDORISMO inovador, aqui definido como a aplicação de novas ideias, métodos ou tecnologias para melhorar ou criar processos, serviços ou até mesmo negócios. Visa, ainda, compartilhar, aprender e ensinar conhecimentos relacionados a tecnologias e inovações, aplicáveis a esse contexto.

1.2. Sob a forma de maratona, não está sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de área ou sorte, nos termos do artigo 3.º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto n.º 70.951/72.

1.3. A participação no **IDEATHON ONFIRE** é voluntária, sendo realizada através da adesão pela inscrição dos participantes, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço.

1.4. As equipes e participantes que não comparecerem à abertura do evento e orientações iniciais da maratona, que acontece, presencialmente, às **08h00 da quinta-feira, do dia 18 de abril de 2024**, em local previamente divulgado aos participantes, serão automaticamente desclassificadas.

1.5. As equipes poderão ser criadas no primeiro dia do evento, conforme as orientações que serão fornecidas na abertura. Cada equipe deve ter um mínimo de 3 e um máximo de 5 participantes. Após o início do evento, os membros das equipes não podem ser alterados.

1.5.1. Os participantes que já possuem equipe formada, deverão informar a organização no momento oportuno, no primeiro dia de evento, para cadastro da equipe e participantes. Aqueles que não possuem equipe formada previamente, deverão seguir as orientações da organização no primeiro dia de evento, que os apoiará a integrarem uma equipe participante.

1.6. A maratona contará com mentorias de especialistas e apoio de ferramentas específicas.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

2.1. Podem participar do **IDEATHON ONFIRE** todos os colaboradores da Atlas, habilitados à prática de todos os atos da vida civil, nos termos do artigo 5.º do Código Civil Brasileiro, e que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

2.1.1. Ter efetuado a inscrição através da plataforma oficial do evento, pelo link <https://www.atlasonfire.com/>.

2.1.2. Ter alinhado previamente com a sua liderança direta e gestores da área sobre a participação, principalmente caso o colaborador não trabalhe em horário comercial.

2.1.3. Não possuir contratos temporários com a Atlas que possuem final da vigência antes da data 31/07/2024.

2.1.4. Não possuir faltas injustificadas nos últimos 6 meses anteriores a data de inscrição.

2.1.5. Não possuir advertências nos últimos 6 meses anteriores a data de inscrição.

2.2. Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais e não devem infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros.

2.3. As soluções apresentadas ao final do **IDEATHON ONFIRE** deverão ter sido desenvolvidas integralmente durante a maratona, e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

2.4. Cada participante poderá utilizar os equipamentos eletrônicos fornecidos pela empresa para a sua operação de trabalho, sendo eles: laptop, tablet, smartphone e outros da categoria, para desenvolver as soluções para a competição. Também será disponibilizada rede WiFi e energia durante as ações presenciais e rede WiFi em ambientes específicos da empresa, bem como, se for necessário, o empréstimo de equipamentos disponíveis.

2.5. Não é permitido o uso de equipamentos pessoais para o desenvolvimento dos projetos.

2.6. É permitido o uso de bibliotecas e repositórios online, desde que sejam respeitadas as licenças e termos de uso associados a esses recursos.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição deverá ser realizada até às 23h59min do dia **15 de abril de 2024** ou enquanto houver vagas disponíveis, limitadas a 35 participantes. A inscrição deverá ser efetuada através da plataforma oficial do evento, conforme item 2.1.1.

3.2. As inscrições devem ser realizadas individualmente por cada participante.

3.3. As equipes devem ser formadas com no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes. A formação das equipes será realizada no primeiro dia de evento, conforme mencionado no item 1.5 e 1.5.1 e deverão ser compostas, preferencialmente por equipes multidisciplinares, ou seja, tendo no mínimo 3 pessoas de áreas diferentes na equipe.

3.4. No ato da inscrição, os participantes devem, necessariamente, fornecer o nome completo, CPF, número de celular/WhatsApp, e-mail e número da matrícula de colaborador.

