

REGULAMENTO

Hackathon de Impacto

3ª Semana de Inovação do Atlântico

Este regulamento contém as informações sobre o evento, bem como as regras aplicáveis. Ao se inscrever, você reconhece que leu, compreendeu e concorda incondicionalmente em cumprir este regulamento e as decisões dos organizadores, que serão finais e vinculativas em todos os aspectos.

1. DA APRESENTAÇÃO

1.1. O Hackathon de Impacto é uma iniciativa de inovação e desenvolvimento colaborativo que tem como propósito estimular a **criação de soluções inovadoras, tecnológicas e/ou sociais para desafios relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**.

1.2. O evento é uma correalização do Instituto Atlântico, do Governo do Ceará, por intermédio da Secretária da Ciência, Tecnologia e Educação Superior do Ceará - Secitece, da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará por meio da Procuradoria Especial da Mulher e da Coalizão pelo Impacto.

1.3. O Hackathon busca promover a integração entre diferentes conhecimentos, experiências e perspectivas, estimulando a criatividade, a experimentação, a colaboração e a transformação de problemas reais em soluções aplicáveis.

1.4. A proposta do evento não é necessariamente desenvolver um produto finalizado ou comercialmente pronto, mas demonstrar, por meio de um protótipo visual ou navegável, o potencial da solução para enfrentar o problema escolhido.

1.5. O Hackathon será realizado em três etapas principais:

- **Etapla 1:** Conexão de Ideias
- **Etapla 2:** Desenvolvimento de Soluções
- **Etapla 3:** Demoday e Premiação

2. DOS OBJETIVOS

2.1. São objetivos do Hackathon:

- I. Estimular a inovação e a criatividade no Estado do Ceará;
- II. Incentivar o desenvolvimento de soluções voltadas a problemas reais da sociedade;
- III. Estimular o desenvolvimento de soluções alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável;

3. DOS DESAFIOS

3.1. As propostas de soluções a serem desenvolvidas deverão estar relacionadas aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- **ODS 4 - Educação de Qualidade:** Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo.
- **ODS 5- Igualdade de Gênero:** Eliminar todas as formas de violência contra todas as mulheres e meninas nas esferas públicas e privadas, incluindo o tráfico e exploração sexual e de outros tipos.
- **ODS 10- Redução das Desigualdades:** Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.

4. DA PARTICIPAÇÃO E DO PÚBLICO-ALVO

4.1. Poderão participar do Hackathon de Impacto pessoas interessadas em desenvolver soluções inovadoras para desafios de impacto social e/ou econômico, desde que tenham 18 (dezoito) anos completos na data de realização do evento.

4.2. Poderão participar colaboradores vinculados às instituições organizadoras, observadas as regras internas aplicáveis, as condições de isonomia entre os participantes e as demais disposições deste Regulamento.

4.3. Não poderão concorrer colaboradores que tenham participado diretamente da organização do Hackathon, da elaboração ou definição dos

desafios, da seleção ou formação das bancas avaliadoras, ou que, em razão de suas atribuições, tenham acesso a informações não disponibilizadas aos demais participantes e capazes de lhes conferir vantagem competitiva.

4.4. A participação de colaboradores terá caráter voluntário e não implicará alteração de suas atribuições, metas, avaliação de desempenho ou condições contratuais. Quando a participação ocorrer durante a jornada de trabalho, deverá observar as regras internas e as autorizações aplicáveis da respectiva instituição empregadora.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. Podem efetuar inscrição para o Hackathon de Impacto pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de início do evento.

5.2. As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas a partir de 08 de setembro de 2026 até às 23h45 (horário de Brasília/DF) do dia 01 de outubro de 2026.

5.3. As inscrições ocorrerão exclusivamente por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela organização no endereço: [inserir link de inscrição].

5.4. Ao efetuar a inscrição, os participantes declaram ciência e concordância com todos os termos e condições deste Regulamento.

5.5. O acompanhamento de mensagens em plataformas de comunicação, redes sociais e e-mails será de responsabilidade exclusiva dos participantes.

