

Regulamento Hackathon Fundacred + Asces-Unita

Decisões que constroem trajetórias

1. Apresentação

A Fundacred, enquanto infraestrutura que investe em educação, mobilidade social, inclusão produtiva e no desenvolvimento de tecnologias sociais, e a Asces-Unita, instituição comprometida com a formação acadêmica conectada às transformações sociais e ao desenvolvimento regional, promovem o Hackathon “**Decisões que constroem trajetórias**”, uma maratona de inovação orientada à construção de soluções que ampliem oportunidades educacionais e transformem trajetórias estudantis.

O Hackathon convida estudantes a desenvolverem propostas capazes de antecipar decisões educacionais críticas, impactando o acesso, a permanência, a conclusão e a inclusão produtiva no ensino superior.

2. Desafio central

Decisões que constroem trajetórias

As decisões ao longo da jornada educacional podem influenciar o acesso ao ensino superior, a permanência, a conclusão e a inclusão produtiva.

Essas decisões costumam estar relacionadas a fatores como acesso à informação, condições financeiras, repertório social, expectativas de futuro, saúde emocional e leitura de oportunidades.

Sabendo disso, o desafio propõe o desenvolvimento de soluções que apoiem e qualifiquem essas escolhas ao longo da jornada dos estudantes, ampliando oportunidades de acesso, permanência e inclusão produtiva.

3. Objetivo do Hackathon

- Estimular o protagonismo estudantil na construção de soluções para desafios educacionais.
- Mobilizar o ecossistema educacional em torno de questões estruturais da jornada dos estudantes.

- Desenvolver soluções com potencial de impacto social na educação.
- Conectar inovação à promoção da mobilidade social.
- Fomentar o desenvolvimento de tecnologias sociais aplicadas ao ensino superior.

4. Quem pode participar

Poderão participar do Hackathon estudantes brasileiros ou estrangeiros, regularmente matriculados em cursos de graduação ou pós-graduação da Asces-Unita.

A inscrição e a participação no Hackathon deverão ocorrer em caráter individual.

O vínculo acadêmico exigido para participação no Hackathon será confirmado pela Asces-Unita, a partir do número de matrícula informado no momento da inscrição.

Outros requisitos complementares poderão ser definidos pela organização, desde que previamente comunicados nos canais oficiais do evento.

5. Período de inscrições

As inscrições deverão ser realizadas no período de 13/04 a 30/04/2026, por meio de formulário oficial disponibilizado na página do Hackathon.

6. Quando e onde?

O Hackathon será realizado em formato presencial, na cidade de Caruaru, Pernambuco, no Campus II da Asces-Unita.

As datas e horários detalhados de cada etapa presencial serão divulgados oportunamente nos canais oficiais do evento.

7. Como funciona?

O Hackathon será desenvolvido em etapas sucessivas, contemplando seleção inicial, imersão no desafio, desenvolvimento das propostas, mentorias e apresentação final das soluções.

Os participantes selecionados passarão por uma jornada estruturada de construção de soluções, com momentos de aprofundamento no desafio, desenvolvimento colaborativo, validação de ideias e preparação para o Pitch Day.

Ao longo da programação, a organização poderá promover atividades de contextualização, interação com especialistas, dinâmicas orientadas e acompanhamento técnico das propostas.

8. Mentorias e treinamentos

Durante o Hackathon, os participantes irão contar com mentorias e conteúdos formativos voltados ao desenvolvimento e ao aprimoramento das soluções.

As dinâmicas poderão abranger, entre outros, temas como:

- Compreensão do desafio e leitura de contexto
- Identificação e delimitação de problemas
- Estruturação e validação de soluções
- Modelagem da proposta
- Comunicação e apresentação de pitch

OBS: A organização definirá a dinâmica, a duração e os formatos das mentorias e treinamentos.

9. Etapa de seleção – Envio de vídeo

Para validação da inscrição, os participantes deverão enviar um vídeo apresentando sua proposta de solução, respondendo à seguinte pergunta orientadora:

Que solução você criaria para ajudar estudantes a tomar melhores decisões ao longo de suas trajetórias educacionais?