3.5. Ao se inscrever no evento, **os participantes concordam com a coleta e uso de suas informações pessoais conforme descrito na Cláusula 13.10.**

4. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

4.1. O evento é gratuito.

4.2. As soluções propostas pelas equipes deverão ser entregues até às 23h59 de quarta **(01/05/2024)**, através de plataforma indicada pela organização durante o evento.

4.3. O conceito do projeto ou produto desenvolvido deve estar alinhado com a filosofia adequada aos princípios do tema proposto no item 1. 1..

4.4. A divulgação dos resultados será na terça **(07/05/2024)**, durante o evento em Pato Branco/PR.

4.5. O **CRONOGRAMA OFICIAL DO EVENTO** estará disponível para as equipes a partir do primeiro dia do evento, através de compartilhamento nos grupos oficiais do WhatsApp. **O horário oficial para o início das atividades será: 18/04 (quinta) das 08:00h às 17:00h.**

4.5. Todas as comunicações oficiais e atualizações sobre o evento serão compartilhadas nos grupos oficiais do WhatsApp e na plataforma indicada durante o evento.

4.6. As sessões de mentoria e suporte técnico estarão disponíveis durante o evento. Os horários e a disponibilidade dos mentores serão comunicados no início do evento.

5. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

5.1. A etapa de avaliação, a ser realizada pela Comissão de Avaliação e Julgamento, tem por objetivo verificar o atendimento aos requisitos estipulados para a participação, o preenchimento correto e completo da inscrição, a demonstração da solução, bem como a aderência do Projeto aos objetivos do Regulamento, sob pena de desclassificação automática.

5.2. Os jurados, convidados pela comissão organizadora, avaliarão as soluções desenvolvidas pelas equipes, atribuindo notas de 1,0 a 5,0, com base nos seguintes critérios:

- a. Relevância da Solução em relação à Problemática definida;
- b. Grau de Inovação;
- c. Criatividade;
- d. Viabilidade e plano de implementação.

5.3. A avaliação dos projetos será realizada em duas etapas, sendo:

- A primeira em formato online: as equipes deverão encaminhar até o dia 01/05/2024, através de ferramenta divulgada durante o evento, um vídeo de apresentação de até 5 (cinco) minutos.
- A segunda em formato presencial: as 5 equipes mais pontuadas, recebem o título de finalistas e deverão apresentar o projeto durante um evento presencial no dia 07/05/2024.

5.4. A avaliação dos projetos será realizada a partir da entrega dos mesmos, em ambiente disponibilizado para a banca avaliadora.

5.5. Após o envio dos vídeos de apresentação na primeira etapa, uma banca avaliadora composta por facilitadores de inovação, fará a primeira avaliação, determinado as 5 equipes finalistas. Após a definição, as equipes finalistas terão 5 minutos para apresentar seus projetos presencialmente no dia 07/05/2024 onde uma banca avaliadora formada pela diretoria fará a segunda avaliação e terá mais 5 minutos para feedbacks.

5.6. A apresentação dos 5 PITCHs finalistas acontecerá de forma presencial, no dia 07/05/2024 em horário a ser definido pela organização, na Atlas Eletrodomésticos, em local a ser definido pela organização.

5.7. A Comissão de Avaliação será formada por facilitadores de inovação de diferentes áreas da companhia e pelas 4 diretorias: executiva, financeira, comercial e industrial.

5.8. PREMIAÇÃO – Os participantes ganhadores do **IDEATHON ONFIRE** seguirão a seguinte forma de PREMIAÇÃO:

i. Premiação:

1º lugar: R\$ 1.000,00 para dividir entre os integrantes da equipe + Viagem para o Evento Viasoft Connect (1 para cada integrante da equipe) + Troféu Onfire + Camiseta personalizada;

2º lugar: R\$ 500,00 para dividir entre os integrantes da equipe + Brinde Onfire (Copo ou garrafa) + Camiseta personalizada;

3º lugar: R\$ 300,00 para dividir entre os integrantes + Troféu Onfire + Camiseta personalizada.

5.9. PREMIAÇÃO - O valor da premiação será pago na próxima folha de pagamento posterior ao término do Ideathon. Cada colaborador irá receber o valor já dividido de acordo com a colocação da sua equipe.

