

Regulamento Geral

Este regulamento contém informações básicas e regras sobre o funcionamento do HACKATHON PIGDATA 2025, doravante denominado "Evento". É imprescindível que o candidato leia o inteiro teor deste documento para melhor compreender e aproveitar o Evento. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização do Evento.

1. DO OBJETIVO

O **HACKATHON PIGDATA 2025** tem por objetivo propiciar que seus participantes desenvolvam soluções inovadoras para desafios atuais da economia e da sociedade, através do desenvolvimento de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou desenvolvidos para esse objetivo.

2. DO SUPER HACKATHON 2025

O HACKATHON PIGDATA 2025 é um evento integrante do SUPER HACKATHON 2025 - DESAFIOS DA MODERNIDADE, uma maratona de inovação, tecnologia e empreendedorismo que ocorre simultaneamente em Cascavel, Toledo e Foz do Iguaçu. O evento visa conectar talentos, empresas e o ecossistema de inovação para desenvolver soluções práticas e criativas para desafios reais do mercado. O PigData representa a etapa local do evento na cidade de Toledo, enquanto a etapa de Cascavel será o Hack'n Hub One e a de Foz do Iguaçu, o Hackatour SPEED.

O HACKATHON PIGDATA 2025 é uma correalização entre SEBRAE e ACIT, FUNDETEC, IDEstur com o apoio de seus parceiros.

O regulamento geral do SUPER HACKATHON 2025 pode ser consultado no endereço <https://pigdata.com.br/>

3. DEFINIÇÕES PRELIMINARES

Para os fins deste regulamento, os seguintes termos terão as definições abaixo:

- a. **Super Hackathon:** Evento de imersão de múltiplos dias em que equipes multidisciplinares colaboram intensivamente para criar e desenvolver soluções inovadoras (produtos, serviços ou processos) para desafios pré-definidos.
- b. **Empresa Demandante:** Pessoa jurídica que submete um ou mais desafios reais de seu negócio para serem solucionados durante o evento.
- c. **Desafio:** Problema, necessidade ou oportunidade de melhoria submetido por uma Empresa Demandante, que servirá de tema para o trabalho das equipes.
- d. **Participante:** Pessoa física, inscrita no evento para compor uma equipe e solucionar um desafio.
- e. **Equipe:** Grupo de até 5 (cinco) Participantes, formado para competir no Super

HACKATHON PIGDATA 2025

Hackathon.

- f. **Prova de Conceito (PoC):** Implementação simplificada ou teste de uma ideia para demonstrar sua viabilidade prática e potencial.
- g. **Memorando de Entendimentos (MoU):** Documento que formaliza um acordo de cooperação entre duas ou mais partes, estabelecendo as bases para futuras ações conjuntas, como o desenvolvimento de Provas de Conceito (PoC).
- h. **Banco de Desafios:** Repositório de todos os desafios submetidos pelas Empresas Demandantes, que poderá ser utilizado pela ORGANIZADORA em futuros programas de inovação.
- i. **Banco de Talentos:** Repositório de informações sobre os perfis e habilidades de todos os Participantes inscritos, visando conectar talentos com oportunidades no ecossistema de inovação.
- j. **Ecossistema de Inovação:** Conjunto de atores (empresas, startups, instituições de ensino, governo, investidores, parques tecnológicos, hubs de inovação, incubadoras, aceleradoras) e suas interações em um determinado território, que promovem a inovação e o empreendedorismo.
- k. **Summit Iguassu Valley:** Evento de encerramento e culminância das atividades de inovação da região, onde ocorrerá a fase final de apresentação e premiação do Super Hackathon.
- l. **PIGData:** Nome do evento que ocorrerá na cidade de Toledo-PR.
- m. **Hack'n Hub One:** Nome do evento que ocorrerá na cidade de Cascavel-PR.
- n. **Hackatour SPEED:** Nome do evento que ocorrerá na cidade de Foz do Iguaçu-PR.

4. DA CORREALIZAÇÃO

O Evento é uma correalização entre SEBRAE e ACIT, FUNDETEC, IDEstur com o apoio de seus parceiros.

5. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

A crescente complexidade dos mercados e da sociedade exige a adoção de novas abordagens para a solução de problemas. O Super Hackathon justifica-se como um evento de inovação aberta que acelera o desenvolvimento de soluções, promove a cultura da colaboração, identifica e retém talentos na região, e fortalece a competitividade das empresas locais.

5.1. Alinhamento com os ODS: O evento busca contribuir para os seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU):

- a. Saúde de qualidade – ODS 3
- b. Igualdade de Gênero – ODS 5
- c. Água Potável e Saneamento - ODS 6
- d. Energias Renováveis e Acessíveis – ODS 7
- e. Trabalho Digno e Crescimento Econômico – ODS 8

HACKATHON PIGDATA 2025

- f. Indústria, Inovação e Infraestrutura – ODS 9
- g. Cidades e Comunidades Sustentáveis – ODS 11
- h. Produção e Consumo Responsável – ODS 12
- i. Parcerias e Meios de Implementação – ODS 17

5.2. Objetivo Geral: Fomentar a criação de soluções inovadoras para os desafios específicos de cada cidade e para os "Desafios da Modernidade", conectando os talentos da região com as necessidades reais das empresas e do setor produtivo.

5.3. Objetivos Específicos:

- a. Mapear e qualificar desafios reais de empresas da região, compondo um Banco de Desafios estratégico.
- b. Identificar e mapear os perfis de talentos regionais, estruturando um Banco de Talentos para o ecossistema.
- c. Promover a formação de equipes multidisciplinares e o desenvolvimento de competências empreendedoras e de inovação.
- d. Desenvolver um portfólio de até 20 (vinte) soluções com potencial de mercado para apresentação no Summit Iguassu Valley no dia 10 de outubro de 2025.
- e. Facilitar a continuidade dos projetos promissores por meio de Provas de Conceito (PoC), conexão com Empresas Demandantes e com a trilha de desenvolvimento do ecossistema de inovação.

6. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO

- a. A participação está aberta a qualquer interessado que atenda aos critérios deste regulamento.
- b. Alunos de cursos técnicos, de graduação e pós-graduações também podem participar.
- c. A idade mínima para participação será de 16 anos na data de início do evento, com autorização expressa dos pais para menores de 18 anos.
- d. Todo participante deverá ter disponibilidade para participar de todo o ciclo do Evento de acordo com as datas estipuladas neste regulamento.

7. DAS EQUIPES

- a. As equipes deverão ser compostas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) membros.
- b. A formação das equipes será incentivada no início do evento, com o objetivo de promover o networking e a colaboração entre perfis complementares.
- c. No ato da inscrição, o candidato preencherá um formulário detalhado que incluirá um questionário para identificação de seu perfil predominante, podendo ser:
 - **Criativo:** Responsável por criar a identidade visual do produto, garantindo que seja intuitivo e alinhado às necessidades do cliente. Atua na interface entre o usuário e o produto, transformando conceitos em soluções visuais claras e envolventes.

HACKATHON PIGDATA 2025

- **Analítico:** Especialista em programação, traduz as ideias do Criativo em soluções técnicas e funcionais. Avalia a viabilidade, define os recursos necessários e constrói a estrutura técnica do produto, assegurando a sua implementação.
 - **Vendedor:** Focado em vendas e negociações, o Vendedor é responsável por comercializar o produto e a visão da empresa. Usa estratégias de marketing para atrair clientes e gerar receita, sendo a força motriz por trás do crescimento e da expansão do negócio.
- d. A organização promoverá dinâmicas para facilitar a integração e a formação dos times no início do evento.

8. DAS INSCRIÇÕES:

- a. Cada inscrição é individual.
- b. A inscrição terá um custo/investimento individual, conforme lotes descritos abaixo:
Lote Promocional (De 2/9/2025 a 5/9/2025): R\$ 60,00 (Por participante);
Lote 2 (De 6/9/2025 a 30/09/2025): R\$ 80,00 (Por participante);
- c. A inscrição será realizada através da plataforma SYMPLA, através do link divulgado amplamente nas redes digitais.
- d. O site oficial do evento será: <https://pigdata.com.br/>, onde constarão mais informações e também um direcionamento para plataforma de inscrições.
- e. As inscrições serão limitadas a até 50 participantes;
- f. A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente regulamento;
- g. No início do Evento os participantes deverão trazer os seguintes documentos em mãos:
- Termo de cessão de direitos de uso de imagem assinado.
 - Documento de identidade.
 - Autorização para participação do Evento assinada pelo responsável legal para menores de 18 anos com cópia da identidade ou CNH.
- h. Durante o período de pré-evento, serão realizadas lives e workshops online com especialistas, empresas e mentores para preparar e engajar a comunidade durante o mês de setembro de 2025.

