

INNYX EDUCAÇÃO

REGULAMENTO DO DESAFIO INNYX DE INOVAÇÃO ABERTA

1 – SOBRE O DESAFIO INNYX DE INOVAÇÃO ABERTA – é uma realização da INNYX Tecnologia com o objetivo de atrair estudantes e professores criativos, designers, profissionais de TI, profissionais da área de educação, administração e economia que tenham interesse em se desafiar, criar e desenvolver um projeto de plataforma de educação com gamificação.

Ao longo de 10 semanas, estudantes de diferentes backgrounds (idade, gênero, origem, formação etc.) irão focar em solucionar um desafio e desenvolver um projeto real utilizando a metodologia INNYX de Inovação aberta. Acompanhados por professores, tutores e mentores em design, educação, negócios e tecnologia da INNYX, os participantes aplicarão teorias e conceitos em busca de soluções e na criação de um protótipo que atenda a uma demanda real do mercado.

O evento será realizado de em sua maioria de forma presencial, com momentos de mentoria online, proporcionando aos participantes a oportunidade de interagir diretamente com os palestrantes, trocar experiências com outros participantes e vivenciar plenamente todas as atividades programadas.

2 – DAS INSCRIÇÕES

2.1 Podem efetuar a inscrição para o Desafio INNYX de Inovação Aberta, pessoas físicas e maiores de 18 anos (até a data do evento).

2.2 As inscrições ocorrerão no período de 20/08/2024 até 17/09/2024, às 23h59, ou até o limite máximo de **60** inscritos, o que ocorrer primeiro, mediante o preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de encerrar as inscrições antecipadamente caso o número máximo de inscritos seja atingido.

2.3 O preenchimento e envio do formulário eletrônico dentro do prazo só é garantido após a confirmação da equipe organizadora.

2.4 As pessoas inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em pelo menos 1 (uma) das áreas elencadas abaixo. Ressalte-se que não é necessário ter habilidade em todas as áreas mencionadas:

(i) Desenvolvedor; ou

(ii) Educação; ou

(iii) UX/Designer; ou

(iv) Negócios;

2.5 Os candidatos matriculados em cursos de qualquer uma das áreas citadas no **item 2.4, com** duração de 2 anos, devem estar cursando, no mínimo, o 2º período.

2.5.1 Os candidatos matriculados em cursos de qualquer uma das áreas citadas no **item 2.4, com** duração de 4 anos, devem estar cursando, no mínimo, o 4º período.

2.5.2 Os candidatos matriculados em cursos de qualquer uma das áreas citadas no **item 2.4, com** duração superior a 4 anos, devem estar cursando, no mínimo, o 5º período.

2.6 O participante deve ser capaz de compreender as necessidades apresentadas e propor as regras e refinamento dos requisitos necessários para sanar a necessidade.

2.7 Embora não seja obrigatório, é desejável que candidatos da área de Desenvolvimento (**item 2.4(i)**) tenham conhecimento em metodologias ágeis, como Scrum ou Kanban.

3 – DAS EQUIPES

3.1 Embora a inscrição seja individual, a participação se dará por meio de uma competição entre equipes, compostas por no mínimo 4 (quatro) e no máximo a 6 (seis) integrantes. Cada equipe deverá focar no tema macro deste desafio ao longo de todas as etapas.

3.2 No que se refere à formação das equipes, a Comissão Organizadora será responsável por liderar o processo de organização de grupos, assegurando a inclusão de participantes que ainda não estejam vinculados a uma equipe e completando as equipes incompletas, de modo a garantir uma distribuição equilibrada de competências.

3.3 A composição das equipes deverá seguir, preferencialmente (embora não seja obrigatório), a seguinte estrutura:

- (i) 02 (duas) pessoas de conhecimento de Desenvolvimento;
- (ii) 01 (uma) pessoa de conhecimento de UX/Designer;
- (iii) 01 (uma) pessoa de conhecimento de Educação; e
- (iv) 01 (uma) pessoa de conhecimento de Negócios.

3.4 A composição das equipes dependerá da quantidade e qualificação dos inscritos, de modo que a Comissão Organizadora possa ajustar as formações para garantir que cada equipe tenha uma combinação equilibrada de habilidades e conhecimentos.