6. DA ENTREGA

6.1. Objetivo Principal: A entrega deve consistir em um PROJETO/ PROTÓTIPO de SOLUÇÃO para a problemática definida pela equipe durante o evento, e ser apresentada através de um PITCH.

6.2. Lista de Presença: os participantes deverão preencher a lista de presença do evento, a qual terá seu link divulgado nos grupos de WhatsApp oficiais.

6.3. Formato da Entrega: As entregas deverão ser feitas em formato digital através da plataforma indicada pelos organizadores. Todos os documentos e apresentações devem ser submetidos por meio do canal disponibilizado pela organização.

6.4. Prazo Final para Entrega: As entregas devem ser feitas até às 23:59h do dia 01/05/2024. Qualquer entrega após esse prazo não será considerada.

7. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

7.1. A Comissão de Avaliação do **IDEATHON ONFIRE** será composta por facilitadores de inovação de diferentes áreas da companhia devidamente treinados e

pela diretoria da Atlas Eletrodomésticos.

7.2. Todas as decisões da Comissão de Avaliação são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

7.3. Em caso de empate, a Comissão de Avaliação revisitará os critérios e interagirá para chegar a um consenso sobre a equipe vencedora, fornecendo um feedback sobre a decisão tomada.

7.4. Os membros da Comissão de Avaliação deverão manter a confidencialidade de todas as informações e materiais recebidos durante o processo de avaliação.

7.5. A Comissão de Avaliação deverá conduzir o processo de avaliação com imparcialidade, transparência e integridade, evitando qualquer conflito de interesse.

8. PENALIDADES

8.1. Serão desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste Regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso, bem como aqueles que não realizarem as entregas planejadas no cronograma e apresentadas na abertura do **IDETAHON ONFIRE**.

8.2. Serão automaticamente excluídos os participantes que apresentarem comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

8.3. A organizadora reserva-se o direito de negar a participação de indivíduos que violem direitos de propriedade intelectual ou que submetam conteúdo do qual não são proprietários.

8.4. A organizadora reserva-se o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento, que não cumpra com os termos de participação no Evento ou que viole o espírito do Concurso.

8.5. Qualquer forma de conduta antidesportiva, incluindo, mas não limitada a assédio, discriminação, ou comportamento desrespeitoso, resultará em desqualificação imediata do(s) participante(s) envolvido(s).

8.6. Qualquer disputa relacionada ao evento será resolvida pela organização do Evento, cujas decisões serão finais e irrecorríveis.

9. DAS DÚVIDAS

9.1. Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do **IDEATHON ONFIRE** ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização, conforme a equipe apresentada na abertura do evento.

9.2. As dúvidas podem ser encaminhadas através do canal de comunicação oficial do evento, cujos detalhes serão fornecidos na abertura do evento.

10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. O Participante declara e garante no ato da inscrição neste **IDEATHON ONFIRE** **que a Atlas Eletrodomésticos passa a ser titular de todos os direitos intelectuais relativos ao Projeto apresentado**, assegurando que não há infração ou violação de quaisquer direitos de terceiros, ainda que parciais, tais como mas não limitados a marcas, patentes, direitos autorais, software, desenhos industriais, etc., declarando ainda que utiliza recursos fornecidos pela empresa como softwares, aplicativos e programas com as respectivas licenças e ou autorizações, quando não forem autorais, para desenvolvimento e construção do Projeto, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados ao organizador e/ou terceiros lesados.

10.2. O Participante garante que o Projeto é original, não sendo fruto de outras obras (obra derivada) e que não foi anteriormente apresentado ou divulgado, como tampouco é objeto de contratos de licenciamento, cessão ou qualquer outra forma de negociação ou exploração, estando livre de quaisquer reivindicações de terceiros, que caso ocorram serão de integral responsabilidade do Participante.

10.3. O Participante declara e garante ainda estar livre para desenvolver e ser autor do Projeto, não recaindo quaisquer proibições legais ou contratuais.

10.4. Caso haja algum tipo de participação de terceiro não identificado, seja por colaboração ou coautoria, o Participante poderá ser desclassificado, caso não tenha autorização expressa dos envolvidos, responsabilizando-se por todas as consequências dessa omissão, inclusive, mas não limitadas a indenizações por danos morais ou materiais.

