



## RED BULL BASEMENT – RESIDÊNCIA HACKER - 3ª EDIÇÃO

—  
**01**

—  
**objeto**

○ que é a Residência Hacker do Red Bull Basement?

\_um programa de residência direcionado a makers e hackers , sejam eles programadores, desenvolvedores, engenheiros, designers, arquitetos, hobbystas, com espírito hands-on e inovador (em conjunto, todos referidos como residentes neste Edital) a acontecer no Red Bull Station, com sede na Praça da Bandeira, nº 137, Centro, São Paulo/SP.

\_ uma plataforma de incentivo e fomento à materialização de projetos no formato “faça você mesmo”, que privilegia ações e pensamentos que amplifiquem a colaboração e o compartilhamento e ideias.

\_ um suporte a produção de protótipos funcionais e provas de conceito do tipo DIY (do it yourself) realizados via eletrônica, programação e fabricação digital através da convergência de ações e pensamentos que amplifiquem a colaboração e trocas de experiências.

\_um espaço de compartilhamento, vivência e aprendizado que oferece infraestrutura para a materialização das ideias.

\_um polo agregador entre o público em geral, hacker e makers.

**tema**

\_nessa edição abordaremos “centros urbanos e tecnologia” - Que transformações a tecnologia pode causar no dia a dia das grandes metrópoles?

\_acreditamos no potencial do uso criativo da tecnologia para solucionar problemas urbanos.

—  
**02**

—  
**descrição**

Este edital está aberto para 01 (uma) edição da Residência Hacker do Red Bull Basement, com duração de 8 (oito) semanas corridas.

\_a Residência Hacker contemplará 05 (cinco) residentes, entre eles brasileiros e estrangeiros.

\_poderão se inscrever estudantes ou atuantes na área, desde que em início de carreira.

\_será disponibilizado pela Red Bull a todos os residentes um makerspace, conforme item 8 abaixo.

\_cada residente disporá de até R\$ 4.000,00 (quatro mil reais) para produção de seus trabalhos durante todo o período da Residência Hacker, assim como uma verba de suporte de R\$ 375,00 (trezentos e setenta e cinco reais) por semana para participantes residentes na cidade de São Paulo, e de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por semana para residentes que não moram na cidade de São Paulo.

\_ao final da Residência Hacker, os residentes participarão de uma apresentação final, ocasião em que os projetos finais serão apresentados, e que ocorrerá em data a definir, porém em período não superior a 15 (quinze) dias após término da Residência.

\_a Residência Hacker oferecerá também uma agenda de mentorias e aulas aos participantes, os quais deverão estar presentes, obrigatoriamente.

\_a seleção dos residentes que participarão da Residência Hacker será realizada por um Júri composto por 06 (seis) profissionais da área, escolhidos pela Red Bull. Integrantes da equipe Red Bull participarão da seleção com a finalidade de auxiliar e esclarecer questões específicas dos Termos e Condições aqui estabelecidos.

—

**03**

—

### **dos requisitos**

\_os residentes devem ser estudantes ou profissionais em início de carreira.

\_os residentes devem estar abertos a um modo de trabalho colaborativo, no qual prima-se pelo compartilhamento de conhecimento, experimentação e troca entre os projetos.

\_os projetos selecionados deverão ser ou tornar-se open source, ou seja, os participantes deverão estar dispostos a abrir, compartilhar e documentar seus projetos (desde a ideia até o protótipo final).

\_durante o período da residência, os residentes devem morar em São Paulo, sendo que as despesas de moradia não serão cobertas pela Residência Hacker.

\_as despesas de transporte para os moradores de fora de São Paulo (ida e volta) serão cobertas pela Residência Hacker. Para tanto, será tomada como base a cidade de residência informada na ficha de inscrição.

\_toda a programação da Residência Hacker será em português e inglês.

–  
**04**

–  
**da inscrição**

\_a 3ª edição da Residência Hacker será realizada de 08/07/2017 a 02/09/2017.

\_as inscrições acontecerão entre 17/04/2017 e 28/05/2017, e o resultado da seleção será publicado em 12/06/2017 no site [www.redbullstation.com.br](http://www.redbullstation.com.br)

\_serão selecionados 05 (cinco) cinco residentes titulares e 02 (dois) suplentes.

