



## REGULAMENTO DO HACKATHON

### “VIOLÊNCIA CIBERNÉTICA CONTRA AS ESTUDANTES NAS ESCOLAS”

Promoção: Fórum de Mulheres na STEM da América Latina

Data: 30 de julho de 2025

Local: Edifício do CIC/UnB

Horários:

Primeira turma: das 10h30 às 12h00

Segunda turma: das 13h30 às 15h

Pitches: 15h30 às 16h20

Premiação: 16h20 às 16h30

## 1. DO OBJETIVO

*Hackathons* são maratonas criativas e colaborativas, nas quais grupos de pessoas se reúnem para pensar soluções inovadoras para desafios reais. Embora o termo *hackathon* venha da junção das palavras *hack* (relacionado à criatividade e experimentação tecnológica) e *marathon* (maratona), o conceito atual vai muito além da programação de computadores. Hoje, *hackathons* acolhem pessoas com diferentes perfis, conhecimentos e experiências.

O *Hackathon* “**Violência cibernética contra as estudantes nas escolas**” tem como objetivo promover o protagonismo de meninas estudantes do ensino básico na criação de soluções para o enfrentamento da violência cibernética de gênero.

A iniciativa busca despertar o interesse das participantes por ciência, tecnologia, inovação e direitos digitais, incentivando o trabalho colaborativo, a criatividade e a empatia.

No evento o foco estará principalmente na formulação de ideias — não sendo necessário saber programar ou usar ferramentas técnicas complexas. As participantes serão convidadas a imaginar, discutir e apresentar propostas criativas para enfrentar a violência de gênero em ambientes digitais.

## 2. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Poderão participar meninas estudantes do ensino básico, regularmente matriculadas em escolas públicas.

As inscrições deverão ser feitas por meio de formulário online, no dia 30 de julho, com autorização dos professores responsáveis, e mediante aceite online do Regulamento.

Cada equipe deverá conter de 3 (três) a 4 (quatro) participantes.

A participação é gratuita e as vagas são limitadas a até 24 meninas, organizadas em duas turmas de 10 a 12 participantes cada uma, formando de 3 a 4 equipes. As equipes poderão ser formadas previamente ou organizadas pela comissão antes do início do evento.

A apresentação final da solução proposta deverá ser feita por meio de um *pitch*. No *Hackathon*, o *pitch* poderá ser apresentado em formato de vídeo ou presencialmente, com duração de até 4 (quatro) minutos, seguidos de até 10 minutos de arguição da banca.

Será fornecido certificado de participação às integrantes que completarem todas as etapas do *Hackathon*.

### 3. DA PROGRAMAÇÃO PREVISTA

O *Hackathon* será realizado no segundo dia do ***Fórum de Mulheres em STEM da América Latina: experiências compartilhadas para a construção de um futuro inclusivo e inovador***, em 30 de julho de 2025, no campus Darcy Ribeiro da Universidade de Brasília (UnB).

A programação será dividida em dois turnos de atividades presenciais, cada um com uma turma distinta de participantes:

- a) Turma 1: das 10h30 às 12h00 – Participação de 10 a 12 meninas, organizadas em 3 a 4 equipes. As participantes desenvolverão ideias de soluções para os desafios propostos.
- b) Turma 2: das 13h30 às 15h – Participação de 10 a 12 meninas, organizadas em 3 a 4 equipes. As participantes desenvolverão ideias de soluções para os desafios propostos.
- c) Apresentação dos *pitches*: das 15h30 às 16h20 – As equipes farão apresentações rápidas (*pitches*) de suas soluções para a banca avaliadora.
- d) Premiação: das 16h20 às 16h30 – Divulgação das equipes vencedoras e entrega dos prêmios.

As atividades ocorrerão de forma dinâmica, com apoio de mentores(as) e especialistas, incentivando a criatividade, o trabalho em equipe e a empatia para enfrentamento da violência cibernética contra estudantes.