5.6. O participante é integralmente responsável pela veracidade das informações fornecidas no formulário eletrônico de inscrição.

5.7. A constatação de inveracidade, omissão, má-fé ou qualquer conduta inadequada poderá resultar na desclassificação do participante, tanto durante o processo de seleção quanto posteriormente.

5.8. A inscrição será pessoal e intransferível, não sendo permitida a substituição do participante após a confirmação da inscrição.

5.9. Serão selecionados até 80 (oitenta) participantes para o Hackathon de Impacto, observada a ordem cronológica de recebimento das inscrições válidas, até o preenchimento do número total de vagas disponíveis.

5.10. A inscrição somente será considerada válida quando realizada dentro do prazo estabelecido pela organização e mediante o preenchimento completo das informações solicitadas no formulário de inscrição.

5.11. Após o preenchimento das 80 (oitenta) vagas, os demais interessados poderão compor cadastro de reserva, respeitando-se igualmente a ordem de inscrição, e poderão ser convocados em caso de desistência ou indisponibilidade de participantes selecionados.

5.12. A organização poderá realizar a confirmação da participação dos inscritos selecionados. O não atendimento às orientações ou aos prazos estabelecidos para confirmação poderá resultar na perda da vaga e na convocação do próximo participante do cadastro de reserva.

6. DA FORMAÇÃO DE EQUIPE

6.1. A Comissão Organizadora será responsável por organizar e conduzir o processo de formação das equipes.

6.2. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento, sendo o mesmo responsável pela integridade física e segurança do equipamento.

6.3. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da equipe organizadora, bem como aos voluntários participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

6.4. Cada participante poderá integrar apenas 1 (uma) equipe durante o Hackathon. As equipes serão formadas, preferencialmente, por até 5 (cinco) integrantes, cabendo à Comissão Organizadora promover os ajustes necessários em razão do número de participantes confirmados, desistências ou outras circunstâncias operacionais.

6.5. A organização poderá estabelecer critérios específicos para composição das equipes, buscando estimular a diversidade de conhecimentos, experiências e áreas de atuação.

6.6. Cada equipe será composta preferencialmente por até 4 (quatro) participantes, buscando-se, preferencialmente, uma composição multidisciplinar que contemple os seguintes perfis: negócios/estratégia (Business), design (Designer), tecnologia (Hacker) e impacto.

6.7. As inscrições serão realizadas individualmente, não sendo necessário que o participante esteja previamente vinculado a uma equipe.

7. DA SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES

7.1 As soluções desenvolvidas pelas equipes serão submetidas a processo de avaliação composto por duas etapas: (i) avaliação preliminar, destinada à seleção das equipes finalistas; e (ii) Demoday, destinado à definição das soluções vencedoras.

7.2. Na primeira etapa, as equipes participantes apresentarão suas soluções à comissão avaliadora, conforme formato, tempo e orientações previamente estabelecidos pela organização.

7.3. A avaliação preliminar considerará os seguintes critérios:

Critério	Peso
Impacto e aderência ao desafio proposto	25%
Inovação e criatividade da solução	20%
Viabilidade e potencial de implementação	20%
Potencial de escala e sustentabilidade	15%
Qualidade do protótipo e/ou nível de validação da solução	10%
Clareza e qualidade da apresentação (pitch)	10%

7.4. Cada critério de avaliação receberá uma nota de **0 (zero) a 10 (dez)**, sendo posteriormente aplicado o respectivo peso, conforme os critérios estabelecidos neste Regulamento, para composição da pontuação final de cada equipe.

7.5. As 8 (oito) equipes finalistas apresentarão suas soluções no Demoday, que se realizará no dia 14 de outubro de 2026, a partir das 11h15 (horário de Brasília), perante banca avaliadora composta por representantes convidados pela organização.

7.6. No Demoday, as equipes serão avaliadas novamente, de forma independente da pontuação obtida na etapa preliminar, considerando os mesmos critérios e pesos estabelecidos neste Regulamento.