9. KIT DO PARTICIPANTE

Todos os participantes inscritos e com inscrição confirmada por meio do pagamento via plataforma de inscrição, receberão no início do evento os seguintes itens:

- a. Camiseta oficial do evento;
- b. Squeeze e/ou copo;
- c. Caneta e blocos de anotação

HACKATHON PIGDATA 2025

10. CRONOGRAMA

Fase	Atividade	Data Prevista
Pré-Evento	Lançamento do Edital	26/08/2025
	Regulamento Geral de Cada Cidade	02/09/2025
	Inscrições de Desafios	02/09/2025 a 30/09/2025
	Curadoria e Seleção dos Desafios	20/08/2025 a 25/09/2025
	Inscrições de Participantes	02/09/2025 a 30/09/2025
	Lives Preparatórias	09/09, 16/09 e 23/09/2025
Durante	SUPER HACKATHON 2025	02 a 05 de outubro de 2025
	Credenciamento e Formação das Equipes	02/10 e 03/10/2025
	Maratona de Desenvolvimento	02 a 05/10/2025
	Apresentação para Banca Local e Seleção (Top 20)	05/10/2025
	Divulgação do Resultado da Primeira Etapa	05/10/2025
Pós-Evento	Imersão das 20 equipes finalistas	06/10/2025 a 09/10/2025
	Apresentação Final e Premiação no Summit Iguassu Valley	10/10/2025
	Publicação dos Projetos e Resultados Finais	10/10/2025 a 15/10/2025

11. DA PARTICIPAÇÃO:

- O Evento acontecerá nas dependências da Associação Comercial e Empresarial de Toledo - ACIT, no endereço: Largo São Vicente de Paulo, 1333, Centro, Toledo PR.
- O evento ocorrerá em duas etapas principais:
 - Primeira Etapa (Etapa Local):** Acontecerá em Toledo/PR entre os dias 02 a 05 de outubro de 2025. As equipes desenvolverão suas soluções com o apoio de mentores e uma banca local selecionará os melhores projetos.
 - Os 3 melhores serão premiados de acordo com o constante no edital.
 - Os 6 melhores projetos irão para a segunda etapa
 - Segunda Etapa (Etapa Final):** As equipes classificadas na primeira etapa terão uma semana de imersão e desenvolvimento, com pitch final no Summit Iguassu Valley no dia 10 de outubro de 2025, em Foz do Iguaçu.
- Os grupos devem trazer seus próprios equipamentos como computadores e materiais de apoio, e quaisquer outros que julguem necessário. A organização do Evento não se responsabiliza por eventuais danos, extravios aos equipamentos pessoais ou materiais.
- estrutura do evento contará com disponibilização de energia 110V, réguas/extensão e

HACKATHON PIGDATA 2025

internet;

- e. Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (um) projeto ao final da primeira etapa. E este projeto deverá ser composto por:
- f. 01 protótipo funcional (mobile, web, Saas ou IoT);
- g. 01 Apresentação em formato PPT ou PDF 16:9;
- h. Os projetos deverão ser realizados ao longo da duração do Evento respeitando a programação fornecida pela Organização, tendo sido iniciado exclusivamente durante o evento, sob pena de desclassificação sumária da equipe.
- i. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho.
- j. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe, sem apoio de programadores ou desenvolvedores externos durante a produção;
- k. As equipes poderão utilizar de ferramentas de IA (Inteligência Artificial) para desenvolvimento das soluções;
- l. O participante inscrito que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades do Evento será desclassificado podendo, posteriormente, desqualificar a equipe se a mesma não atender ao critério de multidisciplinaridade.
- m. A organização não disponibilizará qualquer quantia para que os participantes adquiram itens ou insumos além dos especificados neste regulamento;
- n. No dia do Evento, caso uma equipe se apresente com menos de 03 representantes será desclassificada. Caso haja desistências no decorrer das atividades do Evento, a equipe que não tiver pelo menos 3 representantes para o seu Pitch será desclassificada.
- o. Casos excepcionais, com relação a composição da equipe ao longo do evento serão tratadas caso a caso, pela equipe organizadora do evento.
- p. Durante o Evento haverá mentores de tecnologia, negócios/ inovação e design, além de facilitadores que serão os "donos dos problemas", para realização de validações ao longo do desenvolvimento que ficarão disponíveis e se alternarão de acordo com a programação apresentada pela Organização.