### 4. DOS TEMAS E DAS SOLUÇÕES

As soluções desenvolvidas pelas equipes devem ter como foco o enfrentamento da violência de contra meninas em ambientes digitais. Os seguintes temas são sugeridos como ponto de partida:

- **Cyberstalking** (Perseguição Digital): monitoramento insistente e invasivo nas redes sociais, incluindo rastreamento de localização, criação de perfis falsos para vigiar, envio repetido de mensagens e outras formas de intimidação online.
- **Sextorsão** (Extorsão Sexual): ameaça de divulgação de fotos ou vídeos íntimos como forma de coerção, geralmente exigindo dinheiro, mais conteúdo ou favores da vítima.
- **Proteção de dados pessoais**: desenvolvimento de ferramentas ou estratégias para evitar vazamentos de informações pessoais nas redes sociais e em plataformas digitais.
- **Educação e conscientização de meninas nas redes sociais**: criação de campanhas, jogos ou materiais educativos voltados à prevenção da violência cibernética e promoção da segurança digital.
- **Estelionato sentimental**: enganos emocionais em ambientes virtuais que resultam em manipulação afetiva e/ou prejuízo financeiro.

As equipes também poderão propor outros temas relacionados à proteção de meninas contra a violência online, desde que coerentes com os objetivos do evento e aprovados pela comissão organizadora.

## **5. DA APRESENTAÇÃO DOS PITCHES**

*Pitch* é uma apresentação curta, clara e objetiva de uma ideia. No contexto deste *hackathon*, o *pitch* poderá ser apresentado presencialmente ou em vídeo, que a equipe irá gravar com até 4 minutos de duração, explicando a proposta de solução pensada durante o evento.

Mesmo sem desenvolver um aplicativo ou produto pronto, o *pitch* serve para mostrar que a equipe entendeu o problema, pensou em como resolvê-lo e sabe quem será beneficiado.

### **O que o pitch deve conter?**

#### **a. Apresentação da equipe**

– Nome da equipe e das participantes (opcional mencionar a escola ou cidade)

#### **b. Identificação do problema**

- Que tipo de violência digital será abordado?
- Por que esse problema é importante e urgente para meninas nas escolas?

#### **c. Descrição da ideia de solução**

- O que vocês pensaram para ajudar a resolver esse problema?
- Como essa ideia funciona? Onde ou como ela pode ser usada?

#### **d. Público-alvo**

– Quem será beneficiado por essa solução? Quem vai usar ou participar?

#### **e. Impacto esperado**

– O que muda se essa ideia for colocada em prática?

#### **f. Mensagem final**

– Uma frase de impacto, chamada à ação ou convite para apoiar a causa

## **6. DO SIGILO E CONFIDENCIALIDADE**

Todas as informações fornecidas pelas participantes serão tratadas com sigilo. A organização se compromete a garantir a proteção dos dados pessoais, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018).

## **7. DOS EQUIPAMENTOS E INFRAESTRUTURA**

A UnB disponibilizará os espaços, materiais e equipamentos necessários para o desenvolvimento das atividades. As participantes poderão levar seus próprios dispositivos eletrônicos, caso desejem.

## **8. DAS REGRAS DE CONDUTA**

Será exigido comportamento ético, respeitoso e colaborativo entre todas as participantes e equipe organizadora. Qualquer conduta discriminatória, ofensiva ou desrespeitosa acarretará a desclassificação da equipe responsável.

## **9. DA AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO**

As soluções serão avaliadas por uma banca composta por especialistas em tecnologia, educação, segurança digital e direitos humanos, com base nos seguintes critérios:

- Criatividade e inovação
- Pertinência ao tema
- Viabilidade técnica e social
- Apresentação e clareza

As três melhores soluções serão premiadas.

## **10. DISPOSIÇÕES FINAIS**

A participação no *hackathon* implica aceitação integral deste regulamento.

As decisões da comissão organizadora são soberanas e irrecorríveis.

As soluções apresentadas poderão ser divulgadas publicamente e desenvolvidas posteriormente, com os devidos créditos às equipes autoras.