7.7. Ao final do Demoday, serão declaradas vencedoras as 3 (três) equipes que obtiverem as maiores pontuações, correspondentes, respectivamente, ao primeiro, segundo e terceiro lugares.

7.8. Em caso de empate na classificação final, serão utilizados, sucessivamente, como critérios de desempate: (i) maior pontuação no critério de impacto e aderência ao desafio; (ii) maior pontuação no critério de viabilidade e potencial de implementação; (iii) maior pontuação no critério de inovação e criatividade; e, persistindo o empate, decisão fundamentada da banca avaliadora, considerando a maior aderência global aos objetivos do Hackathon.

7.9. As decisões da banca avaliadora quanto à classificação das equipes serão soberanas, observados os critérios e procedimentos estabelecidos neste Regulamento.

7.10. A composição das bancas avaliadoras da etapa preliminar e do Demoday poderá ser distinta, não havendo obrigatoriedade de manutenção dos mesmos avaliadores nas duas etapas.

7.11. Os integrantes das bancas avaliadoras deverão atuar com imparcialidade e declarar eventual conflito de interesses em relação a participante, equipe ou solução avaliada, hipótese em que deverão se abster da respectiva avaliação, cabendo à organização adotar as providências necessárias para preservar a isonomia do processo.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. Serão premiadas as equipes classificadas em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares, conforme a pontuação obtida na avaliação da Banca Avaliadora, nos termos estabelecidos neste Regulamento.

8.2. A premiação será concedida por equipe, conforme os valores abaixo:

- 1º lugar: R\$ 5.000,00
- 2º lugar: R\$ 3.000,00
- 3º lugar: R\$ 2.000,00

8.3. O valor da premiação será destinado à equipe vencedora e deverá ser dividido igualmente entre os integrantes que a compõem.

8.4. Para fins de recebimento da premiação, os integrantes das equipes vencedoras deverão fornecer à organização as informações e documentos necessários, conforme orientações e prazos comunicados aos participantes. O pagamento será realizado após a validação das informações, observadas as retenções tributárias e demais obrigações legais aplicáveis.

8.5. Em caso de empate na classificação final, serão aplicados os critérios de desempate estabelecidos no item 7.8 deste Regulamento.

8.6. A organização poderá divulgar as equipes vencedoras e suas respectivas soluções nos canais institucionais e de comunicação do evento, observadas as disposições relativas ao uso de imagem e demais direitos previstos neste Regulamento.

8.7. O direito à premiação poderá ser revisto caso sejam identificadas irregularidades, fraude, plágio, falsidade de informações ou violação de direitos de terceiros.

8.8. Na hipótese de perda do direito à premiação, esta poderá ser atribuída à equipe subsequente na classificação, conforme decisão da organização.

8.9. A participação e a eventual premiação de colaborador de qualquer das instituições organizadoras decorrerão exclusivamente do resultado do Hackathon, em igualdade de condições com os demais participantes, não constituindo salário, gratificação, bonificação por desempenho, contraprestação por serviços, vantagem vinculada ao contrato de trabalho ou parcela relacionada a metas ou atribuições funcionais, sem prejuízo da incidência da legislação trabalhista e tributária cogente.

8.10. A premiação prevista neste Regulamento decorre de competição de caráter institucional, educacional e de inovação, sem exigência de pagamento, aquisição de bens ou serviços, sorte ou elemento aleatório para participação ou classificação.

