

PITCHING DE STARTUPS, RODADA DE NEGÓCIO E A COMISSÃO DA INOVAÇÃO

O **Rio2C** é um encontro de mentes criativas que se reúnem para vivenciar uma mistura única de conteúdos, apresentação de ideias, encontro de opiniões, ebulição de conexões e networking e a concretização de grandes e inovadores negócios. O Mercado de Inovação tem objetivo de fomentar e proporcionar conexões do Ecossistema de Inovação da Indústria Criativa Nacional e Internacional tornando-se referência no crescimento exponencial para Startups, que tenham como premissa algum Impacto.

REGULAMENTO

PERÍODO DE INSCRIÇÃO

As inscrições estarão abertas de **14 de fevereiro a 14 de março de 2022** até às 18h (horário de Brasília)

1. INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DE PROJETOS

- 1.1 Será aceita apenas uma inscrição por pessoa jurídica (Participante) que se enquadre dentro de um dos tracks Rio2C 2022.
- 1.2 Somente poderão se inscrever startups que atenderem aos requisitos para participação no Pitching de Startups. Projetos com informações incompletas ou incorretas serão desconsiderados.
- 1.3 A inscrição no Pitching de Startups é gratuita.
- 1.4 Somente poderão se inscrever Startups Early Stage, em fase de operação e/ou validação que tenham sede da empresa no Brasil e equipe dedicada ao negócio.
- 1.5 A comissão de seleção escolherá **24 (vinte e quatro) Startups** para participarem do Pitching de Startups, que será realizado nos **dias 27 a 29 de abril de 2022**, conforme cronograma deste regulamento;
- 1.6 As Startups devem fazer a inscrição de seu projeto fornecendo todas as informações exigidas na ficha de inscrição no site do **RIO2C: www.rio2c.com**, para análise e seleção da Comissão de Inovação do evento **RIO2C**.

1.7 O preenchimento de todos os campos da inscrição é obrigatório para melhor avaliação da Comissão. A organização do evento poderá entrar em contato para esclarecimentos adicionais sobre as informações contidas no formulário de inscrição.

1.8 As informações necessárias:

1. Identificação do Participante:

- b) Nome ou nome da Empresa*;
- c) CPF ou CNPJ*;
- d) Nome dos fundadores*;
- e) Nome do Representante*;
- f) E-mail e telefone de contato*;
- g) Curriculum * (no máximo até 700 caracteres com espaço)
- h) Dedicção * (pode marcar apenas um)
 - Parcial
 - Integral

2. Produto ou Serviço:

- a) Nome do Produto ou Serviço*;
- b) Descreva sua startup em uma sentença (no máximo até 600 caracteres com espaço)*;
- c) Faturamento acumulado dos últimos 3 meses (em reais R\$) *;
- d) Quais dessas experiências a empresa já participou? (pode marcar mais de uma opção)
 - Recebeu apoio de incubadora/aceleradora
 - Captou recursos para pesquisa e desenvolvimento de produtos/serviços tecnológicos
 - Se relacionou formalmente com grandes ou médias empresas
 - Recebeu investimento de terceiros que envolveram parte do capital da empresa
 - Nenhuma das opções acima
- e) Tecnologia usadas: (pode marcar mais de uma opção)
 - SAAS
 - AI
 - IOT
 - Blockchain
 - Robótica
 - Outros: _____

- f) Especificação do foco principal do negócio (que problema resolve)*;
- g) Especificação do impacto do negócio (tamanho do mercado)*;
- h) Quais os diferenciais do negócio (qual a solução e impactos gerados)*;
- i) Quem são seus concorrentes? Cite até 3*;
- j) Especificação do estágio em que negócio se encontra*;
- k) Modelo econômico do negócio (opcional);
- l) Modelo operacional do negócio (opcional);
- m) Site do negócio (se houver);
- n) Pitch deck - apresentação em slides (Só serão aceitos materiais em formato pdf)*;

