

**REGULAMENTO**  
**HACKATHON KIMBERLY-CLARK – EDIÇÃO HUGGIES**

Este regulamento contém as regras aplicáveis ao **Hackathon Kimberly-Clark – Edição Huggies** (“Evento”), promovida pela **KIMBERLY-CLARK BRASIL INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE PRODUTOS DE HIGIENE LTDA**, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 02.290.277/0001-21, situada na Av. Eng. Luis Carlos Berrini, 105, 7º andar, São Paulo, SP (“K-C Brasil” ou “Empresa”).

**1. OBJETIVO DO EVENTO**

- 1.1. O Evento tem por finalidade a idealização de novos produtos para a marca Huggies que estejam dentro do foco do negócio do segmento, de forma disruptiva e que agreguem valor para o cliente final. Este processo envolve desde a ideia até a prototipação do produto durante o evento.
- 1.2. É importante ressaltar que estes produtos devem respeitar os valores da empresa e a segurança de seu uso por parte dos usuários.

**2. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES**

- 2.1. Poderão se inscrever e participar do Evento, os maiores de 18 (dezoito) anos, cursando uma faculdade ou pós-graduação nos cursos de Design, Engenharia Industrial, Engenharia Química, Química, Farmácia, Negócios e que tenham realizado a inscrição por meio do site, conforme as condições descritas neste regulamento.
- 2.2. É vedada a inscrição de funcionários da empresa K-C Brasil, dos concorrentes diretos da empresa e funcionários das empresas envolvidas no projeto.
- 2.3. Os interessados em participar do Evento deverão realizar a inscrição pelo site **XXXXXX** a partir **do dia xx/04/2016 até às 23h59 do dia 11/05/2016**. Não serão aceitas inscrições realizadas fora desse período, assim como a Empresa não se responsabilizará por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade do site que impossibilitem a inscrição dos participantes. Não será cobrado nenhum valor a título de inscrição e/ou participação no Evento.
- 2.4. A Empresa fará a seleção de 40 (quarenta) participantes e os escolhidos serão contatados por um representante da FIAP em até 1 (uma) semana da data de realização do Evento por telefone, e-mail e/ou qualquer outro meio disponível. O critério de seleção dos participantes é de exclusiva responsabilidade e definição da Empresa.

2.5. A Empresa não arcará com os custos de deslocamento e/ou estadia dos participantes, bem como não arcará com as despesas relativas às refeições dos participantes fora do horário do Evento.

### **3. CRONOGRAMA E DESCRIÇÃO DO EVENTO**

3.1. O Evento ocorrerá em Maio de 2016 nos dias: 20 (das 14h às 18h), 21 (das 8h às 18h) e 22 (das 8h às 18h) na sede da Empresa, localizada na Av. Eng. Luis Carlos Berrini, 105, 7º andar, São Paulo, SP. A programação e agenda do Evento serão divulgadas oportunamente pela Empresa.

3.2. Os participantes serão divididos em 8 (oito) grupos de 5 (cinco) integrantes cada e na hipótese de ausência de algum participante convocado, a Empresa poderá incluir qualquer outra pessoa no grupo a seu exclusivo critério.

3.3. Os grupos deverão preparar uma apresentação para a banca julgadora com o resultado do projeto elaborado durante o Evento, conforme instruções a serem divulgadas pela Empresa no início do Evento.

### **4. ESCOLHA DOS VENCEDORES E PRÊMIOS**

4.1. A banca julgadora será definida posteriormente e a exclusivo critério da K-C Brasil. A banca utilizará os seguintes critérios para avaliação e escolha dos vencedores: inovação, aderência com o tema deste evento, viabilidade técnica e de implementação. Da decisão da banca a respeito da escolha dos ganhadores não caberá questionamento de qualquer natureza por parte dos participantes.

4.2. Os 3 (três) grupos ganhadores serão divulgados no dia 22 de maio de 2016 até o término do horário previsto.

4.3. O participante será desclassificado nas seguintes situações:

- a) Se a ideia do participante já existe e/ou foi utilizada em outro evento. Caso a Empresa tenha conhecimento somente após o Evento, o ganhador deverá devolver a premiação, sem prejuízo das demais medidas e providências cabíveis a serem tomadas pela Empresa;
- b) Não cumprimento do estipulado neste regulamento.
- c) Caso não compareça nos 3 dias de evento, 20, 21 e 22 de maio.