8.11. A origem do recurso para premiação é do Instituto Atlântico.

9. DO CRONOGRAMA E ETAPAS

9.1. A programação do dia de desenvolvimento será composta da seguinte maneira:

Data	Horário	Descrição da atividade
05/10/26 a 09/10/26 Conexão de Ideias	Assíncrono	Conteúdos de apoio, disponibilizados em formato gravado, para apoiar os participantes no desenvolvimento das soluções e suprir eventuais lacunas de conhecimento.
13/10/2026 Desenvolvimento de Soluções	07h30	Credenciamento e Coffee Break
	08h30	Abertura Oficial
	09h00	Sprint 1 de desenvolvimento
	10h40	Sprint 2 de desenvolvimento
	12h00	Intervalo para brunch
	13h30	Sprint 3 de desenvolvimento
	15h20	Sprint 4 de desenvolvimento
	17h00	Apresentação das entregas para avaliação
	18h00	Encerramento
14/10/2016 Demoday e Premiação	11h15	Demoday com as 8 melhores equipes
	15h40	Premiação das 3 melhores equipes

9.2. Durante o Hackathon, as equipes poderão utilizar ferramentas digitais e de inteligência artificial para apoiar o desenvolvimento das soluções, observadas as disposições deste Regulamento e os direitos de terceiros.

9.3. A organização poderá realizar ajustes na programação, comunicando os participantes sempre que possível.

9.4. O objetivo da **etapa 1- Conexão de Ideias** é proporcionar alinhamento, capacitação e conexão entre os participantes, garantindo que, ao final, cada equipe disponha dos conhecimentos necessários para iniciar o desenvolvimento.

9.5. Ao final da Etapa 1, cada equipe deverá ter definido o problema que pretende solucionar, o público-alvo e a hipótese de solução.

9.6. O objetivo da Etapa 2, Desenvolvimento de Soluções, é criar um protótipo visual ou navegável da solução e demonstrar, por meio de apresentação, a solução proposta.

9.7. Ao final de cada sprint, preferencialmente, serão realizados checkpoints com as equipes, conduzidos pela organização e pelos mentores, para acompanhamento do desenvolvimento das soluções, esclarecimento de dúvidas, orientações e verificação dos entregáveis.

9.8. Na Etapa 3, Demoday e Premiação, às 8 (oito) equipes selecionadas apresentarão suas soluções à Banca Avaliadora e ao público.

9.9. A ordem de apresentação será definida pela organização e comunicada às equipes antes do início das apresentações.

9.10. Cada equipe terá 5 (cinco) minutos para apresentar o pitch da solução e 3 (três) minutos para perguntas e avaliação da banca.

9.11. A organização poderá interromper a apresentação caso o tempo máximo seja excedido.

10. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. Para fins deste Regulamento, consideram-se ativos preexistentes toda criação, tecnologia, código, biblioteca, modelo, base de dados, documento, conteúdo, conhecimento técnico, marca ou outro ativo intelectual desenvolvido ou legitimamente detido pelo participante antes do Hackathon ou fora de seu

escopo. A titularidade desses ativos permanecerá com seus respectivos titulares.

10.2. As criações novas e originais desenvolvidas especificamente no âmbito do Hackathon e diretamente relacionadas aos desafios propostos, inclusive protótipos, códigos, modelos, documentos, materiais e conteúdos, terão seus direitos patrimoniais cedidos ao Instituto Atlântico, em caráter definitivo, para utilização no Brasil e no exterior, pelo prazo de proteção legal aplicável, abrangendo as modalidades de utilização existentes e juridicamente admitidas, inclusive reprodução, adaptação, modificação, desenvolvimento, registro, proteção, licenciamento, distribuição, comunicação e exploração, observados os direitos morais dos autores e os direitos de terceiros.

10.3. Os participantes deverão identificar, sempre que aplicável, os ativos preexistentes incorporados à solução, informando sua titularidade e as condições de utilização, de modo a preservar direitos anteriormente constituídos e permitir a adequada delimitação do objeto da cessão prevista neste Regulamento.

10.4. A utilização de ferramentas, tecnologias, bibliotecas, códigos, bases de dados, conteúdos ou outros ativos de terceiros deverá observar as respectivas licenças, autorizações e condições de uso, cabendo aos participantes assegurar que sua utilização seja lícita e compatível com a solução apresentada.

