

REGULAMENTO OFICIAL COMPETIÇÃO HACKATHON UNICEPLAC 2025

A Comissão Organizadora do Hackathon UNICEPLAC 2025, no uso de suas atribuições, torna público o presente Regulamento, que estabelece as normas e condições para a participação na competição.

CAPÍTULO I – DO OBJETO E DOS OBJETIVOS

Art. 1º. O Hackathon UNICEPLAC 2025, é uma competição de natureza acadêmica e tecnológica, organizada por discentes dos cursos de Ciência de Dados e Marketing Digital, com o apoio institucional do Centro Universitário UNICEPLAC.

Art. 2º. O EVENTO tem por objetivos principais:

- I - Fomentar a inovação, a criatividade e o trabalho em equipe entre os discentes;
- II - Incentivar a aplicação prática de conhecimentos nas áreas de Tecnologia da Informação (TI) e Marketing;
- III - Promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas para desafios pré-definidos.

CAPÍTULO II- DA REALIZAÇÃO: DATA, HORÁRIO E LOCAL

Art. 3º. O EVENTO será realizado em formato presencial, observando as seguintes condições:

- I - **Data:** 30 de outubro de 2025;
- II - **Horário:** Das 08h00 às 18h00 (horário oficial de Brasília);
- III - **Local:** Lab.12 (4º Andar, Bloco E/F) - UNICEPLAC.

CAPÍTULO III- DAS INSCRIÇÕES E ELEGIBILIDADE

Art. 4º. As inscrições são gratuitas e serão processadas exclusivamente por meio da plataforma (Landing Page) oficial do evento.

Art. 5º. O prazo limite para inscrição encerra-se às 23h59 (horário de Brasília) do dia 29 de outubro de 2025.

Parágrafo único. O prazo estipulado no *caput* poderá ser antecipado caso o limite técnico de vagas seja atingido, a critério da Comissão Organizadora.

Art. 6º. A inscrição será efetuada por equipe, não sendo admitidas inscrições individuais. Caberá ao líder (representante) da equipe o preenchimento do formulário oficial, fornecendo os dados de todos os integrantes, o desafio escolhido e um resumo da solução proposta.

Art. 7º. São elegíveis para participação todos os alunos regularmente matriculados nos cursos de Tecnologia da Informação (TI) e Marketing do UNICEPLAC.

CAPÍTULO IV- DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 8º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 6 (seis) integrantes.

§ 1º. É fomentada a composição de equipes multidisciplinares, contendo membros de ambos os cursos (TI e Marketing).

Art. 9º. Qualquer alteração na composição da equipe após a efetivação da inscrição deverá ser formalmente comunicada e submetida à aprovação da Comissão Organizadora.

CAPÍTULO V - DOS DESAFIOS

Art. 10. No ato da inscrição, a equipe deverá optar por um dos 3 (três) desafios oficiais, a saber:

I - PokeData Explorer: Utilizar a PokéAPI para a criação de uma aplicação interativa sobre o universo Pokémon;

II - Meu Bairro Digital: Utilizar APIs de dados abertos (ex: dados.gov.br) para o desenvolvimento de uma solução que vise a melhoria da vida urbana;

III - Desafio Criativo Livre: Escolher qualquer API pública (ou combinação destas) para solucionar um problema real.

Art. 11. A descrição da solução informada na inscrição serve como proposta inicial. É facultado à equipe alterar (pivotar) o escopo do projeto durante o evento, desde que permaneça subordinada ao desafio selecionado conforme Art. 10.

CAPÍTULO VI - DO DESENVOLVIMENTO E SUBMISSÃO

Art. 12. As soluções (protótipos e/ou códigos) deverão ser desenvolvidas integralmente durante o período de realização do evento.

§ 1º. É vedada a utilização de código-fonte pré-desenvolvido (código pronto) para a solução principal.