10.5. Sem prejuízo do disposto nas cláusulas anteriores, o Participante, é responsável por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa.

10.6. Os projetos trazidos pelos grupos participantes no **IDEATHON ONFIRE** poderão ser utilizados pela ATLAS ELETRODOMÉSTICOS para implementação em sua atividade.

10.7. O Participante concorda em indenizar e isentar a organização de qualquer reivindicação, processo, dano, responsabilidade, perda, custo ou despesa, incluindo honorários advocatícios razoáveis, decorrentes de ou relacionados a qualquer violação das garantias e representações feitas pelo Participante neste Regulamento.

10.8. Os participantes devem notificar imediatamente a organização de qualquer violação ou possível violação dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, que venham a ter conhecimento durante o evento.

11. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

11.1. Os participantes, no ato da inscrição nesta maratona e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

11.2. O Participante pode revogar esta autorização por escrito, mas tal revogação não terá efeito sobre qualquer uso anterior do nome, imagem ou voz do Participante

ou sobre qualquer uso anterior do nome, imagem ou características do Projeto apresentado.

12. DAS RESPONSABILIDADES DA COMISSÃO ORGANIZADORA.

12.1. A Atlas Eletrodomésticos:

12.1.1. Oferecer Mentorias e Talks / Palestras de apoio;

12.1.2. Planejar e acompanhar o evento até sua total conclusão.

12.1.3. Oferecer Internet para uso dos participantes durante o desenvolvimento do projeto e empréstimo de equipamentos (de acordo com a disponibilidade) nas dependências da empresa, além de ponto de conexão de energia elétrica e recursos básicos para os momentos presenciais como como mesas e cadeiras para os participantes.

12.1.4. Realizar o processo de prospecção de participantes para a realização do evento, divulgando nas redes de comunicação interna e indicando como as equipes devem realizar as inscrições.

12.1.5. Oferecer transporte para locomoção dos participantes caso seja necessária.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

13.1. O participante, no ato de seu cadastro, adere a todas as disposições, declarando que LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento, sendo incabível a alegação de desconhecimento.

13.2. O presente Regulamento poderá ser alterado, suspenso ou cancelado, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou às novas condições do evento ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

13.3. A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

13.4. A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou

provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao evento, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

13.5. Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do evento, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

13.6. Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado nesta maratona.

13.7. Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, podem ser apresentadas à organização para que seja discutida a viabilidade e possível investimento.

13.8. A inscrição neste evento implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento Geral do Evento.

13.9. Todo e qualquer item omissos por este edital será avaliado imediatamente, após questionamento formal, pela comissão organizadora e suas decisões são soberanas.

13.10. LGPD – As informações pessoais coletadas no cadastro de participação do Desafio serão utilizadas exclusivamente para a execução dessa maratona, sendo necessária para: identificação do participante, identificação dos grupos, vinculação da autoria dos projetos, comunicação em geral sobre a maratona e contato com os vencedores.

13.11. A tolerância ao eventual descumprimento de quaisquer das regras e condições do presente Regulamento não constituirá novação das obrigações aqui estipuladas e tampouco impedirá ou inibirá a exigibilidade das mesmas a qualquer

tempo.

13.12. ASSINATURA ELETRÔNICA – As Partes neste ato declaram que é admitida como válida e verdadeira a assinatura do **Termo de Adesão e Cessão por** meio de plataforma digital a ser disponibilizada pela organização do evento.

13.13. Os casos omissos no presente Regulamento, quando assim forem considerados, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

13.14. O presente Regulamento poderá ser modificado sempre que o aperfeiçoamento do processo de organização e execução do evento exigir.

13.15. A falha da organização em exercer ou aplicar qualquer direito ou disposição deste Regulamento não constituirá uma renúncia a tal direito ou disposição.

13.16. Este Regulamento e a participação no evento serão regidos pelas leis do Brasil. Quaisquer disputas que surjam em relação ao evento serão decididas pelos tribunais competentes.

13.17. O presente Regulamento entrará em vigor a partir da data de sua emissão.

Pato Branco, 25 de março de 2024.