

# **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, exequível 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.