3.5. Caso os inscritos já tenham um grupo formado, eles devem indicar no formulário de inscrição o nome de cada participante, email e o nome do grupo.

3.6 Cada equipe é integralmente responsável por providenciar todas as ferramentas e recursos necessários para a participação no Desafio INNYX de Inovação Aberta. Isso inclui, mas não se limita a, computadores, softwares específicos, programas gráficos, periféricos e quaisquer outros equipamentos que possam ser necessários para a execução do projeto. A INNYX e a Comissão Organizadora não se responsabilizarão pela disponibilização, manutenção ou suporte de tais recursos. As equipes devem garantir que possuem todos os recursos técnicos e materiais necessários para cumprir os requisitos do desafio de forma eficaz e dentro dos prazos estabelecidos.

4 – DAS ETAPAS

4.1 1ª Etapa - Imersão no Problema:

Data: 18 e 19 de setembro de 2024,

Local: Auditório Bringel

4.1.2. Durante esta etapa 2 (dois) dias, as equipes terão a oportunidade de se aprofundar na proposta do Desafio e compreender detalhadamente o problema a ser resolvido. As atividades incluirão workshops e sessões de capacitação oferecidas por especialistas e representantes da empresa. Esses eventos permitirão às equipes amadurecerem suas ideias e desenvolver uma compreensão sólida das necessidades e objetivos do Desafio.

4.2 2ª Etapa – Hackathon:

Data: dia 21 de setembro de 2024,

Local: a definir

4.2.1 Aplicação da metodologia Zero to Hero para criação de MVP's, onde as equipes aplicarão o conhecimento adquirido sobre o problema e a proposta do Desafio. As soluções serão avaliadas por uma banca de representantes da empresa.

4.2.2 Ao final desta etapa, 3 (três) equipes serão selecionadas para participar do Desafio.

4.2.3 As equipes selecionadas para o desafio serão premiadas conforme disposto no **Item 6 – DA PREMIAÇÃO.**

4.3 3ª Etapa – Desafio:

Data: 23 de setembro até 30 de novembro de 2024.

Local: Sede da INNYX e de forma remota

4.3.1. Durante 10 semanas, as equipes selecionadas serão capacitadas, mentoreadas e receberão suporte para alcançar os objetivos do desafio da melhor maneira possível. As atividades incluirão, mas não se limitarão a mentorias semanais sobre ideação, prototipação, testes e validação, refinamento do protótipo, homologação, apresentações de pitch e demo day.

4.3.2. Além disso, cada equipe contará com o acompanhamento constante de tutores dedicados, que se integrarão ao grupo para fornecer orientação e apoio durante todo o período.

4.4 4ª Etapa – Demo Day:

Data: 05 de dezembro de 2024

Local: A definir

4.4.1 Neste dia, cada equipe apresentará o projeto desenvolvido ao longo das 10 semanas do desafio. As apresentações seguirão o formato de Pitch, simulando a apresentação do projeto como se fosse uma startup.

4.4.2 No mesmo dia, ocorrerá o evento de encerramento e a premiação da equipe vencedora, conforme disposto no **Item 6 – DA PREMIAÇÃO**.

5 – DAS ETAPAS DE JULGAMENTO

5.1 O Comitê Organizador selecionará jurados para compor a banca de julgamento. Os jurados serão escolhidos com base em suas qualificações, experiências e conhecimento especializados, garantindo uma avaliação criteriosa e justa dos projetos.

5.2 A pontuação será atribuída com base na avaliação de dois aspectos principais: o pitch apresentado durante o evento Demo Day e o protótipo da plataforma. Os critérios de avaliação incluirão, mas não se limitarão a:

- a) **Potencial da plataforma no mercado de startup (40%):** Avaliação da viabilidade comercial e do potencial de crescimento da plataforma proposta. Considerações incluirão a análise do mercado-alvo, a escalabilidade do projeto e a capacidade de atender a uma necessidade ou demanda específica do setor. A pontuação neste critério pode variar de 0 a 40 pontos.
- b) **Grau de inovação do modelo de negócios (25%):** Análise do nível de inovação incorporado ao modelo de negócios da plataforma. Isso inclui a originalidade das soluções propostas, a criatividade no design do modelo e a



implementação de novas abordagens que possam diferenciar a plataforma no mercado. A pontuação neste critério pode variar de 0 a 25 pontos.

- c) **Qualidade do protótipo entregue pela equipe (35%):** Avaliação da execução técnica e da funcionalidade do protótipo desenvolvido. Aspectos avaliados incluirão a usabilidade, a estabilidade, a estética e a aderência aos requisitos e objetivos estabelecidos para o desafio. A pontuação neste critério pode variar de 0 a 35 pontos.

6 – DA PREMIAÇÃO

6.1 Todas as equipes selecionadas para o desafio receberão premiações parciais, de acordo com as entregas dentro do desafio de 10 semanas:

- Expansor Hub USB (ou similar)
- Cartão Google Play (ou similar)
- Mouse PAD Professional Gaming 30 x 90 (ou similar)
- Mochila Transversal para notebook Lenovo (ou similar)
- Headphone Philips Bluetooth on ear (ou similar)

6.2 A equipe classificada em primeiro lugar no Demo Day, conforme **item 4.4** e nas diretrizes do item **5.2**, receberá um certificado de “1º Colocado no Desafio INNYX de Inovação Aberta” e um prêmio de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) a ser dividido igualmente entre os membros da equipe.

6.3 A equipe classificada em segundo lugar no Demo Day, conforme **item 4.4** e nas diretrizes do item **5.2**, receberá um certificado de “2º Colocado no Desafio INNYX de Inovação Aberta” e um prêmio de R\$ 7.000,00 (sete mil reais) a ser dividido igualmente entre os membros da equipe.

6.4 A equipe classificada em terceiro lugar no Demo Day, conforme **item 4.4** e nas diretrizes do item **5.2**, receberá um certificado de “3º Colocado no Desafio INNYX de Inovação Aberta” e um prêmio de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) a ser dividido igualmente entre os membros da equipe.

6.5. O pagamento dos prêmios será realizado via PIX ou transferência bancária em até 15 (quinze) dias após a premiação, na conta indicada por cada participante no formulário de inscrição de participação no desafio, no valor correspondente a cada participante e de acordo com a colocação da equipe, conforme disposto nos itens 6.2, 6.3 e 6.4.

7 – DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

7.1 O participante se compromete a não infringir quaisquer direitos autorais, marcas, patentes ou outros direitos de propriedade intelectual de terceiros durante sua participação no Desafio INNYX de Inovação Aberta, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados à Comissão Organizadora e/ou a terceiros lesados.

7.2 Ao participar do Desafio INNYX de Inovação Aberta, os participantes reconhecem que todos os códigos, algoritmos, documentos e demais materiais submetidos são de sua propriedade intelectual. No entanto, ao submeter qualquer material para o desafio, os participantes concedem à Innyx Educação e Tecnologia Ltda, seus parceiros e afiliados, uma licença exclusiva, irrevogável, mundial, e isenta de royalties para usar, reproduzir, modificar, adaptar, publicar, distribuir e exibir o trabalho submetido, no todo ou em parte, para fins relacionados ao desafio, incluindo, mas não se limitando a divulgação, marketing e promoção. Essa licença inclui o direito de sublicenciar esses direitos para terceiros, conforme necessário, para cumprir os objetivos mencionados

7.3. **Garantia de Originalidade** - Os participantes garantem que os trabalhos submetidos são originais e não violam direitos de propriedade intelectual, incluindo direitos autorais de terceiros. Em caso de qualquer reclamação, disputa ou litígio relacionado à propriedade intelectual decorrente dos trabalhos submetidos, os participantes concordam em isentar Innyx Educação e Tecnologia, seus parceiros, afiliados e membros da Comissão Organizadora de qualquer responsabilidade, e se comprometem a arcar com todas as despesas, custos legais e indenizações resultantes de tais reclamações ou litígios.

7.4 Responsabilidade por danos - Caso seja comprovado que o participante utilizou, de forma inadequada, material protegido por direitos de propriedade intelectual de terceiros sem a devida autorização, este será responsável por todos os danos, perdas ou prejuízos causados à Innyx Educação e Tecnologia Ltda., incluindo, mas não se limitando a, perdas financeiras, danos à reputação e custos jurídicos.