10.5. A cessão prevista nesta seção não abrange ativos preexistentes nem materiais de terceiros. Quando a exploração da solução depender de tais ativos, o participante declara possuir autorização ou licença suficiente para sua utilização no contexto apresentado, respondendo por informações inexatas ou por utilização não autorizada.

10.6. Em relação a colaboradores das instituições organizadoras, prevalecerão, quando aplicáveis, as regras legais e contratuais específicas sobre criações desenvolvidas no âmbito da relação de trabalho, inclusive as disposições pertinentes da legislação de software, propriedade industrial e direitos autorais.

10.7. Os direitos morais dos autores, quando juridicamente aplicáveis, permanecem preservados nos termos da legislação vigente.

11. DA UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

11.1. A utilização de IA deverá ocorrer de maneira ética, responsável e compatível com a legislação aplicável.

11.2. As equipes serão responsáveis pelos conteúdos produzidos ou incorporados às suas soluções por meio de ferramentas de IA.

11.3. As equipes deverão verificar a existência de possíveis restrições de licença, direitos autorais, propriedade intelectual ou uso de dados relacionados às ferramentas utilizadas.

11.4. A utilização de inteligência artificial não substitui a responsabilidade da equipe pela solução apresentada.

11.5. É vedada a inserção em ferramentas de inteligência artificial de dados pessoais, informações confidenciais, segredos de negócio, credenciais de acesso ou conteúdos de terceiros cuja utilização não tenha sido autorizada, ressalvadas as hipóteses expressamente permitidas pela organização e compatíveis com a legislação e com as condições de uso da ferramenta.

12. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

12.1. Os dados pessoais dos participantes serão tratados em conformidade com a Lei nº 13.709/2018, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e demais normas aplicáveis.

12.2. Os dados pessoais serão utilizados para finalidades relacionadas à inscrição, organização, execução, comunicação, avaliação, certificação, segurança, registro e divulgação institucional do Hackathon, bem como para cumprimento de obrigações legais ou regulatórias.

12.3. Os dados poderão ser compartilhados, na medida necessária, entre as instituições correalizadoras, prestadores de serviços e parceiros diretamente envolvidos na execução do evento, observados os princípios, bases legais e deveres de segurança previstos na LGPD.

12.4. Dados relacionados a necessidades específicas de acessibilidade serão tratados exclusivamente para viabilizar a adequada participação do titular no evento e pelo período necessário ao atendimento dessa finalidade, observada a natureza do dado e a legislação aplicável.

12.5. Os participantes poderão exercer os direitos previstos na LGPD por meio dos canais de privacidade disponibilizados pelo Instituto Atlântico, sem prejuízo dos canais eventualmente indicados pelas demais instituições responsáveis pelo tratamento.

12.6. Os dados serão mantidos pelo período necessário ao cumprimento das finalidades informadas e das obrigações legais, regulatórias, contratuais e de prestação de contas aplicáveis, sendo posteriormente eliminados ou anonimizados quando cabível.

12.7. Informações adicionais sobre o tratamento de dados pessoais poderão constar de Aviso de Privacidade específico disponibilizado no formulário de inscrição ou nos canais oficiais do evento, o qual integrará as condições de participação para os fins aplicáveis.

13. DO USO DE IMAGEM, VOZ E REGISTROS DO EVENTO

13.1. O Hackathon será registrado por meio de fotografias, vídeos, áudios e outros recursos destinados à comunicação, divulgação e memória institucional do evento.

13.2. Ao participar do Hackathon, o participante autoriza, de forma gratuita, a captação e utilização de sua imagem e voz registradas durante as atividades do evento para fins de comunicação, divulgação, prestação de contas e memória institucional do Hackathon e das instituições correalizadoras, em meios físicos e digitais.

13.3. Os registros poderão ser utilizados nos canais institucionais da organização e das instituições parceiras, inclusive sites, redes sociais, relatórios, apresentações, materiais audiovisuais e peças institucionais relacionadas ao evento, vedada utilização que exponha o participante de forma desabonadora, discriminatória ou incompatível com as finalidades aqui previstas.

13.4. A autorização prevista nesta seção não implica cessão de direitos sobre conteúdos intelectuais do participante além do disposto na seção de Propriedade Intelectual deste Regulamento.

14. DA CONFIDENCIALIDADE E DIVULGAÇÃO DAS SOLUÇÕES

14.1. As apresentações, pitches e demonstrações poderão ocorrer perante banca avaliadora, participantes e público, conforme a programação do evento, não se presumindo confidenciais as informações voluntariamente divulgadas nessas atividades.

14.2. É responsabilidade de cada equipe não inserir ou divulgar na solução informações confidenciais, segredos de negócio, dados pessoais, documentos sigilosos ou conteúdos de terceiros sem autorização para sua utilização e divulgação.

14.3. Caso determinada informação exija tratamento confidencial para avaliação da solução, a equipe deverá comunicar previamente a organização, que avaliará a viabilidade e as condições de tratamento sem prejuízo da isonomia e da dinâmica do Hackathon.

15. DO CÓDIGO DE CONDUTA

15.1. A realização do Hackathon de Impacto e a participação de todos os envolvidos estarão sujeitas às disposições do Código de Conduta do Instituto Atlântico, disponível para consulta em [inserir link do Código de Conduta], bem como às demais normas e orientações institucionais aplicáveis. Espera-se de todos os participantes, mentores, avaliadores, organizadores e demais envolvidos uma conduta ética, respeitosa, colaborativa e inclusiva durante todas as atividades do evento.

16. DAS PENALIDADES E DA DESCLASSIFICAÇÃO

16.1. O descumprimento deste Regulamento poderá resultar, conforme a gravidade da ocorrência, em orientação, advertência, exclusão do participante, perda de pontuação, desclassificação da equipe, perda da premiação ou comunicação às autoridades competentes, quando cabível.

16.2. Poderão resultar em desclassificação, especialmente:

- Fraude;
- Plágio;
- Falsidade de informações;
- Violação de propriedade intelectual de terceiros;

- Conduta discriminatória, abusiva ou violenta;
- Acesso não autorizado a sistemas;
- Descumprimento grave das regras do evento.

16.3. Sempre que possível, a organização permitirá que o participante ou equipe apresente esclarecimentos antes da aplicação de medida de exclusão ou desclassificação.

16.4. A conduta individual de um integrante não implicará automaticamente a desclassificação da equipe quando for possível individualizar a responsabilidade.

17. DA ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

17.1. A organização buscará assegurar condições adequadas de acessibilidade e participação, considerando as necessidades informadas pelos participantes no processo de inscrição.

17.2. Necessidades específicas deverão ser informadas no formulário de inscrição.

17.3. A organização avaliará, dentro de suas possibilidades, medidas de acessibilidade física, comunicacional, tecnológica e/ou metodológica necessárias à participação.

18. DA RESPONSABILIDADE PELOS EQUIPAMENTOS

18.1. Os participantes deverão levar seu notebook para uso no Hackathon, sendo responsáveis por seus equipamentos, objetos pessoais e materiais.

18.2. A organização não será responsável por perda, furto, dano ou extravio de objetos pessoais, salvo nas hipóteses de responsabilidade legalmente atribuível.

19. DOS CASOS OMISSOS

19.1. Os casos omissos e as situações não previstas neste Regulamento serão analisados e decididos pela organização do evento.

19.2. A Comissão Organizadora poderá realizar ajustes operacionais no cronograma e na metodologia, desde que preservados os princípios de isonomia, transparência e igualdade de condições entre as equipes.

20. DISPOSIÇÕES FINAIS

20.1. A organização poderá, por motivo de força maior, caso fortuito, segurança, determinação de autoridade competente ou circunstância relevante superveniente, alterar, suspender ou cancelar o Hackathon, total ou parcialmente, mediante comunicação aos participantes pelos canais disponíveis, adotando medidas razoáveis para preservar a transparência e a igualdade de condições.

20.2. Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

Fortaleza, Ceará, setembro de 2026

Instituto Atlântico