3) Enquadre seu produto ou serviço num track abaixo*:

() Game e eSports: (Tecnologias que auxiliam na saúde, condicionamento, performance e bem-estar/estilo de vida dos atletas; Empreendedorismo e negócios do eSport e games; VR/AR Marcas, Patrocínio, propaganda no esporte; Monitoramento e tecnologias de dados, gadgets de performance, Telemedicina; Inteligência Artificial (IA), Internet das Coisas (IoT), Direitos de Transmissão; Streaming e canais de comunicação; Tendências e perspectivas para a indústria de game e eSports; Neurociência – performance e inteligência emocional; Fan Experience)

() Trabalho e Educação: EDTECH (Objeto Digital de Aprendizagem (ODA), Jogo educativo, Curso online, Ferramenta de apoio à gestão administrativo-financeira, Ferramenta de apoio à gestão pedagógica, Ferramenta de avaliação do estudante, Ferramenta gerenciadora de currículo, Ferramenta de autoria, Ferramenta de apoio à aula, Ferramenta de colaboração, Ferramenta de tutoria, Sistema de gestão educacional (SIG | SIS), Sistema gerenciador de sala de aula, Ambiente virtual de aprendizagem (AVA), Plataforma educacional, Plataforma educacional adaptativa, Plataforma de oferta de conteúdo online, Repositório digital, Ferramenta maker, Hardware educacional, Outros produtos ou serviços) **HRTECH** (Soluções para o desenvolvimento do capital humano: Banco de Talentos, Gestão de times e processos, Desenvolvimento de Skills, Engajamento e performance, Processo Seletivo, Software de HR, Benefícios, Gestão de Ponto, Qualidade de Vida, Contratação Flexível, Diversidade e Inclusão, On/Offboarding)

() Marketing, Mídias e outras histórias: ADTECH e MARTECH (Advertising e Promotion: Search & display, OOH (Out Of Home) , Geomarketing, Mídia Programática, Análise e desempenho de Marketing, Design. **Conteúdo & Experiência:** Ferramenta de E-Mail & SMS Marketing , Automação de Marketing e Gestão de Campanha, Conteúdo de Marketing, Marketing Sensorial , SEO, storyteeling, brandend game, brandend content; **Comercio e vendas:** E-commerce Marketing & Tools, Market Research & Survey , Loyalty Programs, Big Data & Business Intelligence. **Social & Relacionamento:** Events, Meetings & Webinars, Customer Relationship , Influencers & Buzz , Social Media Management & Monitoring)

() Ciência e Tecnologia: DEEPTeCH E CLEANTECH (Inteligência Artificial, Internet das Coisas (IoT), Robótica e drones, Biotecnologia, **Materiais avançados** (Desenvolvimento e modificação de materiais de base biológica ou sintética de modo a obter um desempenho superior ao dos materiais convencionais), AR/VR, Blockchain, Fotônica e eletrônica, Computação quântica, Energia renovável, Tecnologia limpa, sustentabilidade social e ambiental;

() Moda Gastronomia e Lifestyle: FOODTECH (Internet das Coisas (IoT), o *big data* e a Inteligência Artificial (IA), entre outras, para transformar a indústria agroalimentar num setor mais moderno, sustentável e eficiente em todas as suas etapas, que vão desde a elaboração dos alimentos até a distribuição e o consumo.) **RETAILTECH** (Ambientes virtuais; E-commerce; Engajamento do Consumidor; Inteligência artificial (AI); Internet das coisas (IoT); Logística; Operações; Pagamentos.) **HEALTHCARE** (Educação da Saúde; Relacionamento com Pacientes; MedTech; Farmacêutica; Gestão; Wearable; AI e Big Data; Reconhecimento de imagens, facial e voz; Monitoramento de Sensores; Realidade Virtual; Nanotecnologia; Robótica.)