12. DA PROVA DE CONCEITO (PoC)

As Empresas Demandantes que tiverem seus desafios solucionados terão o direito de primeira negociação com as respectivas equipes para o licenciamento, aquisição da tecnologia ou desenvolvimento de uma Prova de Conceito (PoC). Esta implementação simplificada ou teste de uma ideia visa demonstrar sua viabilidade prática e potencial de mercado. As condições específicas para essa negociação serão formalizadas por meio de um Memorando de Entendimentos (MoU).

13. DOS TEMAS DOS PROJETOS PARTICIPANTES:

- a. Para o HACKATHON PIGDATA 2025 não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexualmente explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, dos realizadores, organizadores ou qualquer outro apoiador, bem como de membros da organização, de outros participantes do

6

HACKATHON PIGDATA 2025

evento ou de empresas parceiras na realização do evento.

- b. Serão apresentadas diversas problemáticas, e as equipes deverão escolher uma no início do evento e dar sequência durante todo o evento. A escolha será feita de forma livre, logo após a apresentação dos desafios.
- c. Cada desafio poderá ser trabalhado por no máximo 2 times. Caso algum desafio tenha mais de 2 interessados, os 2 primeiros times que realizarem a escolha terão preferência.

14. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO

- a. Os projetos concluídos serão selecionados por uma Comissão Julgadora, levando-se os critérios de avaliação:
 - Criatividade da solução frente ao problema;
 - Utilidade prática da solução;
 - Completude do produto (quanto do produto exposto funciona corretamente);
 - Aplicabilidade no mercado (o quanto o produto realmente pode gerar renda no mercado).
 - Capacidade técnica e entrega do time;
- b. Poderá haver transmissão ao vivo pela Internet / Redes Sociais.
- c. As entregas parciais e evolução dos projetos deverão ser entregues em link disponibilizado pela organização durante o evento, para fins de acompanhamento e apoio para as equipes. Caso a equipe não faça o envio de suas entregas parciais, a organização não se responsabiliza pela alocação dos mentores adequados para o momento de evolução da equipe.
- c. As etapas de entrega parcial:
 - ENTREGA 1 Definição de equipe Nome da equipe e desafio escolhido;
 - ENTREGA 2 Mapeamento do Problema e público alvo;
 - ENTREGA 3 Proposta de Solução - Descritivo da solução a ser criada e da abordagem do problema;
 - ENTREGA 4 MVP - Apresentação de qualquer imagem do MVP;
 - ENTREGA Final - PDF da apresentação final.
- d. No dia 05/10/2025, as bancas dos projetos serão realizadas. Todos os grupos terão 5 (cinco) minutos para apresentação e 5 minutos para perguntas, para apresentar seus projetos perante a Comissão julgadora. Durante o Pitch, o grupo deverá descrever, conforme material a ser disponibilizado para as equipes:
 - Capacidade de resolução/nível de aderência ao desafio;
 - O que é o produto e como funciona?
 - Inovação ao atender demandas inéditas no mercado;
 - Resultados esperados;
 - Formas de monetização e potencial econômico, caso se volte para um produto comercial;

Todos os projetos serão avaliados pela Comissão Julgadora.

HACKATHON PIGDATA 2025

15. DA COMISSÃO JULGADORA

- a. A Organização do Evento indicará avaliadores para integrar a Comissão Julgadora das aplicações tecnológicas;
- b. A Comissão Julgadora será composta de 3 (três) a 5 (cinco) membros.
- c. A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- d. Os projetos serão pontuados com notas de 1 a 5 conforme avaliação de cada membro da banca.
- e. Os projetos serão avaliados pela banca, em somatória simples da banca avaliadora, com os seguintes critérios:
 - **Qualidade do produto final:** O produto final funciona, é simples de usar e possui funcionalidades efetivas?
 - **Resolução do problema:** O produto final resolve o problema, é aplicável no cenário real e a equipe apresentou com clareza sua abordagem?
 - **Avaliação do Negócio:** A equipe abordou a necessidade do mercado e expôs todas as informações do produto e do mercado com clareza?
 - **Inovação:** A equipe apresentou uma solução mais inovadora e ágil que as atuais do mercado e o produto demonstra ser capaz de ser uma fonte geradora de faturamento?
- f. A avaliação por critérios tem como objetivo a valoração da ideia, ou seja, a geração de uma pontuação para cada projeto, possibilitando comparar as ideias e beneficiando os projetos que possuem maior impacto com uma pontuação maior.
- g. A Comissão Julgadora definirá os três melhores projetos que receberão uma premiação de acordo com a sua colocação. Somente será informada a posição das três primeiras equipes.
- h. A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo quaisquer recursos.
- i. Casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.
- j. Em casos de empate entre os times participantes no momento da Pitch Final, a banca avaliadora será responsável por analisar qualitativamente os projetos empatados e realizar a seleção.

16. DA PREMIAÇÃO

A premiação do HACKATHON PIGDATA 2025 será:

Colocação	Premiação
1º Lugar	R\$ 8.000,00
2º Lugar	R\$ 5.000,00
3º Lugar	R\$ 3.000,00

17. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A propriedade intelectual das soluções (códigos, designs, modelos de negócio, etc.) desenvolvidas durante o Super Hackathon pertencerá integralmente aos membros da equipe que as criou. As Empresas Demandantes que tiverem seus desafios solucionados terão o direito de primeira negociação com as respectivas equipes para o licenciamento ou aquisição da tecnologia. As condições específicas para essa negociação serão formalizadas por meio de um Memorando de Entendimentos (MoU).

18. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD) E USO DE IMAGEM

- a. Ao se inscrever no Super Hackathon 2025, o titular dos dados declara ciência e concede seu consentimento para que a organização realize o tratamento de seus dados pessoais, incluindo a coleta, armazenamento e uso das informações fornecidas para a gestão das inscrições, composição do Banco de Talentos e do Banco de Desafios, e divulgação de futuras oportunidades de inovação.
- b. Todos os participantes autorizam expressamente a ACIT, SEBRAE e os demais parceiros da organização do evento a utilização da imagem, áudio e dados biográficos do PARTICIPANTE, para elaboração de materiais de divulgação e vídeos institucionais ou de marketing/publicidade. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.
- c. A presente autorização é outorgada a título gratuito e definitivo, abrangendo o uso das imagens, áudios e dados biográficos em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades.

19. DA DESCLASSIFICAÇÃO

- a. Será desclassificada a equipe que:
 - Ferir os princípios de Fair Play;
 - Causar tumulto ou confusão durante o evento;
 - Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento;
 - Copiar soluções já existentes;
 - Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter no mínimo 3 competidores no local da maratona);
 - Portar ou consumir bebida alcoólica ou entorpecentes durante o evento nas dependências do evento e arredores.

20. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- a. As equipes participantes autorizam à organização do Evento e a Comissão Julgadora acesso a todo o projeto e código-fonte elaborado durante o Evento para fins de avaliação, devendo permanecer em posse dos criadores, mas entregue quando solicitado.

HACKATHON PIGDATA 2025

- b. Os projetos apresentados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.
- c. Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora no que se refere à qualidade técnica e potencial inovador e, pela organização do Evento, quanto a questões administrativas.
- d. O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente Regulamento.
- e. Esta ação independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71.12.7. Este regulamento pode ser editado sem prévio aviso e entra em vigor na data de sua publicação.
- f. Os casos omissos no presente Regulamento, quando assim forem considerados, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- g. O presente Regulamento poderá ser modificado sempre que o aperfeiçoamento do processo de organização e execução do evento exigir.
- h. O presente Regulamento entrará em vigor a partir da data de sua emissão.

Toledo, 01 de setembro de 2025