4.4. Cada participante do grupo ganhador receberá, como prêmio, conforme colocação no Evento:

#### 4.4.1. 1º lugar:

- Visita de 3 (três) dias ao Centro de Inovação da Empresa localizado em Neenah, Wisconsin, nos Estados Unidos, sem acompanhante, com as passagens, hotel e alimentação pagos, de acordo com a política de viagens da Empresa sem acompanhante. É de responsabilidade única e exclusiva dos ganhadores a emissão de passaporte e solicitação de visto americano, bem como os seus respectivos gastos. O período de 3 (três) dias não inclui as horas locomoção no voo, que será definido posteriormente pela Empresa; e
- O grupo poderá escolher uma Organização Não Governamental da lista da Empresa para realizar a doação de produtos da K-C Brasil. A doação será feita pessoalmente pelos vencedores à instituição em data a ser definida pela Empresa.

#### 4.4.2. 2º lugar:

- Visita de 1 (um) dia à fábrica da Empresa localizada em Camaçari, Estado da Bahia e 1 (um) dia de lazer em Salvador, Estado da Bahia, sem acompanhante e com as passagens, hotel e alimentação pagos, de acordo com a política de viagens da Empresa e roteiro a ser definido pela K-C Brasil;
- R\$ 500,00 (quinhentos reais) de crédito para realização de curso Shift disponíveis na FIAP, conforme escolha do ganhador, válido pelo período de 1 (um) ano.

#### 4.4.3. 3º lugar:

- R\$ 500,00 (quinhentos reais) de crédito para realização de curso Shift disponíveis na FIAP, conforme escolha do ganhador, válido pelo período de 1 (um) ano.

4.4.4. Os prêmios acima são pessoais, intransferíveis e em nenhuma hipótese poderão ser convertidos em dinheiro. Caso o ganhador não possa usufruir dos prêmios conforme condições mencionadas neste regulamento, perderá o direito aos mesmos.

4.4.5. Todos os participantes ganharão um kit de produtos da K-C Brasil e receberão um certificado de participação no Evento.

## **5 . SIGILO E CONFIDENCIALIDADE**

5.1. O participante deverá manter o sigilo e a confidencialidade das informações recebidas decorrentes da participação no Evento.

5.2. É vedada a publicação de fotos, imagens, vídeos, textos, comentários, etc, na internet, especialmente nas redes sociais pelo participante durante o Evento, dado o caráter confidencial do projeto.

5.3. A Empresa se compromete a manter sigilo de todos os dados enviados pelos participantes relacionados à inscrição, que serão de propriedade da Empresa e poderão ser utilizados como banco de dados de currículos.

## **6. DISPOSIÇÕES GERAIS**

6.1. O participante deverá trazer o seu computador com conexão wireless para utilização no Evento, sendo o único e exclusiva responsável pelo transporte e segurança do equipamento. As normas de segurança e/ou de identificação de equipamentos do Evento deverão ser estritamente seguidas pelos participantes.

6.2. A Empresa providenciará acesso gratuito à internet no local, sendo que qualquer utilização diversa do estipulado no Evento deverá ser previamente autorizada pela equipe do Evento. Na hipótese de qualquer utilização indevida, o participante poderá ser desclassificado.

6.3. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o Evento, cigarros e produtos congêneres, bem como quaisquer drogas.

6.4. Os participantes estão cientes de que deverão respeitar os direitos de terceiros, incluindo, mas não se limitando aos direitos autorais e de propriedade intelectual, sendo os responsáveis exclusivos por eventual violação de direitos de terceiros. Na hipótese de acusação e/ou condenação da Empresa relacionada a esse tópico, esta terá o direito de regresso contra o participante.

6.5. O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, sem a necessidade de aviso prévio.

6.6. O participante concede à Empresa autorização para o uso de sua imagem, som de voz e/ou depoimentos relativos à participação no Evento, que poderão ser divulgados em campanha interna e/ou externa, incluindo a veiculação dos vídeos e/ou fotos editados nas redes sociais da empresa, tais como *Facebook, Instagram, Twitter, sites* e todo o tipo de veículo digital existente ou que venha a existir por período indeterminado em todo o território nacional e/ou internacional. A concessão do uso de imagem e/ou som de voz não constitui qualquer espécie de direito ou benefício ao participante, podendo ou não ser utilizados pela Empresa.

6.7. Todas as ideias e projetos desenvolvidos pelos participantes durante o Evento serão de propriedade da Empresa, a título gratuito, podendo a Empresa utilizá-los a seu exclusivo critério, total ou parcialmente. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer

valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

6.8. O participante tem conhecimento de que a Empresa constantemente desenvolve projetos que envolvem os mais diversos temas, inclusive temas que poderão ser desenvolvidos e apresentados no decorrer do Evento. Conseqüentemente, a Empresa poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos no Evento, sem que isso signifique dizer que seja devido ao participante qualquer remuneração ou compensação neste sentido, salvo no caso de comprovação cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria, o que somente deverá ocorrer através dos meios judiciais cabíveis.

6.9. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.

6.10. A inscrição para participação neste Evento, por meio do preenchimento dos dados no site implica no conhecimento e aceitação de todos os termos e condições previstos neste Regulamento.