() Arquitetura, Design e Artes: SMARTCITIES e FAVELA 2.0 (Infraestrutura urbana, Gestão de resíduos, Mobilidade, Segurança, Soluções, ecológicas, Qualidade de vida urbana, Operações Municipais, Planejamento e gestão urbana)

4) Em qual(s) dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) sua startup se enquadra?
(pode marcar mais de uma opção)

- () **1. Erradicação da Pobreza:** Acabar com a pobreza em todas suas formas e todos os lugares.
- () **2. Fome Zero e Agricultura Sustentável:** Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.
- () **3. Saúde e Bem-Estar:** Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades.
- () **4. Educação de Qualidade:** Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos e todas.
- () **5. Igualdade de Gênero:** Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.
- () **6. Água potável e saneamento:** Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos e todas.
- () **7. Energia Limpa e Acessível:** Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos e todas.
- () **8. Trabalho decente e crescimento econômico:** Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos e todas.
- () **9. Indústria, Inovação e Infraestrutura:** Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.
- () **10. Redução das desigualdades:** Reduzir as desigualdades dentro dos países e entre eles.
- () **11. Cidades e Comunidades Sustentáveis:** Tornar as cidades e assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.
- () **12. Consumo e Produção Responsáveis:** Assegurar padrões de produção e

de consumo sustentáveis.

13. Ação contra a mudança global do clima: Tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima e seus impactos.

14. Vida na água: Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares, e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

15. Vida Terrestre: Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda da biodiversidade.

16. Paz, Justiça e Instituições eficazes: Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todas e todos e construir instituições eficazes, responsáveis, inclusivas em todos os níveis.

17. Parcerias e Meios de Implementação: Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

5) Qual o seu principal objetivo em participar do Pitching? (pode marcar mais de uma opção)

- Desenvolvimento tecnológico de uma nova solução
- Aprimoramento tecnológico de uma solução existente
- Venda de produto/serviço/solução
- Oportunidade de conexão com médias/grandes empresas
- Validação de ideias/protótipos
- Oportunidade de investimento
- Acesso a serviços de incubação/aceleração
- outros:

6) Deseja participar para Rodadas de Negócios? *

sim

não

Se o participante escolher a resposta sim, abrirá as perguntas abaixo:

a) Ano de Fundação da empresa*;

b) Faturamento acumulado dos últimos 12 meses (em reais R\$) *;

1.9. Será possível selecionar a opção de participar das Rodadas de Negócios, as Startups early stage que estiverem em fase de tração e tenham faturamento nos últimos 12 meses. As inscritas serão avaliadas pelos investidores que terão liberdade de escolha para dar match ao seu produto ou serviço.

1.10. As startups selecionadas para as Rodadas de Negócios, terão as reuniões agendadas nos dias 27, 28 e 29 de abril de 2022. Cada reunião terá 15 minutos duração máxima.

- 1.11. Todas Startups inscritas serão submetidas à avaliação dos Players (Investidores, Aceleradoras e Venture Capital) , divididos por Tracks do **RIO2C 2022**, responsável por selecionar dentre os inscritos, aqueles projetos que tem interesse em marcar uma reunião individual.
- 1.12. Ao clicar em “Enviar Projeto”, o responsável pela inscrição do projeto deve concordar com o “Termo de Apresentação de Projetos”, onde afirma estar ciente de que pode haver projetos semelhantes e isenta o **RIO2C** de qualquer responsabilidade com relação a projetos similares, excluindo o **RIO2C** de qualquer demanda judicial e/ou extrajudicial envolvendo a discussão de direitos autorais sobre os projetos.
- 1.13. Finalizada a inscrição, os projetos não poderão ser alterados.
- 1.14. A Banca Julgadora selecionará 1 (uma) Startups de cada track, totalizando 6 (seis) startups na Semifinal, que ocorrerá na sexta-feira, dia 29 de abril.
- 1.15. A Semifinal será aberta ao público presente que votará junto com a Banca Julgadora, onde serão escolhidos 3 (três) finalistas.
- 1.16. A Final ocorrerá no final do dia de sexta-feira, dia 29 de abril de 2022.
- 1.17. Cronograma

DESCRIÇÃO	PERÍODO
Inscrições	14/02/2022 a 14/03/2022
Avaliação	07/03/2022 a 18/03/2022
Divulgação da Seleção e Agendas	04 de abril de 2022
Pitching de Startups - 1ª Etapa	27, 28 e 29 de abril de 2022
Pitching de Startups - Semifinal e Final	29 de abril de 2022
Rodadas de Negócio – presenciais	27, 28 e 29 de abril de 2022

- 1.18. A inscrição dos projetos não garante a apresentação dos mesmos no evento. Todos os projetos inscritos serão submetidos à COMISSÃO DA INIVAÇÃO do **RIO2C**, que selecionará dentre os inscritos aqueles que participarão do evento.
- 1.19. Ao realizar a inscrição, o proponente autoriza, sem quaisquer ônus e/ou encargos, a divulgação das suas informações gerais no catálogo e demais materiais de divulgação do evento. O **RIO2C** não divulgará dados específicos pertinentes ao negócio que possam comprometer a originalidade, direito autoral e/ou propriedade intelectual do mesmo.

2. PROPRIEDADE INTELECTUAL E CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

- 2.1. Toda pessoa física ou jurídica que fizer a inscrição do seu projeto ser titular dos direitos de propriedade intelectual (tais como direitos autorais e quaisquer direitos de propriedade industrial) relativos aos projetos inscritos bem como deve obter todas as autorizações de terceiros necessárias para a participação e apresentação dos projetos no **RIO2C**.
- 2.2. Somente as pessoas que estiverem devidamente credenciadas pela equipe do **RIO2C** poderão acessar a área do Pitching de Startups.
- 2.3. O participante expressamente autoriza a **RIO CREATIVE CONFERENCES LTDA.**, sem quaisquer ônus e/ou encargos, a captar, fixar e utilizar a imagem, voz e interpretação relativos à sua participação no *Pitching de Startups* e no **RIO2C** nos meios, tecnologias e suportes materiais de livre escolha da **RIO CREATIVE CONFERENCES LTDA.**, para fins de utilização institucional, publicitária e/ou comercial, que destinar-se-ão a toda e qualquer modalidade de utilização existente prevista no art. 29 da Lei 9.610/98. A presente autorização será gratuita e vigorará pelo prazo de proteção autoral conferido pela Lei 9.610/98 à obra em que as imagens, vozes e interpretações artísticas serão utilizadas.
- 2.4. No ato da inscrição do projeto, o responsável por realizá-la deverá fornecer ao **Rio Creative Conference** apenas dados pessoais que sejam necessários e pertinentes para o cadastramento e participação do Participante nas Jornadas Criativas, ou para outras finalidades que possuam conexão com o evento. Ao fornecer esses dados, o responsável pela inscrição declara e garante, por si e por terceiros, estar ciente que os dados pessoais fornecidos serão tratados pelo **Rio Creative Conference** para as finalidades aqui mencionadas. A adesão ao presente Regulamento importa em um vínculo contratual entre o Participante e o **Rio Creative Conference**, de modo que o tratamento de dados pessoais tem por fundamento o fato de ser necessário para a execução deste regulamento, nos termos do art. 7º, V da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD (Lei Federal nº 13.709/2018).
- 2.5. O **Rio2C** se compromete a cumprir toda a legislação aplicável sobre segurança da informação, privacidade e proteção de dados pessoais, incluindo, mas não se limitando à LGPD, ao Marco Civil da Internet (Lei Federal nº 12.965/2014), seu decreto regulamentador (Decreto nº 8.771/2016), e demais normas setoriais ou gerais sobre o tema.
- 2.6. O **Rio2C** adota práticas razoáveis e usuais de mercado para garantir a proteção de dados pessoais por ele tratados. No entanto, nenhuma medida de segurança,

técnica ou administrativa, é insuscetível de falha ou violação, de modo que o Rio2C não será responsável por quaisquer incidentes de segurança causados por atos ilícitos de terceiros, bem como por danos decorrentes de culpa exclusiva do próprio titular dos dados pessoais ou de terceiros. Incentivamos os Participantes a adotarem medidas apropriadas para se proteger, como, por exemplo, não compartilhar seus respectivos logins e senhas, mantendo-os em ambiente de acesso restrito e seguro.