Orientações para o vídeo

O vídeo deverá evidenciar:

- O problema identificado e sua relevância
- O contexto ou território em que o problema se manifesta
- A solução proposta e como ela responde ao desafio
- O impacto esperado na trajetória dos estudantes

E atender aos seguintes requisitos:

- Duração máxima de 3 (três) minutos
- Envio por meio de link acessível (YouTube, Google Drive ou similar), com permissão de visualização liberada
- O vídeo deverá ser de autoria do participante e não poderá conter conteúdos protegidos por direitos autorais sem a devida autorização

Vídeos que não atenderem aos requisitos estabelecidos poderão ser desconsiderados no processo de avaliação.

10. Seleção dos participantes

Ao final do período de inscrições, uma comissão avaliadora designada pela organização realizará a análise dos vídeos enviados e selecionará até **32 (trinta e dois) participantes** para o Hackathon.

A comissão avaliadora considerará, nesta etapa, a clareza da proposta, a relevância do problema identificado, a consistência da solução apresentada e o alinhamento ao desafio central.

A organização poderá, a seu critério, definir lista de espera para eventual convocação adicional, em caso de desistência, desclassificação ou não envio da documentação exigida.

A divulgação dos participantes selecionados será realizada por meio da Landing Page oficial do Hackathon, prevista para o dia **08/05/2026**. Eventuais alterações nessa data poderão ocorrer, sendo devidamente atualizadas e comunicadas na própria página oficial. Os candidatos aprovados serão informados de forma transparente, e é de responsabilidade dos participantes acompanhar a publicação dos resultados, bem como quaisquer atualizações e orientações divulgadas pelos canais oficiais da organização.

11. Documentação obrigatória dos participantes selecionados

Os participantes selecionados deverão encaminhar, dentro do prazo estabelecido pela organização, a seguinte documentação comprobatória:

- documento oficial de identificação com foto

Serão aceitos como documento oficial de identificação com foto:

- Carteira de Identidade Nacional (CIN) ou RG
- Carteira Nacional de Habilitação (CNH)

- Passaporte válido
- Carteira de Registro Nacional Migratório, quando aplicável
- Carteiras funcionais ou profissionais com fé pública, nos termos da legislação aplicável

O não envio da documentação no prazo estabelecido poderá implicar desclassificação do participante, a critério da organização.

Ademais, para fins de validação, serão desconsiderados documentos enviados que estejam ilegíveis, rasurados ou com prazo de validade expirado.

12. Datas importantes

Os participantes deverão observar o seguinte cronograma:

- Período de inscrições: de 13/04 a 30/04 de 2026
- Divulgação dos selecionados: até 8 de maio
- Data limite para envio da documentação pelos participantes selecionados: até 10 de maio
- Realização do Hackathon: 26 e 27 de maio de 2026.

A organização poderá atualizar o cronograma, mediante comunicação prévia nos canais oficiais do evento.

13. Temáticas orientadoras

As soluções deverão dialogar com o desafio central, podendo se conectar a uma ou mais das seguintes temáticas:

1. **Sustentabilidade financeira da trajetória acadêmica**
Abrange iniciativas voltadas à permanência no ensino superior diante das pressões financeiras que atravessam a experiência universitária, incluindo mensalidades, materiais acadêmicos, transporte e custos de manutenção da vida estudantil.
2. **Condições de permanência e organização da vida acadêmica**
Contempla iniciativas voltadas à viabilização da permanência no ensino superior, considerando desafios relacionados à gestão do tempo, conciliação entre estudo e trabalho, deslocamentos e responsabilidades cotidianas. Inclui soluções que reduzam a intensidade das demandas acadêmicas e cotidianas do estudante e ampliem suas condições de continuidade na graduação.
3. **Engajamento, pertencimento e bem-estar na jornada acadêmica**
Reúne iniciativas voltadas à experiência do estudante, considerando aspectos emocionais, pertencimento e engajamento com a instituição. Inclui propostas que

promovam uma vivência acadêmica mais segura e consistente, fortalecendo a permanência e o sucesso na trajetória.

4. Projeto de vida, carreira e inserção no mundo do trabalho

Compreende propostas orientadas à construção de perspectivas de futuro durante a graduação, fortalecendo a articulação entre formação acadêmica, desenvolvimento de competências e possibilidades concretas de inserção profissional.