\_a inscrição é válida também para grupos que deverão eleger um representante para o mesmo. O apoio logístico e financeiro será considerado como equivalente ao de um único residente, independentemente do número de integrantes do grupo.

\_a inscrição será online e validada somente mediante apresentação de todos os documentos solicitados, são eles: (1) ficha de inscrição, (2) protótipo do projeto, ainda que não funcional ou, no mínimo, desenhos detalhados do mesmo, (3) currículo e (4) portfólio de projetos realizados.

\_ com relação aos protótipos a serem enviados, não esperamos receber protótipos já finalizados ou em perfeito funcionamento. São muito bem vindos os protótipos iniciados que ainda não funcionem perfeitamente ou, na ausência deste, sketches detalhados, fotos, vídeos explicando partes e fases do projeto, imagens virtuais (3D renderings), arquivos em CAD ou fragmentos de código. A ideia é que consigamos visualizar o projeto e entender que o participante tem domínio e clareza do como irá materializar sua ideia.

\_o material deve ser submetido em formato digital através do site [www.redbullbasement.com](http://www.redbullbasement.com) e não pode exceder 10MB.

\_serão excluídos do processo seletivo os candidatos que enviarem propostas fora do prazo estabelecido e/ou com documentação incompleta.

\_todos os candidatos serão notificados por e-mail do recebimento da inscrição.

\_o ato da inscrição implica automática e plena concordância com o Regulamento e os Termos e Condições da Residência Hacker, estabelecidos neste edital.

–  
**05**

–  
**da seleção e do júri**

\_a seleção dos inscritos será realizada mediante análise da ficha de inscrição, protótipo (em forma de fotos, vídeos, sketches, desenhos CAD ou outras formas), currículo e portfólio de projetos realizados, além de entrevista presencial ou via Skype com os 10 (dez) primeiros classificados.

\_a decisão do Júri é inquestionável e irrecorrível.

## TERMOS E CONDIÇÕES DA RESIDÊNCIA HACKER DO RED BULL BASEMENT

—

06\_1

—

### **dos residentes**

\_será obrigatória para os residentes selecionados a assinatura de contrato com a Red Bull, no qual se comprometem a aceitar o Regulamento e os Termos e Condições da Residência Hacker. A não assinatura implica no cancelamento da participação deste na Residência Hacker.

\_ é de responsabilidade do residente selecionado a gestão e desenvolvimento de seu projeto, obedecendo aos prazos de pré-entregas e da apresentação final, tendo o acompanhamento constante de mentores.

\_ o residente deverá apresentar uma palestra sobre o processo de materialização de seu projeto durante a Residência, assim como organizar um workshop cujo tema esteja relacionado ao desenvolvimento de seu protótipo em espaço a ser selecionado com a ajuda dos mentores, durante o período da Residência.

\_o residente deverá assinar o documento necessário para a cessão de direitos de uso de imagem do projeto doado para fins de divulgação, sendo que tal documento será fornecido pela Red Bull.

\_o residente deverá autorizar que a Red Bull utilize, para seu uso próprio, os projetos desenvolvidos durante a Residência Hacker, bem como que a Red Bull divulgue os projetos, sem limitação de meio, tempo ou território, sendo que tais cessões de direitos, tanto de uso quanto de divulgação, deverão ser objeto de contrato específico a ser encaminhado pela Red Bull ao desenvolvedor em momento oportuno.

\_o residente deverá assinar contrato adequado, a ser fornecido pela Red Bull, cedendo direito de uso de sua imagem em eventos realizados durante o período da edição da Residência Hacker e em que ele participe.

\_os projetos desenvolvidos no período da Residência Hacker ou os protótipos apresentados podem ser derivativos de outros projetos open source ou inéditos, desde que apresentem caráter inovador, sejam adequados à realidade local e não infrinjam qualquer direito de terceiro, pelo que se responsabiliza exclusivamente o participante selecionado.

\_o residente se compromete a estar presente em toda a agenda da Residência Hacker, a qual inclui sessões de mentoria, aulas, palestras e workshops com experts especializados, e qualquer outra solicitação de conteúdo ou divulgação organizados pela Residência Hacker.

\_a presença no Laboratório deve ser constante. Ausências prolongadas deverão ser previamente notificadas ou justificadas, assim como viagens para fora da cidade de São

Paulo. Tais justificativas de ausência não poderão exceder os 25% (vinte e cinco por cento) do período total da Residência Hacker e, caso ocorram, serão considerados como não cumprimento dos Termos e Condições da Residência Hacker, e poderão levar o participante a ser excluído da Residência Hacker.

\_é de responsabilidade do desenvolvedor seguir as normas dos Termos e Condições da Residência Hacker, não colocar em risco o seu bem-estar ou dos demais desenvolvedores residentes, bem como o do público e de todas as pessoas envolvidas no projeto. Também é responsabilidade do desenvolvedor a preservação do espaço físico do Laboratório e dos bens que ali se encontrarem.

\_o residente deverá assinar documentos, a serem fornecidos pela Red Bull, de cessão de uso de imagem, e de autorização de registro do processo para fins de divulgação e documentação durante a Residência Hacker.

\_ o residente deverá colaborar com as atividades do núcleo educativo da Residência Hacker em eventos, instituições, público em geral e escolas públicas e privadas.

\_a desistência do programa, infrações ao presente regulamento ou normas legais, assim como todo e qualquer comportamento que perturbe a ordem, sujeitarão os residentes a sanções determinadas pela Residência Hacker, incluindo exclusão.

\_todo o projeto (incluindo parte conceitual e protótipos) deverá ser documentado sob uma licença aberta do tipo open source a ser definida com a ajuda dos mentores.

\_o residente se compromete a uma jornada presencial de no mínimo 20 (vinte) horas semanais.

—

**06\_2**

—

**da residência**

É de responsabilidade da Residência Hacker:

\_ abrir um edital de inscrição para a Residência Hacker.

\_ selecionar, convidar e contratar profissionais da área que formarão o Júri.

\_ convidar e contratar profissional para desenvolver o trabalho de mentoria.

\_proporcionar aos desenvolvedores selecionados um Laboratório durante 9 (nove) semanas.

\_ apoiar financeiramente os residentes da cidade de São Paulo com um valor de R\$ 375,00 (trezentos e setenta e cinco reais) por semana.

\_ apoiar financeiramente os residentes de outras cidades, que não São Paulo, com um valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por semana, além de ter as despesas de transporte (ida e volta) pagas pela Residência. A comprovação deve ser feita através de comprovante de residência nominal.

\_ disponibilizar recursos no valor de até R\$ 4.000,00 (quatro mil reais) a ser gasto com o desenvolvimento do projeto, incluindo materiais permanentes, de consumo e serviços de terceiros. A verba é de uso único e exclusivo para desenvolvimento do projeto, despesas de alimentação e transporte não se enquadram nesse orçamento.

\_ caso seja selecionado um grupo o apoio financeiro é considerado como equivalente ao de um único residente, independente do número de integrantes do grupo.

\_ dar suporte/orientação profissional (realizada pelos mentores em exercício da edição) sobre seu projeto;

\_ divulgar a Residência Hacker, os eventos, mostras e apresentações realizadas durante as edições.

\_ disponibilizar o suporte de uma equipe de produção presente diariamente no espaço.

\_ promover encontros/palestras com profissionais de interesse.

\_ realizar uma apresentação final, no término da Residência Hacker.

\_ registrar, digitalizar e arquivar os registros de ideias e processos, como também publicá-los em redes sociais e no site do Red Bull Station.

\_ administrar casos de desistência ou de quebra de contrato.

—

**06\_3**

—

## **SOBRE O USO DO RECURSO FINANCEIRO DE PROJETO**

\_ destina-se à utilização em atividades desenvolvidas pelo residente, estritamente relacionadas com o projeto, no período de vigência da Residência Hacker.

\_ não é permitida a transferência de saldo para outro participante da Residência Hacker.

\_ para que os valores sejam liberados, é necessário seguir as regras de aprovação e liberação aqui descritas.

### **Forma de liberação dos recursos e prestação de contas**

\_ os recursos serão concedidos durante a Residência Hacker, sendo disponibilizados conforme necessidade em projeto.

\_ para a liberação dos recursos é necessário que o residente entregue ao grupo de mentores a previsão total de despesas em data a ser estipulada pela Residência Hacker, bem como envie aos mentores uma previsão detalhada a cada compra, a fim de que a liberação da verba seja realizada.

\_ a verba apenas será liberada mediante apresentação, pelos residentes, das respectivas notas fiscais dos itens adquiridos.

## **Avaliação do uso do Recurso**

\_a responsabilidade pela adequada utilização é exclusiva do residente, devendo ser respeitadas as normas da Residência Hacker quanto aos itens não financiáveis, para cada despesa realizada.

\_o uso inadequado, para fins não previstos, poderá redundar em solicitação de reembolso por parte do Red Bull Station, em suspensão do uso dos recursos no projeto ou em exclusão do participante da Residência Hacker, a exclusivo critério da Red Bull.

## **Itens financiáveis**

### **Material Permanente**

\_material essencial para a realização do projeto e que, após o término da Residência Hacker, fará parte do acervo da Red Bull no Makerspace.

\_a aquisição de materiais desta natureza só se justifica para utilização em atividades desenvolvidas pelo residente, estritamente relacionadas com o projeto.

\_quando se tratar de material permanente móvel, que ainda não foi transferido para o local da Residência Hacker e que será utilizado externamente, será necessária a contratação de seguro específico de tal material, em nome do residente, podendo ser usado o valor do recurso financeiro para tanto.

### **Material de Consumo:**

\_material essencial para a realização do projeto, especialmente para realização dos protótipos que, ao final da Residência Hacker, não fará parte do acervo da Red Bull.

### **Serviços de Terceiros:**

\_entende-se que o pagamento deste serviço seja para realização de atividades estritamente relacionadas com o projeto e que por sua natureza não possam ser desenvolvidas pelo residente.

\_toda despesa efetuada deve ser justificada, dando-se especial atenção aos gastos com serviços de terceiros que, eventualmente, excedam a 20% (vinte por cento) do valor total da reserva concedida. Nos casos em que tais gastos sejam imprescindíveis, a despesa deverá ser detalhadamente justificada junto aos mentores.

## **DOS PROFISSIONAIS CONTRATADOS PARA SELEÇÃO/ ORIENTAÇÃO DOS DESENVOLVEDORES DA RESIDÊNCIA**

—

—  
**do júri**

\_o júri será composto por pela bancada de mentores selecionada pela equipe do Red Bull Station. O júri deverá apresentar ata referente ao processo seletivo.

\_a bancada do júri é composta por Andrei Speridião, Gabriela Augustini, Mauricio Jabur, Thiago Avancini e Wesley Lee.

—  
**08**

—  
**regras da residência hacker**

**da ocupação do espaço comum**

\_o prédio Red Bull Station está aberto ao público de terça à sexta das 11h às 20h e sábados das 11h às 19h, salvo em eventos especiais agendados pela equipe de coordenação. O público tem acesso a todos os andares do espaço, o que significa que os residentes conviverão com o público.

\_o acesso dos residentes ao prédio Red Bull Station é de segunda a sábado, das 9h às 22h. O acesso fora desse horário deve ser feito com prévia autorização da equipe de produção da Residência Hacker.

\_é também de responsabilidade dos residentes zelar pelos materiais e equipamentos do Red Bull Basement.

\_o mobiliário do espaço Red Bull Basement deverá ser mantido em seu devido lugar. É vetado ao residentes levar para o laboratório mobiliário de uso comum.

\_é vetado o uso de drogas ilícitas em toda e qualquer dependência do Red Bull Station.

\_de acordo com a Lei Estadual n° 13.541/09, é proibido fumar nas dependências do Red Bull Station.

\_ é obrigatório o treinamento e aula prática inaugural para o uso dos equipamentos do Makerspace.

\_o Red Bull Station é um espaço de uso comum. Regras de convívio devem ser respeitadas, onde comportamentos e atitudes que atrapalham o andamento e o bom relacionamento do grupo não serão admitidos.

**da ocupação e uso dos espaços individuais e coletivos**

**Makerspace**

\_o Makerspace é dotado de bancadas, que devem permanecer desocupadas quando o desenvolvedor não estiver trabalhando.



\_o Makerspace destina-se a múltiplas utilidades, sendo vetado seu uso como depósito.

\_todo material ali presente (ferramentas, equipamentos, etc.) destina-se ao uso coletivo e deve ser mantido em boas condições e devolvido ao lugar de origem. Qualquer material só pode ser utilizado dentro das dependências do Red Bull Basement.

\_danos ou perda dos equipamentos do Makerspace implicam na obrigação do reembolso integral por parte do residente ao Red Bull Basement.

Qualquer assunto não considerado no regulamento acima será resolvido em conjunto pela Residência Hacker e residentes.