7.5 Renúncia a Direitos – Os participantes renunciam a quaisquer direitos morais sobre os materiais submetidos, permitindo à Innyx Educação e Tecnologia Ltda. e seus afiliados realizar modificações, adaptações ou outras alterações nos trabalhos sem que isso implique em violação de direitos morais e autorais do autor.

7.6 Todos os dados, informações, relatórios, e resultados gerados durante o Desafio INNYX de Inovação Aberta serão de propriedade da INNYX Educação e Tecnologia Ltda., que poderá utilizá-los para fins de pesquisa, desenvolvimento, marketing, ou qualquer outro propósito relevante para suas atividades, sem que isso gere qualquer obrigação de remuneração adicional aos participantes.

8 – DA CESSÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM, VOZ E NOME

8.1 Os participantes do Desafio INNYX de Inovação Aberta, por meio desta, autorizam de forma gratuita, definitiva, irrevogável e irretratável, o uso de seu nome e imagem, voz, e do nome, imagem e características do projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio ou veículo, físico ou virtual, escolhido pela Comissão Organizadora. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e sem restrições quanto à quantidade, qualidade ou frequência de uso, inclusive para fins publicitários, promocionais, educacionais, institucionais ou qualquer outro propósito relacionado às atividades da Innyx Educação e Tecnologia Ltda. e de seus parceiros e afiliados, sem que isso gere qualquer tipo de ônus ou contrapartida devida pela Comissão Organizadora.

8.2 Os participantes renunciam expressamente a quaisquer direitos de revisão ou aprovação sobre o material final em que seu nome, imagem ou voz sejam utilizados, bem como a qualquer reivindicação de direitos autorais, conexos ou de propriedade

intelectual relacionados à utilização de tais materiais pela Innyx Educação e Tecnologia Ltda. e seus parceiros.

8.3 A Innyx Educação e Tecnologia Ltda. e seus parceiros se reservam o direito de editar, cortar, reproduzir, adaptar ou de qualquer forma alterar o material contendo o nome, imagem, voz ou projeto dos participantes, para adequá-lo aos propósitos desejados, sem que isso gere qualquer tipo de responsabilidade ou direito adicional para os participantes.

8.4 Os participantes concordam que a autorização concedida abrange o uso de sua imagem, voz e nome em campanhas ou materiais de marketing, publicidade ou divulgação, seja no Brasil ou no exterior, em qualquer idioma, sem limitação territorial ou temporal.

8.5 A Innyx Educação e Tecnologia Ltda. não será responsável por qualquer uso indevido ou não autorizado por terceiros do nome, imagem, voz ou projeto dos participantes, após a divulgação em meios de comunicação de massa, redes sociais ou qualquer outro meio público, eximindo-se de qualquer responsabilidade sobre tais atos.

9 - DA DESCLASSIFICAÇÃO

9.1 A equipe será desclassificada do Desafio Innyx de Inovação Aberta caso cometa qualquer uma das seguintes infrações:

- a) **Violação dos Princípios de Fair Play:** Qualquer comportamento antidesportivo, como tentativa de manipulação de resultados, trapaça ou conduta desleal, será motivo de desclassificação imediata.
- b) **Causar tumulto ou confusão:** A equipe ou participante que provocar tumulto, confusão ou qualquer tipo de desordem durante o evento, prejudicando o andamento das atividades ou o ambiente colaborativo, será desclassificada.
- c) **Receber Auxílio Externo:** A equipe que solicitar ou aceitar qualquer tipo de apoio, orientação ou auxílio de pessoas que não estejam oficialmente participando do evento, em qualquer fase do desafio, será eliminada. Esta regra visa garantir a integridade e a equidade da competição.

d) **Ausência Durante a Competição:** A equipe que não mantiver ao menos um representante presente no local do evento durante todas as etapas da competição será desclassificada. É obrigatório que cada equipe tenha, no mínimo, um membro presente e disponível em tempo integral para assegurar a participação ativa e contínua no desafio.

9.2 A desclassificação poderá ser aplicada a qualquer momento do evento, a critério da Comissão Organizadora, caso seja verificada qualquer conduta que contrarie os princípios e regras estabelecidos neste regulamento.

9.3 A decisão de desclassificação é irrevogável e inapelável, não cabendo recurso ou contestação por parte da equipe desclassificada.

9.4 Em caso de desclassificação, a equipe perderá automaticamente o direito a qualquer premiação ou reconhecimento, independentemente da fase em que a infração tenha ocorrido.

10 - LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

10.1 INNYX Educação e Tecnologia Ltda. não se responsabiliza por quaisquer danos diretos, indiretos, incidentais, especiais, consequenciais ou exemplares que possam resultar da participação no Desafio INNYX de Inovação Aberta, incluindo, mas não se limitando a, perda de oportunidades de negócios, lucros cessantes, interrupção de negócios ou perda de dados, mesmo que a INNYX tenha sido previamente advertida da possibilidade de tais danos.

10.2 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. também não se responsabiliza por qualquer falha técnica, de hardware ou software, conexão de internet, ou qualquer outro problema de infraestrutura que possa impedir ou prejudicar a participação no desafio.

11 - CONFIDENCIALIDADE

11.1 Os participantes comprometem-se a manter em sigilo todas as informações confidenciais recebidas durante o Desafio INNYX de Inovação Aberta, seja por meio de mentorias, workshops ou qualquer outro formato. Essas informações não poderão

ser divulgadas, reproduzidas ou utilizadas para fins diferentes daqueles estritamente relacionados ao desafio, sem o consentimento prévio e por escrito da INNYX Educação e Tecnologia Ltda.

11.2 A obrigação de confidencialidade permanecerá válida mesmo após o término do desafio, pelo prazo de 5 (cinco) anos.

12 – COMPLIANCE E ÉTICA

12.1 Os participantes comprometem-se a agir de acordo com as normas de compliance e ética empresarial durante todo o Desafio INNYX de Inovação Aberta. Qualquer violação dessas normas poderá resultar na desclassificação imediata da equipe.

12.2 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. reserva-se o direito de realizar auditorias ou investigações internas para assegurar que todas as atividades relacionadas ao desafio estejam em conformidade com os princípios éticos e legais aplicáveis.

13- TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

13.1 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. tratará os dados pessoais dos participantes do Desafio INNYX de Inovação Aberta em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), garantindo a proteção, confidencialidade e segurança dos dados fornecidos.

13.2 Os dados pessoais coletados durante o processo de inscrição e participação no desafio serão utilizados exclusivamente para as finalidades relacionadas à execução do evento, incluindo, mas não se limitando a, comunicação com os participantes, organização do evento, entrega de prêmios e divulgação dos resultados.

13.3 Os participantes concordam com o tratamento de seus dados pessoais pela INNYX Educação e Tecnologia Ltda. e seus parceiros envolvidos na realização do desafio, para fins de comunicação, divulgação e demais atividades pertinentes ao evento.

13.4 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. poderá compartilhar os dados pessoais dos participantes com terceiros apenas quando necessário para a execução do desafio,

e desde que esses terceiros estejam igualmente comprometidos com a proteção dos dados pessoais.

13.5 Os participantes têm o direito de solicitar acesso, correção, atualização ou exclusão de seus dados pessoais a qualquer momento, conforme disposto na LGPD. Para exercer esses direitos, os participantes deverão entrar em contato com a INNYX Educação e Tecnologia Ltda. através do e-mail: contato@innyx.com.

13.6 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. armazenará os dados pessoais dos participantes pelo período necessário para o cumprimento das finalidades do desafio, ou conforme exigido por lei, e tomará todas as medidas razoáveis para garantir que os dados sejam mantidos seguros contra acessos não autorizados, perda, destruição ou divulgação indevida.

13.7 Ao se inscrever no Desafio INNYX de Inovação Aberta, os participantes consentem expressamente com o tratamento de seus dados pessoais conforme as condições estabelecidas nesta cláusula.

14 - DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1 O presente Regulamento e as condições do Desafio Innyx de Inovação Aberta poderão ser alterados, suspensos ou cancelados a qualquer tempo, a critério da Comissão Organizadora. Em caso de alteração, suspensão ou cancelamento, a Comissão Organizadora compromete-se a comunicar os participantes sobre o novo Regulamento, as novas condições do Desafio ou, se for o caso, o cancelamento definitivo, sem que isso gere qualquer direito a indenização em favor dos participantes. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por participações não computadas por problemas técnicos na transmissão dos dados. A responsabilidade da Comissão Organizadora em relação ao prêmio termina quando forem entregues aos ganhadores.