§ 2º. O uso de bibliotecas de mercado, *frameworks* e APIs públicas é permitido e encorajado.

Art. 13. Ao término do período de desenvolvimento, cujo horário será estipulado e informado pela Comissão Organizadora, as equipes deverão submeter seus projetos (link do repositório, slides de apresentação etc.) conforme instruções a serem fornecidas.

CAPÍTULO VII - DA AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

Art. 14. A avaliação final consistirá em uma apresentação oral (*pitch*), com duração máxima improrrogável de 5 (cinco) minutos, perante a Banca Avaliadora, seguida de 3 (três) minutos destinados a arguição (perguntas e respostas).

Art. 15. A Banca Avaliadora, composta por professores e/ou profissionais do mercado, julgará as soluções com base nos seguintes critérios: I - **Funcionalidade (Protótipo):** A solução apresentada é funcional, executável e o que foi demonstrado é real?

II - Uso Efetivo da API: A integração com a(s) API(s) demonstra proficiência técnica, criatividade e é central para a proposta de valor?

III - Inovação e Originalidade: A solução aborda o problema de forma distinta e criativa?

IV - Design e Experiência do Usuário (UX/UI): A interface é intuitiva, acessível e esteticamente funcional?

V - Apresentação (Pitch): A equipe demonstrou clareza, objetividade e poder de convencimento ao comunicar o problema, a solução e seu diferencial?

CAPÍTULO VIII - DA PREMIAÇÃO

Art. 16. Serão declaradas vencedoras as 3 (três) equipes que obtiverem as maiores médias aritméticas das notas atribuídas pela Banca Avaliadora, classificadas em primeira, segunda e terceira colocações.

Art. 17. A premiação consistirá em troféus, certificados de mérito e outros prêmios ("Prêmios Incríveis") a serem detalhados e divulgados nos canais oficiais do evento.

CAPÍTULO IX- DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS

Art. 18. Todos os participantes e membros da organização deverão observar um Código de Conduta baseado no respeito mútuo, ética profissional e colaboração. **Parágrafo único.** A prática de qualquer ato de assédio, discriminação ou desrespeito implicará na desclassificação sumária da equipe infratora, sem prejuízo de outras sanções institucionais cabíveis.

Art. 19. A Propriedade Intelectual das soluções desenvolvidas durante o evento pertence integralmente aos seus respectivos criadores (participantes).

§ 1º. Ao se inscreverem, os participantes autorizam a Comissão Organizadora e o UNICEPLAC, a título gratuito e universal, a divulgar os projetos, nomes das equipes e seus integrantes em canais institucionais e de imprensa.

Art. 20. Os casos omissos, controversos ou não previstos neste Regulamento serão dirimidos de forma soberana pela Comissão Organizadora do Hackathon UNICEPLAC 2025.

CAPÍTULO X- DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DO DIREITO DE IMAGEM

Art. 21. A Propriedade Intelectual das soluções (códigos, designs, modelos de negócio etc.) desenvolvidas durante o evento pertence integralmente aos seus respectivos criadores (participantes).

Art. 22. Ao efetivar a inscrição no evento, o participante autoriza e cede, de forma irrevogável e a título gratuito, em caráter universal, o uso de sua imagem, nome e voz em fotografias, filmagens, gravações e mídias digitais. **§ 1º** A autorização descrita no *caput*

destina-se à divulgação acadêmica, institucional e promocional do EVENTO e do UNICEPLAC, em quaisquer veículos de comunicação, por tempo indeterminado.

§ 2º A Comissão Organizadora e o UNICEPLAC reservam-se o direito de divulgar os projetos, os nomes das equipes e os nomes de seus integrantes em canais institucionais e de imprensa, como forma de reconhecimento e promoção do EVENTO.

11 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23. Os casos omissos, controversos ou não previstos neste Regulamento serão dirimidos de forma soberana pela Comissão Organizadora do Hackathon UNICEPLAC 2025.