14. Etapas do Hackathon

O Hackathon será estruturado nas seguintes etapas:

- Seleção das propostas inscritas, a partir da análise dos vídeos enviados.
- Formação ou validação das equipes participantes.
- Etapa de imersão, com atividades de contextualização e mentorias.
- Desenvolvimento das soluções ao longo do período do Hackathon.
- Apresentação final das propostas no Pitch Day.

As datas, formatos e dinâmicas de cada etapa serão definidos e comunicados pela organização.

15. O que está incluído

A organização disponibilizará alimentação aos participantes durante as atividades do Hackathon. Os demais aspectos logísticos serão definidos e comunicados pela organização aos estudantes selecionados.

16. Regras e critérios de avaliação

As propostas finais serão apresentadas no Pitch Day a uma banca avaliadora composta por membros definidos pela organização. Cada equipe ou participante terá até 3 (três) minutos para apresentação da proposta.

A avaliação considerará tanto a qualidade da solução quanto a clareza e a consistência da apresentação final.

As propostas serão avaliadas com base nos seguintes critérios:

- Aderência ao desafio central e às temáticas orientadoras
- Potencial de impacto em mobilidade social
- Contribuição para a inclusão produtiva dos estudantes
- Grau de inovação e originalidade da solução

- Viabilidade de implementação técnica, operacional e/ou financeira
- Potencial de escalabilidade e replicabilidade
- Potencial de impacto sistêmico na trajetória estudantil
- Clareza, objetividade e consistência da apresentação no Pitch Day

A forma de consolidação das notas e definição das propostas vencedoras será estabelecida pela organização e pela banca avaliadora.

17. Premiação

- **1º lugar:** R\$ 10.000,00 (dez mil reais) por equipe, para investimento na solução + 1 (uma) Alexa para cada integrante da equipe + Mentoria Fundacred.
- **2º lugar:** 1 (um) tablet para cada integrante da equipe + 1 (uma) Alexa para cada integrante da equipe + Mentoria Fundacred.
- **3º lugar:** 1 (um) Kindle para cada integrante da equipe + 1 (uma) Alexa para cada integrante da equipe + Mentoria Fundacred.

Os dispositivos eletrônicos serão entregues no mesmo dia da divulgação do resultado. Os valores em dinheiro serão pagos em até 7 (sete) dias úteis após a divulgação dos vencedores e o recebimento, pela Fundacred, dos respectivos dados bancários dos integrantes das equipes, conforme os procedimentos internos da organização.

18. Código de Conduta

O Hackathon deverá ser um ambiente seguro, respeitoso e inclusivo para todas as pessoas participantes. Espera-se que todos ajam com responsabilidade, ética e respeito mútuo durante todas as atividades do evento.

18.1. Não Assedie

É considerado assédio qualquer comportamento indesejado ou hostil em relação a outra pessoa, por qualquer motivo. Isso inclui, mas não se limita a: comentários verbais ofensivos relacionados a características ou escolhas pessoais, conteúdo ou comentários de cunho sexual, intimidação, perseguição, registro de imagens ou gravações sem consentimento, divulgação de conteúdos privados sem autorização, contato físico inadequado ou atenção sexual indesejada.

A conduta não precisa ser intencional para ser caracterizada como assédio.

A equipe poderá ser desclassificada caso qualquer situação de assédio seja identificada.

18.2. Não discrimine

É considerada discriminação qualquer atitude que exclua, segregue ou inferiorize pessoas com base em preconceitos. Isso inclui, mas não se limita a: discriminação por classe social, raça, etnia, gênero, orientação sexual, identidade de gênero, nacionalidade, região geográfica, religião ou quaisquer outras características individuais ou coletivas.

A equipe poderá ser desclassificada caso qualquer situação de discriminação seja identificada.

18.3. Respeite e inclua

As pessoas participantes devem respeitar os diferentes níveis de conhecimento e experiência, evitando julgamentos ou atitudes que desvalorizem outras pessoas.

O Hackathon tem como princípio ser um ambiente de aprendizado e colaboração.

As equipes devem promover a participação ativa de todos os integrantes, valorizando a diversidade de habilidades e perspectivas.

18.4. Comunicação de ocorrências

Caso alguma pessoa participante se sinta desconfortável ou identifique qualquer conduta inadequada, deverá procurar imediatamente a organização do evento, para que as medidas cabíveis sejam adotadas.

