

# 1º HACKATHON ANBIMA – Fundos de Investimento

## REGULAMENTO

Seguindo nossa missão de fortalecer os setores que representamos, sempre em busca da evolução do mercado e do desenvolvimento econômico e social, a **ANBIMA (Associação Brasileira das Entidades dos Mercados Financeiro e de Capitais)**, com endereço na Avenida das Nações Unidas, 8.501, 21º andar, Pinheiros – São Paulo/SP, inscrita no CNPJ 34.271.171/0007-62, realizará o 1º Hackathon ANBIMA, cujo foco será a indústria de fundos de investimento.

O **Hackathon ANBIMA** será coordenado por uma comissão organizadora que irá designar e convidar os mentores e avaliadores que farão parte das bancas julgadoras.

Este regulamento contém as informações básicas e todas as regras aplicáveis à realização do **Hackathon ANBIMA**, cuja finalidade é exclusivamente cultural.

### 1. DO OBJETIVO

1.1. A primeira edição do **Hackathon ANBIMA** objetiva avaliar as necessidades dos investidores e dos prestadores de serviços envolvidos na indústria de fundos de investimento para que, assim, sejam propostas soluções para algumas das principais dificuldades atualmente encontradas.

### 2. DOS DESAFIOS

#### 2.1. PROTAGONISMO DO INVESTIDOR

A multiplicação das plataformas digitais e a universalização do acesso à internet favorecem a disseminação de conteúdo online, o que tem se mostrado como um importante gatilho para o aumento do interesse das pessoas na busca por informações sobre fundos de investimento.

Assim, as tomadas de decisões financeiras estão marcadas, cada vez mais, pela assunção do protagonismo dos investidores, o que impõe às instituições a necessidade de reavaliarem a comunicação com esses agentes.

Em pesquisa realizada<sup>1</sup> no ano passado, percebemos que uma das causas para o pouco interesse por fundos de investimento está na falta de entendimento do produto e na percepção de que para acessá-lo é preciso muito dinheiro.

Assim propomos o **primeiro desafio**:

**Como reinventar a experiência do investidor e do potencial investidor produzindo uma solução (meio de comunicação, game, aplicativo ou serviço inovador) que melhore sua percepção sobre os benefícios oferecidos pelos fundos de investimento?**

## 2.2. INOVAÇÃO VIABILIZANDO EFICIÊNCIA

A indústria de gestão de investimentos vem investindo cada vez mais em tecnologia para automatização de processos. Em estudo realizado este ano<sup>2</sup> foi identificado que a utilização de tecnologias como inteligência artificial, machine learning, blockchain, entre outras, pode resultar em inúmeras melhorias, entre elas: (i) maior eficiência operacional por meio da automação de processos manuais repetitivos; (ii) redução de custos; (iv) redução do tempo para processamentos operacionais.

Com base nisso, propomos o **segundo desafio**:

**Como utilizar a tecnologia para facilitar e aprimorar os processos realizados pelos prestadores de serviços dos fundos: segurança das informações, prevenção a ataques cibernéticos, identificação de transações fraudulentas ou com grande probabilidade de falhas?**

## 3. DAS DATAS E DO LOCAL

3.1. O **Hackathon ANBIMA** acontecerá nos dias **31 de agosto e 1º de setembro de 2019** (sábado e domingo), das 9h do dia 31 de agosto às 17h30 do dia 1º de setembro.

---

<sup>1</sup>[http://www.anbima.com.br/data/files/FA/A3/79/8A/F71EA6103DCFDA678A80AC2/informativo\\_ANBIMA\\_maio.pdf](http://www.anbima.com.br/data/files/FA/A3/79/8A/F71EA6103DCFDA678A80AC2/informativo_ANBIMA_maio.pdf) (“A indústria de fundos deve se aproximar do investidor”)

<sup>2</sup>[http://www.anbima.com.br/pt\\_br/especial/agenda-anbima-gestao-de-recursos.htm](http://www.anbima.com.br/pt_br/especial/agenda-anbima-gestao-de-recursos.htm)

3.2. O evento será realizado na **iMasters (R. Oscar Freire, 2.379, Pinheiros – São Paulo/SP)**.

#### **4. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES**

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para a o **Hackathon ANBIMA** pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 anos, desde que aceitem os termos deste documento. Não é permitida a participação, entre os competidores, de funcionários da ANBIMA e de membros da comissão organizadora.

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

4.3. As pré-inscrições serão recebidas no período de 17 de julho de 2019 até 11 de agosto de 2019, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição ([link](#)).

4.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, uma das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas elas:

- a) negócios; ou
- b) marketing; ou
- c) design/UX; ou
- d) engenharia/desenvolvimento; ou
- e) indústria de fundos de investimento.

4.5. O preenchimento e o envio do formulário eletrônico de pré-inscrição não garantem a participação da pessoa inscrita no **Hackathon ANBIMA**.

#### **5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS**

5.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 4.3, serão avaliadas pela comissão organizadora do evento.

5.2. As pessoas pré-inscritas passarão por uma seleção de avaliação de perfil, conforme critérios estipulados nos itens 4.4, 4.5 e outros quesitos que integrantes da comissão organizadora entenderem pertinentes.

5.3. Todas as pessoas que se candidatarem serão comunicadas sobre a decisão da comissão organizadora até o dia 14 de agosto de 2019 para que aquelas que tiverem sido aprovadas possam confirmar presença.

5.4. As decisões da comissão organizadora do evento quanto à aprovação/reprovação das candidaturas na fase de seleção são soberanas. Desse modo, não cabe qualquer tipo de recurso e/ou reclamação de pessoas pré-inscritas contra essas decisões.