3. CANDIDATOS SELECIONADOS PARA PARTICIPAR DO EVENTO

- 3.1. A seleção dos candidatos inscritos se dará sob o formato de curadoria.
- 3.2. O **RIO2C** será encarregado de fazer esta curadoria. O **RIO2C** irá selecionar os perfis que mais se adequam à diretriz de curadoria de inovação traçada para o evento a cada ano.
- 3.3. O critério de seleção dos projetos escolhidos para o Pitching de Startups do evento será feito pela curadoria do **RIO2C** e está diretamente ligado à avaliação das Startups através da ficha de inscrição.
- 3.4. Os selecionados serão informados oficialmente do **resultado da seleção no dia 04 de abril de 2022**, através do e-mail cadastrado no momento da inscrição.
- 3.5. Os membros da comissão não têm obrigação de estabelecer relação profissional/comercial com nenhuma das startups selecionadas, nem possuem obrigação de avaliá-las.
- 3.6. A agenda de participação no Pitching de Startups do **RIO2C 2022** será enviada para as 24 Startups selecionadas através do e-mail cadastrado no momento da inscrição. Os horários e datas definidos na agenda são prioritários e não podem ser alterados.
- 3.7. Os representantes das Startups selecionadas para o Pitching de Startups inscritos devem fazer a sua identificação com até 1 (uma) hora de antecedência do início da sessão do Pitching na sala Pitching de Startups, da Cidade das Artes. Em caso de não comparecimento no horário definido para a realização do Pitching, o participante será considerado desistente e não será reagendada nova apresentação.
- 3.8. A participação no Pitching de Startups **NÃO** será remunerada a qualquer tempo e título.

3.9. Será fornecida 01 (uma) credencial CREATOR para cada inscrito selecionado. Caso a Startup queira que outra pessoa da equipe participe do Pitching (máximo 02 pessoas por Pitching) a mesma poderá comprar uma credencial CREATOR, forneceremos 50% de desconto. Cada participante selecionado deve arcar com os próprios gastos referentes a hospedagem e deslocamentos para participação no Pitching de Startups. A RIO2C NÃO se responsabiliza ou reembolsa nenhum dos participantes por estes gastos.

3.10. Cada apresentação terá a duração máxima de 5 (cinco) minutos– já contando com todos os tipos de conteúdo (PPT, vídeo e demais mídias), que deverão ser apresentados em conjunto.

3.11. Será disponibilizados uma televisão grande, com controle e microfone. O proponente deverá levar o material que achar adequado à sua apresentação. Esse material deve ser enviado à organização do evento até **11 de abril.**

4. DESCLASSIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE

4.1. O candidato selecionado será desclassificado do Evento nos seguintes casos:

4.1.1. Fornecimento de informação que não seja verdadeira;

4.1.2. Não fornecimento das informações necessárias obrigatórias para a realização do Pitching de Startups no prazo estabelecido pela equipe de produção e organização;

4.1.3. Não cumprimento por parte da Startup do cronograma de horários fornecido pela equipe de produção e organização do Evento.

4.2. Em caso de tempestades, greves e/ou impossibilidade de locomoção devidamente comprovadas, a equipe de produção e organização do evento irá analisar cada caso para decidir se a Startup permanecerá no evento e/ou se serão alterados o dia e/ou horário da apresentação.

[] Na qualidade de candidato ao Pitching de Startups e Rodadas de Negócio, declaro estar ciente e concordar com as regras e regulamentos acima, bem como me submeter às eventuais penalidades e consequências decorrentes de sua violação.