14.2 A inscrição no Desafio INNYX de Inovação Aberta implica na aceitação imediata, integral e irrestrita de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, bem como nas disposições constantes no Regulamento geral do Evento.



14.3 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. reserva-se o direito de alterar, a seu exclusivo critério, qualquer cláusula deste regulamento para atender a necessidades operacionais, legais ou estratégicas, comprometendo-se a comunicar os participantes sobre quaisquer mudanças, sem que isso gere direito a qualquer tipo de indenização.

14.4 Todas as funções, aplicativos e/ou tecnologias desenvolvidas durante o desafio devem ser originais e criadas exclusivamente pelos participantes.

14.5 As soluções apresentadas ao final da Desafio INNYX de Inovação Aberta deverão ter sido desenvolvidas integralmente ou em protótipo durante o período do desafio, que se estende de 23 de setembro a 30 de novembro de 2024.

14.6 Cada participante é responsável por trazer seus próprios equipamentos (notebook, tablet e/ou outros) necessários para o desenvolvimento das soluções durante a competição. A organização fornecerá rede wi-fi e energia elétrica no dia do Hackathon e no dia do evento de Apresentação de Pitch e Demo Day.

14.7 É obrigatório o uso do crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período do desafio e em todos os espaços onde a maratona será realizada.

14.8 A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. não será responsável por quaisquer falhas na execução do Desafio INNYX de Inovação Aberta ou por quaisquer danos ou prejuízos que possam resultar de circunstâncias fora de seu controle, tais como, mas não se limitando a, desastres naturais, pandemias, greves, falhas na infraestrutura de internet ou energia elétrica, ou outras situações de força maior ou caso fortuito.

15 - ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

15.1 **Responsabilidade pelas Despesas:** Todas as despesas relacionadas à participação no Desafio Innyx de Inovação Aberta, incluindo, mas não se limitando a, a transporte, material de consumo e quaisquer outras necessidades, serão de total responsabilidade dos participantes. A INNYX Educação e Tecnologia Ltda. não se responsabiliza por quaisquer custos incorridos pelos participantes durante o evento.

15.2 **Entrega das Soluções:** As soluções propostas pelas equipes deverão estar prontas, seja forma de protótipo, mockup ou versão funcional, até às 18h do dia 02 de

dezembro de 2024. Qualquer equipe que não cumprir este prazo será automaticamente desclassificada.

15.3 Impedimentos de Participação – Funcionários da INNYX: É vedada a participação de pessoas que possuam parentes em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau, com qualquer funcionário da da Innyx Tecnologia Ltda., seja em cargo de conselheiro, diretor, assessor, efetivo, terceirizado ou estagiário. Inscrições feitas por pessoas nessas condições também serão desclassificadas imediatamente.

15.4 Impedimentos de Participação - Relações com jurados: Será desclassificado qualquer participante que possua vínculo societário ou parentesco em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau com qualquer membro do júri do desafio. Além disso, será desclassificado o participante que seja empregado, em qualquer cargo ou regime, em empresa na qual um dos jurados detenha participação societária.

15.5 Esclarecimentos e Contato: Quaisquer dúvidas relacionadas ao regulamento ou ao desafio podem ser esclarecidas por meio dos seguintes canais de contato:

- clarissa.oliveira@innyx.com | (11) 99141-3029;

16 – RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

16.1 Qualquer conflito ou disputa decorrente da participação no Desafio INNYX de Inovação Aberta será resolvido de forma amigável entre as partes. Caso não seja possível chegar a um acordo, o conflito será resolvido por meio de arbitragem, conforme as regras da câmara de arbitragem escolhida pela INNYX Educação e Tecnologia Ltda.

16.2 As partes elegem o foro da comarca de São Paulo/SP, como competente para dirimir qualquer questão decorrente deste regulamento que não possa ser resolvida por arbitragem, com expressa renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Comissão de Organização do Desafio INNYX de Inovação Aberta
Innyx Educação e Tecnologia Ltda.