## **6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO**

6.1. As pessoas cuja candidatura for aprovada na fase de seleção deverão confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela comissão organizadora, para efetivamente participar do evento.

6.2. A participação no **Hackathon ANBIMA** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.3. A pessoa participante que não estiver presente no local do credenciamento até as 10h do dia 31 de agosto de 2019 (sábado) será automaticamente desclassificada.

6.4. Participantes competirão em equipes formadas por cinco integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

6.4.1. No que se refere à formação das equipes:

a) A comissão organizadora será responsável por liderar o processo de formação de equipes no dia do evento.

b) A equipe poderá ter menos de cinco integrantes somente se aprovado pela comissão organizadora.

c) Os desafios serão distribuídos às equipes por meio de sorteio a ser realizado no próprio dia 31 de agosto, logo após a formalização das equipes.

6.4.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

- a) 01 (uma) pessoa com skill de negócios;
- b) 01 (uma) pessoa com skill de marketing;
- c) 01 (uma) pessoa com skill de design/UX;

- d) 01 (uma) pessoa com skill de engenharia/desenvolvimento; e
- e) 01 (uma) pessoa com conhecimento e/ou experiência na indústria de fundos de investimento.

6.4.3. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 6.4.1 e/ou 6.4.2.

6.5. Caberá à pessoa participante levar o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento. O espaço disponibilizará rede Wi-Fi para uso dos participantes.

6.6. A pessoa participante deverá manter visível o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços do evento.

6.7. As pessoas participantes só poderão acessar os locais indicados pela equipe organizadora, ou seja, lobby (para inscrições), auditório, salas de oficinas e banheiros.

## **7. DA PROGRAMAÇÃO**

7.1. A programação do **Hackathon ANBIMA** compreende ideações, sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site [hackathon.anbima.com.br](http://hackathon.anbima.com.br).

## **8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

8.1. No dia 1º de setembro de 2019, no horário que constar na programação do evento, as equipes participarão da banca avaliadora. Essa banca será convidada pela comissão organizadora e fará as análises e avaliações para validar a melhor solução do desafio.

8.1.1. Para a referida análise, serão considerados os seguintes pontos:

- a) criatividade e disrupção da solução;
- b) aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema;
- c) modelo de negócio da solução/monetização;
- d) qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual;
- e) viabilidade de execução real da solução desenvolvida.

## **9. DA PREMIAÇÃO**

9.1. No dia 1º de setembro de 2019, no encerramento do **Hackathon ANBIMA**, de acordo com a programação e no mesmo local do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

9.2. O **Hackathon ANBIMA** terá duas equipes vencedoras, uma para cada desafio proposto.

9.3. Serão premiados os integrantes das equipes vencedoras, conforme decidido pela organização, seguindo os termos deste regulamento. Cada integrante das equipes vencedoras receberá:

- 1 Fone Bose com cancelamento de ruído (QuietComfort 35 II)
- 1 Caixa de som JBL Charge 4
- 1 Kindle Paperwhite à prova d'água
- Acesso à plataforma de cursos online da ANBIMA pelo período de 9 meses.

9.4. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

## **10. DO JULGAMENTO**

10.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, participantes das bancas julgadoras comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

## **11. DA COMUNICAÇÃO**

11.1. Em todas as etapas do **Hackathon ANBIMA**, a comissão organizadora se comunicará com os participantes preferencialmente por meios eletrônicos: e-mail e site.

11.2. Os participantes inscritos são responsáveis pelo acompanhamento da programação, dos resultados e de eventuais alterações do evento.

## **12. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

12.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade às alterações feitas, por meio do endereço do site.

12.3. Os participantes autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição para participação no **Hackathon ANBIMA**, apenas para fins não comerciais. Para mais informações, entrar em contato pelo e-mail [hi@shawee.io](mailto:hi@shawee.io).

12.4. Participantes se responsabilizam pela originalidade de todo o conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a **ANBIMA** em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

12.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste regulamento, das normas internas dos espaços nos quais ocorrerá o evento serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

12.6. Não será aceita nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de nenhum gênero. Se identificada, a situação será analisada pela organização, podendo ocasionar a desclassificação do(s) participante(s).

12.7. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes, competições e/ou de qualquer outro terceiro não integrante do grupo. A identificação de cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

12.8. Os participantes arcarão com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias à participação no evento. Os realizadores providenciarão aos participantes e suas equipes alimentação no próprio local.

12.9. O **Hackathon ANBIMA** não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular) durante os dias do evento. Cabe exclusivamente às pessoas participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso a pessoa participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

12.10. Todas as pessoas participantes se comprometem a zelar e cuidar de todo o espaço no qual será realizado o evento, bem como dos equipamentos e materiais disponibilizados.

Caso algo seja danificado e o responsável seja identificado, será cobrado do responsável o valor para que o item seja consertado.

12.11. As decisões de integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a tomar, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação delas, bem como dos seus resultados.

12.12. O **Hackathon ANBIMA** tem finalidade exclusivamente cultural. Visa reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, sem caráter comercial, não estando condicionado, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, tampouco implica qualquer ônus de qualquer natureza às pessoas participantes inscritas e às pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação a aquisição, uso e/ou compra de produtos ou serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

12.13. O **Hackathon ANBIMA**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

12.14. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **Hackathon ANBIMA** envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

12.15. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.

12.16. Os participantes autorizam a divulgação e/ou utilização pela ANBIMA das soluções apresentadas pelas equipes durante o evento.

12.17. As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código-fonte desenvolvido para o desafio.



12.18. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.