

HACKATHON SUSTENTABILIDADE TECNOLÓGICA 2025 REGULAMENTO

INSTITUTO MULTIPLICIDADES – INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E TECNOLOGIA, inscrita sob o CNPJ: 36.187.736/0001-68, na pessoa da Diretora-Presidente **Cristiane Santos Pereira**, no uso de suas atribuições estatutárias e regimentais, por meio do Projeto Sustentabilidade Tecnológica realizado através do Termo de Fomento nº35/2024, Processo no. 04008-00000909/2024-14, entre a Secretaria de Estado de Ciência Tecnologia e Inovação do DF e o Instituto MultipliCIDADES. CNPJ: 36.187.736/0001-68, torna pública a abertura de inscrições para **Hackathon Sustentabilidade Tecnológica 2025**, um concurso destinado a participação de equipes multidisciplinares formadas por estudantes, egressos e comunidade acadêmica em geral, com o objetivo de escolher as melhores propostas de soluções inovadoras para a gestão de resíduos, de alto impacto ambiental e social.

O **Hackathon ST 2025** está estruturado no formato de competição onde os participantes desenvolverão ideias de soluções que atendam ao desafio proposto.

Para entender:

Hackathon é um evento que reúne pessoas empreendedoras, apaixonadas por tecnologia e inovação para uma maratona de ideação, programação, prototipagem e colaboração. O período de duração pode variar entre um dia até uma semana e, muitas vezes, além da experiência de troca de ideias e networking, os participantes podem também concorrer a prêmios e terem seus projetos desenvolvidos.

As maratonas de hackathon vêm se tornando uma dinâmica de inovação aberta cada vez mais utilizada por diversas empresas e aplicada também em outras áreas do conhecimento. Este tipo de encontro é uma grande oportunidade de valorizar talentos e gerar propostas inovadoras. (NATURA, 2017 com adaptações)

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. O presente Concurso tem por objetivo realizar imersão criativa e dinâmica por meio da inovação aberta de forma que equipes multidisciplinares participantes apresentem propostas de soluções inovadoras, disruptivas e tecnológicas ao desafio proposto.
- 1.2. O evento será realizado na seguinte Unidade do Grupo Projeção:
 - 1.2.1. **UniPROJEÇÃO - Campus Guará**, situado na QE 20 Área Especial E, Guará I, CEP: 71070-703.
- 1.3. A organização do **Hackathon ST 2025** será realizada pela Coordenação do LABTEC (Laboratório de Tecnologias Aplicadas).
- 1.4. É responsabilidade dos participantes o conhecimento de todas as condições presentes neste Regulamento.

Realização:



Apoio:



Fomento:



- 1.5. Todas as informações, detalhamentos e respectivas atualizações estarão disponíveis no sítio do evento.

PÚBLICO-ALVO:

Estudantes, pesquisadores, desenvolvedores, designers, engenheiros, profissionais do setor público e privado, empreendedores e entusiastas de tecnologia e sustentabilidade.

2. DATA E LOCAL

- 2.1. O **Hackathon ST 2025** será realizado nos dias 25 e 26 de abril de 2025, de acordo com o cronograma disponibilizado no sítio do evento.
- 2.2. Todas as atividades do Hackathon serão realizadas na Unidade Projeção Guará I.

3. INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão realizadas por meio do preenchimento de formulário específico disponível no sítio do evento até as 23h55 do dia 24 de abril de 2025:
<https://sustentabilidadetech.com.br/>
- 3.2. A inscrição é gratuita.
- 3.3. Serão aceitas apenas inscrições individuais.
- 3.3.1. É possível a formação de equipes pré-definidas, mas os membros devem realizar a inscrição individualmente.
- 3.4. O número de vagas está limitado em 50 inscrições individuais.
- 3.4.1. **Menores de idade com idade entre 16 e 18 anos, só poderão participar com autorização de um responsável legal.**
- 3.4.2. Caso o número de inscritos exceda o limite de vagas, será formada uma lista de espera, e os candidatos serão chamados conforme a disponibilidade, seguindo a ordem de inscrição e os critérios estabelecidos neste edital.
- 3.5. A participação no evento é aberta à toda comunidade desde que estejam devidamente inscritos no sítio do evento.
- 3.6. O participante que não estiver regularmente matriculado em uma instituição de ensino médio, técnico ou superior, poderá participar do evento, mas a prioridade será para os participantes que ainda não tiverem completado três anos de formado.
- 3.7. A realização da inscrição pelo participante implica na prévia aceitação de todos os termos presentes neste regulamento.

4. PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

- 4.1. Cada participante deverá levar seus próprios dispositivos pessoais (tablet, smartphone, notebook, computadores, componentes eletrônicos diversos, régua e adaptadores de energia, etc).

Realização:



Apoio:



Fomento:



- 4.1.1. Será disponibilizado um espaço para o descanso na madrugada, mas o participante deve levar os itens de uso pessoal (colchonete, colchão, barraca, travesseiros e outros necessários ao seu descanso).
- 4.2. As equipes serão formadas de acordo com o cronograma do evento disponível no sítio do evento.
- 4.3. A equipe deve ter no mínimo 3 participantes e no máximo 5 participantes.
- 4.4. Cada equipe deverá contar obrigatoriamente com pelo menos um integrante regularmente matriculado em instituição de ensino superior.
- 4.5. A organização do evento disponibilizará a infraestrutura necessária para os participantes, tal como rede elétrica, acesso à internet, mesas e cadeiras.
- 4.6. Será permitida a utilização de dados externos disponíveis na internet, em redes sociais ou outros meios, desde que sejam legais e não violem direitos de terceiros. Na identificação deste caso, a equipe será desclassificada.
- 4.7. Todas as despesas com alimentação, deslocamento (transporte, combustível), equipamentos e outros, serão integralmente custeadas pelos próprios participantes.
- 4.8. Próximo ao local de realização existem opções comerciais com lojas de alimentação, mercado e lanches disponíveis.
- 4.9. Existe estacionamento público nas adjacências do local que os participantes poderão fazer uso, caso necessitem. A organização do evento não se responsabiliza por quaisquer eventualidades.

5. DESENVOLVIMENTO DOS PROPOSTAS

- 5.1. As equipes desenvolverão as propostas de soluções de forma presencial durante o evento, conforme cronograma do evento disponível no sítio do evento.
- 5.2. As propostas desenvolvidas deverão estar conectadas a pelo menos um dos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) a seguir:



- 5.2.1. Os participantes de cada equipe poderão se ausentar das instalações do evento de forma alternadas, mas ao menos um participante deverá permanecer no local durante todo o evento para representar sua equipe.

- 5.2.2. Verificada a ausência de um representante no local, a equipe será desclassificada.
- 5.3. Serão programadas oficinas e mentorias com os organizadores e parceiros, durante o período do evento, para dar suporte ao desenvolvimento das soluções (metodologia aplicada no hackathon), esclarecimento de dúvidas em torno do tema do concurso.
- 5.4. Toda a propriedade intelectual e comercial será totalmente vinculada aos participantes de cada equipe, mas concedem direito de uso para divulgação e desenvolvimento de parcerias à organização do evento.
- 5.5. A empresa âncora e as empresas parceiras terão prioridade no uso sobre as propostas de soluções, códigos-fontes e documentação técnica, criadas e desenvolvidas durante o evento, para em parceria com as equipes, viabilizarem seu desenvolvimento, implementação e possível comercialização após o concurso.

6. APRESENTAÇÃO E SELEÇÃO

- 6.1. A apresentação das soluções desenvolvidas durante o evento será realizada conforme cronograma do evento disponível no sítio do evento.
- 6.2. A solução apresentada pelas equipes deverá ser composta por:
 - a) Um protótipo funcional ou não-funcional;
 - b) Uma apresentação no formato de arquivo .odt ou .pptx;
 - c) Um pitch.
- 6.3. A ordem de apresentação das equipes será definida pela organização do evento;
- 6.4. O pitch (apresentação) da equipe no evento terá duração máxima de 3 minutos;
- 6.5. Estará elegível à apresentação do pitch, apenas as equipes que cumprirem com os respectivos requisitos para esta etapa;
- 6.6. As apresentações serão realizadas perante todos os participantes e a Comissão Julgadora, no local do evento.

7. AVALIAÇÃO

- 7.1. A Comissão Julgadora realizará avaliação quanto aos quesitos:
 - a) adequação ao tema;
 - b) maior completude funcional;
 - c) viabilidade para implementação;
 - d) uso de recursos tecnológicos; e
 - e) inovação e criatividade.
- 7.2. Os avaliadores serão convidados a fazer a avaliação dos quesitos do item anterior, utilizando a seguinte escala:
 - a) 1 – Bom;
 - b) 3 – Muito Bom;
 - c) 5 – Ótimo.
- 7.3. A nota atribuída pelos avaliadores é um julgamento de valor individual e o resultado da Comissão Julgadora é definitivo, não cabendo recurso.