19. Propriedade Intelectual

19.1. Para fins deste Hackathon, ficam estabelecidas as seguintes definições:

Propriedade Pré-existente: quaisquer conteúdos, ideias, materiais, soluções, códigos, metodologias ou criações desenvolvidas pelo participante antes do início do Hackathon.

Propriedade Desenvolvida: conteúdos, soluções, protótipos, apresentações ou quaisquer criações desenvolvidas durante o período de realização do Hackathon.

19.2. A Propriedade pré-existente permanece de titularidade exclusiva do participante, não sendo objeto de qualquer cessão à organização.

19.3. Em relação à Propriedade Desenvolvida, os participantes autorizam e concedem à Fundacred, nos termos dos arts. 49 e 50 da Lei 9.610/98, a licença por uso em caráter amplo, gratuito, por prazo indeterminado e com abrangência territorial irrestrita para utilizar, reproduzir, adaptar e divulgar as soluções desenvolvidas, em quaisquer modalidades de uso conhecidas o que venham a ser desenvolvidas, incluindo mas não se limitando a finalidades institucionais, de pesquisa, desenvolvimento e promoção de iniciativas relacionadas ao Hackathon e ao ecossistema educacional. Ficando dispensada a autorização adicional dos participantes.

19.4. A eventual evolução ou continuidade das soluções poderá ocorrer pela Fundacred, com ou sem a participação dos autores, mediante alinhamentos posteriores, quando aplicável.

20. Proteção de Dados Pessoais

20.1. Em atendimento à Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), as organizadoras (Fundacred e Ascес-Unita) atuarão como Controladoras dos dados pessoais fornecidos pelos participantes, comprometendo-se a tratá-los de forma segura e restrita às finalidades deste Hackathon.

20.2. Serão coletados e tratados dados de identificação (nome, CPF, RG ou equivalentes), dados de contato, imagem/voz (através dos vídeos de inscrição e registro do evento) e dados bancários (exclusivamente dos vencedores).

20.3. As Partes reconhecem e concordam que o tratamento dos dados pessoais coletados no âmbito deste Regulamento dar-se-á em estrita observância à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), fundamentando-se nas seguintes hipóteses legais: (i) execução de contrato e de procedimentos preliminares (Art. 7º, inciso V), para a consecução das inscrições, validação das etapas avaliativas, comunicação oficial e efetivação do pagamento das premiações; (ii) legítimo interesse do controlador (Art. 7º, inciso IX), para fins de promoção institucional do evento e publicidade das soluções tecnológicas desenvolvidas, respeitados os direitos e liberdades fundamentais dos titulares; e (iii) cumprimento de obrigação legal ou regulatória (Art. 7º, inciso II), voltado exclusivamente à manutenção e guarda dos dados financeiros e fiscais estritamente necessários à prestação de contas do pagamento dos prêmios.

20.4. Os dados bancários dos vencedores serão tratados para viabilizar o repasse da premiação e retidos pelo prazo prescricional exigido pela legislação fiscal, contábil e regulatória aplicável. Os documentos de identificação e demais dados dos candidatos não selecionados serão eliminados de forma segura após o encerramento definitivo de todas as etapas do Hackathon, incluindo eventuais prazos para recursos e prestação de contas, salvo se houver base legal que autorize ou exija a sua manutenção pela Organização.

20.5. A Organização assegura aos participantes o exercício dos direitos previstos no Art. 18 da LGPD, mediante solicitação formal aos canais oficiais. Contudo, reserva-se à Organização o direito de negar solicitações de eliminação de dados caso a retenção seja necessária para o cumprimento de obrigações legais ou regulatórias, para o exercício regular de direitos em processos (judiciais, administrativos ou arbitrais) ou quando amparada em outra base legal que justifique a sua guarda, nos exatos termos do Art. 16 da LGPD.

210. Disposições finais

A participação no Hackathon implica:

- Aceite integral e irrestrito dos termos deste regulamento
- Autorização para uso de imagem, voz e conteúdo produzido durante o evento para fins institucionais e de divulgação
- Concordância com o registro, tratamento e divulgação das informações relacionadas ao Hackathon

A organização poderá, a qualquer tempo, realizar ajustes operacionais necessários à execução do Hackathon, preservando seus objetivos e diretrizes.

Os casos omissos neste regulamento serão analisados e deliberados pela organização do Hackathon.