- 7.4.** A apuração das notas será consolidada pela Organização do evento e atribuída às equipes em ordem decrescente, classificando a equipe vencedora pela maior pontuação recebida.
- 7.5.** No caso de empate, o critério de desempate será pela maior pontuação nos seguintes quesitos, respectivamente:
- 1°) inovação e criatividade;
 - 2°) adequação ao tema;
 - 3°) maior completude funcional.

8. DESCLASSIFICAÇÃO

- 8.1.** Será desclassificada a equipe que:
- a) Ferir os princípios de *fair play* (conjunto de princípios e valores que promovem a ética, o respeito e a honestidade nas competições).
 - b) Desrespeitar e/ou ofender quaisquer participantes, voluntários, mentores, equipe organizadora e visitantes durante o evento em seu local de realização e/ou proximidades.
 - c) Provocar tumultos ou confusão durante o evento.
 - d) Apresentar soluções prontas ou que tenham sido iniciadas antes do evento.
 - e) Utilizar soluções ilegais e /ou que violem direitos de terceiros, em todo e/ou em parte da solução apresentada.
 - f) Portar e/ou consumir bebidas alcoólicas, cigarros ou outras substâncias entorpecentes e proibidas durante o evento, nas dependências do local de realização ou sua proximidade.

9. TEMA DO DESAFIO DO EVENTO

- 9.1.** As equipes deverão apresentar suas propostas de solução para o desafio que solucionem problemas conhecidos e/ou identificados, que gere diminuição dos custos, otimização dos processos atuais, aumento de receita ou inovem disruptivamente esse mercado.
- 9.2.** O escopo detalhado do desafio será apresentado na abertura do evento.

10. PREMIAÇÃO

- 10.1.** As equipes classificadas em 1º, 2º e 3ª colocação serão premiadas de acordo com detalhamento no sítio do evento.
- 10.2.** As empresas parceiras do evento poderão, conforme disponibilidade e interesse, oferecer, cumulativamente, prêmios às equipes vencedoras, de acordo com a sua qualificação. Ou, brinde aos demais participantes/visitantes do evento, disponível no sítio do evento.

11. DA CERTIFICAÇÃO

- 11.1.** Ao término das atividades, os participantes concluintes receberão certificado contendo os detalhes do evento com carga horária equivalente a 30 horas.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 12.1.** Os pedidos de esclarecimentos sobre este regulamento somente serão atendidos quando solicitados pelo email do evento em até 24 (vinte e quatro) horas antes do prazo final das inscrições.
- 12.2.** A inscrição do participante implicará na aceitação dos critérios para o **Hackathon ST 2025** contidos neste Regulamento.
- 12.3.** A inscrição no evento implicará o consentimento expresso dos participantes para uso de sua imagem, voz e depoimentos para fins de divulgação e promoção institucional, podendo ser revogado a qualquer momento mediante solicitação formal.
- 12.4.** O tratamento de dados pessoais dos participantes será realizado com base no consentimento livre, informado e inequívoco dos participantes, conforme art. 7º, I da LGPD, obtido no momento da inscrição. Os dados pessoais fornecidos serão armazenados por até 24 (vinte e quatro) meses após o término do evento, podendo ser prorrogados mediante aviso aos participantes, e serão compartilhados com os realizadores e parceiros do evento para fins de apoio, divulgação e acompanhamento de resultados, respeitando os princípios de transparência, necessidade e finalidade previstos na LGPD.
- 12.5.** A organização não se responsabiliza por questões de caráter técnico, relativas às inscrições e/ou envio de materiais solicitados durante o evento.
- 12.6.** Os casos omissos no presente Edital serão resolvidos pela Organização, sendo sua decisão soberana e inapelável.
- 12.7.** A organização reserva-se o direito de realizar ajustes necessários para garantir o bom andamento do evento.

Brasília/DF, 04 de abril de 2025.

Cristiane Santos Pereira

Diretora-Presidente

Instituto Multiplícidades

Realização:



Apoio:



Fomento:



ANEXO I – CRONOGRAMA

DATA	HORÁRIO	ATIVIDADE
25/04/2025	18h30	Credenciamento
25/04/2025	19h – 23h	Abertura oficial, apresentação dos desafios e formação das equipes
26/04/2025	01h – 06h	Definição da proposta
26/04/2025	07h – 17h	Oficinas, mentorias e desenvolvimento das soluções.
26/04/2025	18h – 22h	Pitch final, banca avaliadora e premiação

EVENTO PRÉ-HACKATHON: Meetup – Gestão de Resíduos Sólidos

- Data: 22/04/2025
- Horário: 19h30

Realização:



Apoio:



Fomento:

