

1º HACKARUN UNICATÓLICA 2026

EDIÇÃO CAPIM DOURADO SHOPPING 2026

REGULAMENTO OFICIAL

Engenharia de Software e Inteligência Artificial

11 a 14 de novembro de 2026 Palmas – Tocantins

Instituição-sede: Centro Universitário Católica do Tocantins Etapa final: Capim Dourado Shopping

REGULAMENTO DO HACKARUN 2026

1º HackaRun UniCatólica – Edição Capim Dourado Shopping

1. Objetivo e Formato

- 1.1.** O HackaRun 2026 é uma competição de tecnologia, inovação e empreendedorismo no formato de corrida por objetivos, na qual as equipes cumprem missões sequenciais e desenvolvem uma solução tecnológica a partir de um desafio divulgado pela organização.
- 1.2.** A competição envolve planejamento, desenvolvimento de software, uso responsável de inteligência artificial, versionamento de código, testes, documentação e apresentação dos resultados.
- 1.3.** O evento ocorrerá de 11 a 14 de novembro de 2026, com atividades na UniCatólica, Bloco II, e etapa final no Capim Dourado Shopping, em Palmas–TO.
- 1.4.** A programação aberta ao público não confere, por si só, condição de competidor. Somente participantes inscritos e integrantes das equipes sorteadas poderão concorrer à premiação.

2. Elegibilidade, inscrição e participação

- 2.1.** Poderão inscrever-se como competidores estudantes da UniCatólica, estudantes universitários de outras instituições, profissionais e entusiastas de tecnologia e inovação.
- 2.2.** A inscrição será individual, realizada exclusivamente pelo site oficial do evento, no período de 19 de outubro a 8 de novembro de 2026.
- 2.3.** A inscrição não garante a formação de equipe nem a participação efetiva na competição. A inclusão nas equipes dependerá do comparecimento e do credenciamento no sorteio de 12 de novembro de 2026.
- 2.4.** Os inscritos deverão fornecer informações verdadeiras e manter atualizados os dados necessários à comunicação oficial do evento.
- 2.5.** Participantes menores de 18 anos deverão apresentar autorização de seu responsável legal e cumprir as exigências institucionais aplicáveis.
- 2.6.** A participação na competição implica ciência e aceitação deste regulamento, das orientações da organização e das normas institucionais aplicáveis.

3. Formação das equipes

- 3.1.** As equipes serão formadas por sorteio presencial em 12 de novembro de 2026, das 19h15 às 19h35, na UniCatólica, Bloco II.
- 3.2.** Somente participarão do sorteio os inscritos presentes e credenciados no local e no horário estabelecidos. O inscrito ausente não integrará a competição.
- 3.3.** As equipes terão, preferencialmente, quatro integrantes. Para acomodar o total de participantes, a organização poderá distribuir integrantes remanescentes entre as equipes, formando grupos de até cinco integrantes.
- 3.4.** A composição definida no sorteio será mantida durante a competição. Alterações somente poderão ocorrer mediante autorização expressa da organização, em situação excepcional devidamente justificada.
- 3.5.** Cada equipe deverá indicar um representante para receber comunicações oficiais e realizar as submissões em nome do grupo.

4. Cronograma oficial

As atividades competitivas e os prazos de entrega obedecerão ao cronograma a seguir.

Data	Horário	Atividade
11/11 (quarta-feira)	19h–22h	Oficinas de capacitação: validação de ideias, Git e GitHub e desenvolvimento com IA.
12/11 (quinta-feira)	19h–22h	Abertura, apresentação do staff, sorteio das equipes, regulamento e lançamento do desafio às 20h15 (Missão 1).
13/11 (sexta-feira)	10h e 19h–22h	Lançamento da Missão 2 às 10h; continuidade do desenvolvimento e acompanhamento das equipes, com encontro presencial das 19h às 22h. Prazo final da Missão 1: 10h.
14/11 (sábado)	10h–13h	Prazo final da Missão 2 às 10h; lançamento da Missão 3 às 10h; entrega final até 13h, na UniCatólica.
14/11 (sábado)	A partir das 10h	Exibição de conteúdos no painel de LED no Capim Dourado Shopping.
14/11 (sábado)	15h–16h45	Possíveis missões surpresa não técnicas no shopping, sujeitas à autorização da administração.
14/11 (sábado)	17h–20h	HackaRun Experience: abertura e retrospectiva, pitches das finalistas, show e cerimônia de premiação.

Os horários indicados para as missões e para a etapa final são obrigatórios. A organização divulgará o canal oficial de comunicação e submissão antes do início da competição.

5. Missões, prazos e entregas

5.1. A competição será organizada em três missões sequenciais. Cada missão terá lançamento oficial, prazo final e entregas obrigatórias.

Missão	Lançamento	Prazo de entrega	Entregas obrigatórias
1. Problema e requisitos	12/11, 20h15	13/11, 10h	Problema delimitado, público-alvo, proposta de valor, Canvas simplificado e backlog priorizado.
2. Desenvolvimento e validação do protótipo	13/11, 10h	14/11, 10h	Protótipo funcional, código versionado, fluxo principal implementado e evidências de testes e correções.
3. Produto final e pitch em vídeo	14/11, 10h	14/11, 13h	Versão final da solução, repositório, instruções de execução, documentação e vídeo de pitch com duração de 1min15s a 2min.

5.2. As equipes somente poderão iniciar uma missão a partir do horário oficial de lançamento. A entrega antecipada é permitida, mas não antecipa o lançamento da missão seguinte.

5.3. As missões e as respectivas orientações serão disponibilizadas de forma equivalente a todas as equipes.

5.4. As entregas deverão ser realizadas pelo canal oficial informado pela organização, até o horário-limite de cada missão. O horário de recebimento registrado pelo canal oficial será considerado para fins de cumprimento do prazo.

5.5. Submissões realizadas após o prazo não serão consideradas, salvo quando a organização confirmar falha técnica do canal oficial que tenha afetado as equipes. Nessa hipótese, a medida corretiva será comunicada e aplicada de forma uniforme.

5.6. A ausência de qualquer artefato obrigatório da entrega final poderá resultar em desclassificação. A organização poderá invalidar evidências incompletas, ilegíveis, corrompidas ou que não permitam verificar o trabalho apresentado.

5.7. Atividades-surpresa não técnicas poderão ocorrer no Capim Dourado Shopping entre 15h e 16h45 de 14 de novembro, conforme autorização da administração do local. Essas atividades não alteram os prazos das missões.

5.8. O deslocamento entre salas, laboratórios e demais espaços deverá ser realizado caminhando. É proibido correr em corredores e escadas ou acessar áreas não autorizadas.

6. Desenvolvimento e uso de inteligência artificial

6.1. É permitido utilizar ferramentas de inteligência artificial generativa na ideação, elaboração de requisitos, prototipação, programação, testes e documentação.

6.2. Cada equipe é responsável pela correção, segurança, licitude e funcionamento dos artefatos entregues, inclusive dos conteúdos gerados ou modificados por inteligência artificial.

6.3. O uso relevante de inteligência artificial deverá ser informado na documentação final, indicando as ferramentas utilizadas e, de forma resumida, as finalidades de uso.

6.4. Os participantes não deverão inserir em ferramentas de IA dados pessoais, confidenciais, institucionais ou de terceiros sem autorização e fundamento legal adequado.

6.5. É proibido utilizar IA ou qualquer outra ferramenta para falsificar evidências, simular testes não realizados, ocultar autoria indevida ou produzir declarações falsas sobre o funcionamento da solução.

6.6. A banca poderá solicitar que os integrantes expliquem o funcionamento do código, as decisões técnicas e o uso de ferramentas de IA.

7. Mentoria e apoio técnico

7.1. Os mentores poderão orientar as equipes em produto, arquitetura, programação, testes, segurança, documentação e gestão do tempo.

7.2. Os mentores não poderão desenvolver diretamente os artefatos competitivos, assumir tarefas da equipe ou realizar entregas em nome dos participantes.

7.3. Todas as equipes poderão solicitar orientação aos mentores disponíveis, respeitada a organização dos atendimentos e a disponibilidade durante o evento.

7.4. Os mentores não poderão avaliar equipes que tenham orientado. Qualquer conflito de interesse deverá ser comunicado à coordenação.

7.5. O suporte técnico da organização poderá auxiliar na utilização da infraestrutura, sem interferir no conteúdo ou na autoria das soluções.

8. Entrega final e demonstração

8.1. A entrega final deverá conter, no mínimo: link do repositório, código versionado, instruções de execução, documentação da solução, evidências das missões e vídeo de pitch.

8.2. O vídeo de pitch deverá ter duração mínima de 1 minuto e 15 segundos e máxima de 2 minutos, apresentando o problema, a solução desenvolvida, suas principais funcionalidades e seu diferencial.

8.3. A submissão final deverá ser concluída até 13h de 14 de novembro de 2026, pelo canal oficial divulgado pela organização.

8.4. A entrega deverá permitir compreender a finalidade da solução e verificar, por demonstração ou instruções de execução, as funcionalidades implementadas.

8.5. As equipes finalistas deverão apresentar presencialmente a solução no HackaRun Experience, no Capim Dourado Shopping, em 14 de novembro de 2026, conforme a programação oficial.

9. Avaliação e pontuação

9.1. A avaliação será realizada por banca designada pela organização, com base nas evidências submetidas pelas equipes e nos critérios e pesos definidos neste regulamento.

9.2. Cada critério será avaliado em escala de 0 a 10, em que 0 representa ausência de evidência ou atendimento insuficiente e 10 representa atendimento excelente ao critério.

9.3. A nota final será calculada por média ponderada, aplicando-se os seguintes pesos:

Critério	Nota (0–10)	Peso
Funcionalidade e atendimento aos requisitos	0 a 10	30%
Qualidade técnica, testes e correção de falhas	0 a 10	20%
Inovação e aplicação crítica de inteligência artificial	0 a 10	20%
Cumprimento das missões e qualidade das evidências	0 a 10	20%
Pitch presencial e demonstração da solução pelas finalistas	0 a 10	10%
Total	—	100%

9.4. A nota ponderada será calculada pela fórmula: $\text{Nota final} = (\text{Funcionalidade} \times 0,30) + (\text{Qualidade técnica} \times 0,20) + (\text{Inovação e IA} \times 0,20) + (\text{Missões e evidências} \times 0,20) + (\text{Pitch presencial} \times 0,10)$. A nota final será expressa de 0 a 10.

9.5. As missões-surpresa poderão acrescentar até 1,0 ponto à nota final, desde que a pontuação, os critérios de cumprimento, o prazo e a forma de comprovação sejam informados a todas as equipes antes da realização de cada atividade. A bonificação não poderá elevar a nota final acima de 10.

9.6. As missões-surpresa serão opcionais, não substituirão nenhuma entrega obrigatória e não poderão exigir pagamento, acesso a áreas restritas ou divulgação de dados pessoais. Quando a atividade afetar a pontuação, todas as equipes terão condições equivalentes de participação.

9.7. A seleção de até sete equipes finalistas será baseada na pontuação ponderada dos quatro primeiros critérios, que totalizam 90% da avaliação, e na verificação da entrega obrigatória do vídeo de pitch. Os 10% referentes ao pitch presencial serão aplicados após as apresentações das finalistas.

9.8. As equipes finalistas serão anunciadas até 16h30 de 14 de novembro de 2026.

9.9. As notas serão registradas em instrumento padronizado. Os avaliadores deverão declarar conflitos de interesse e abster-se de avaliar equipes com as quais tenham conflito.

9.10. Em caso de empate na seleção das finalistas, serão considerados, sucessivamente: maior nota em funcionalidade; maior nota em qualidade técnica e testes; maior nota em cumprimento das missões e evidências; maior nota em inovação e aplicação crítica de IA.

9.11. Em caso de empate na classificação final, serão considerados, sucessivamente: maior nota em funcionalidade; maior nota em qualidade técnica e testes; maior nota em cumprimento das missões e evidências; maior nota no pitch presencial. Persistindo o empate, a banca decidirá de forma fundamentada.

9.12. A banca registrará a decisão final e a encaminhará à coordenação para consolidação e divulgação dos resultados.

10. Pitch final e premiação

- 10.1. A etapa final será realizada em 14 de novembro de 2026, no Capim Dourado Shopping.
- 10.2. A programação prevê abertura e retrospectiva das 17h às 17h30 e apresentações presenciais das equipes finalistas das 17h30 às 18h30.
- 10.3. Cada equipe finalista terá até cinco minutos para apresentar sua solução, observada a orientação da organização quanto a perguntas e transições.
- 10.4. **A cerimônia de premiação ocorrerá das 19h às 20h, com reconhecimento das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares. Caso sejam obtidos prêmios adicionais, a organização poderá ampliar a premiação para as equipes classificadas até o 5º lugar, mediante divulgação prévia.**
- 10.5. A descrição dos prêmios e as condições de entrega serão divulgadas pela organização nos canais oficiais do evento.
- 10.6. A programação musical está prevista para 18h30–19h e 19h30–20h, conforme a programação oficial do HackaRun Experience.

11. Integridade, autoria e propriedade intelectual

- 11.1. As equipes deverão declarar a origem de bibliotecas, frameworks, componentes, modelos, conjuntos de dados, trechos de código e demais recursos externos relevantes utilizados na solução.
- 11.2. É proibido apresentar como próprio o trabalho de terceiros, utilizar materiais sem autorização ou licença adequada, falsificar contribuições ou omitir deliberadamente fontes relevantes.
- 11.3. A autoria, a titularidade e o uso posterior das soluções observarão a legislação aplicável, as licenças de terceiros, as normas institucionais vigentes e os termos de participação eventualmente firmados.
- 11.4. A participação não autoriza a equipe a utilizar marcas, logotipos, dados, credenciais, sistemas ou informações institucionais sem autorização.
- 11.5. A organização poderá divulgar informações gerais sobre as soluções e registros do evento conforme as autorizações aplicáveis, preservados os direitos de terceiros e as regras de proteção de dados.

12. Conduta, segurança e uso da infraestrutura

- 12.1. Todos os participantes deverão tratar com respeito os demais participantes, mentores, avaliadores, organizadores, colaboradores da instituição, funcionários do shopping e público visitante.
- 12.2. São proibidos assédio, discriminação, intimidação, ameaça, violência, retaliação, dano intencional ao patrimônio e condutas que comprometam a segurança ou o andamento do evento.
- 12.3. Os participantes deverão cumprir as orientações da organização e as normas de acesso, permanência e segurança dos ambientes da UniCatólica e do Capim Dourado Shopping.
- 12.4. É proibido remover equipamentos de seu local, alterar configurações de infraestrutura institucional ou utilizar recursos não destinados à competição sem autorização da equipe responsável.
- 12.5. É proibido trabalhar em laboratório sem a supervisão ou autorização exigida pelas normas institucionais. Os participantes deverão seguir as instruções dos responsáveis pelos laboratórios.
- 12.6. É proibido realizar varreduras, testes de intrusão, exploração de vulnerabilidades, captura de tráfego ou qualquer atividade de segurança cibernética contra redes, dispositivos, contas ou sistemas sem autorização expressa. Atividades técnicas dessa natureza somente poderão ocorrer em ambientes explicitamente autorizados pela organização.
- 12.7. É proibido comprometer a disponibilidade de sistemas, interferir na rede institucional, acessar contas ou dados de terceiros, utilizar credenciais alheias ou contornar controles de acesso.
- 12.8. Qualquer acidente, falha relevante, incidente de segurança ou dano deverá ser comunicado imediatamente à organização.

13. Proteção de dados, imagem e participantes menores

13.1. Os dados pessoais fornecidos na inscrição serão tratados para fins de organização, comunicação, credenciamento, avaliação e execução do evento, observada a legislação de proteção de dados e a política de privacidade institucional.

13.2. Os participantes deverão evitar incluir dados pessoais, informações confidenciais ou dados de terceiros nos repositórios, demonstrações, vídeos e materiais públicos da solução.

13.3. A captação e a divulgação de imagem, voz e demais registros dos participantes observarão as informações de privacidade e as autorizações exigíveis. Para participantes menores de idade, serão observadas as exigências legais e institucionais aplicáveis.

13.4. Os participantes deverão comunicar à organização eventual exposição indevida de dados pessoais ou de informações confidenciais durante a competição.

14. Infrações, penalidades e recursos

14.1. O descumprimento deste regulamento poderá resultar, conforme a gravidade e os efeitos da conduta, em advertência, invalidação de evidência, perda de pontos, suspensão de acesso a ambiente ou atividade, ou desclassificação.

14.2. Fraude, plágio, falsificação de evidências, sabotagem, acesso não autorizado a sistemas, violação deliberada de dados, dano intencional ao patrimônio, assédio ou ameaça poderão resultar em desclassificação.

14.3. A decisão sobre penalidade será registrada pela organização, com indicação da conduta verificada e da medida aplicada. Sempre que a situação permitir, a equipe envolvida poderá apresentar esclarecimentos antes da decisão final.

14.4. Pedidos de revisão de resultado deverão ser apresentados pelo canal oficial até 18h45 de 14 de novembro de 2026, limitados à indicação de erro material ou procedimental e acompanhados dos elementos necessários à análise.

14.5. A organização analisará os pedidos de revisão antes da cerimônia de premiação. A decisão será comunicada pelo canal oficial e encerrará a instância de revisão do evento.

14.6. A organização poderá adotar medidas imediatas para proteger pessoas, equipamentos, dados e infraestrutura, inclusive interromper atividade ou retirar participante de área restrita quando necessário.

14.7. Os casos omissos serão decididos pela coordenação do HackaRun, com base neste regulamento, nas normas institucionais aplicáveis, na legislação vigente e nos princípios de isonomia e transparência.

15. Normas aplicáveis

A participação no HackaRun está sujeita a este regulamento e, no que couber, às seguintes normas e documentos:

- Regimento Geral do Centro Universitário Católica do Tocantins.
- Código de Conduta Ética do Grupo UBEC.
- Normativas de Segurança para o Uso de Laboratórios da Católica do Tocantins.
- Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).
- Lei nº 9.609/1998 — proteção da propriedade intelectual de programas de computador.
- Lei nº 9.610/1998 — direitos autorais.
- Lei nº 8.069/1990 — Estatuto da Criança e do Adolescente, quando aplicável.

Documentos institucionais e legislação

- **Documentos institucionais da Católica do Tocantins:**
<https://to.catolica.edu.br/porta/conheca/institucional/documentos-institucionais/>

- **Regimento Geral da UniCatólica:**
<https://to.catolica.edu.br/portal/wp-content/uploads/2021/08/regimento-geral-unicatolica.pdf>
- **Código de Conduta Ética do Grupo UBEC:**
<https://to.catolica.edu.br/portal/wp-content/uploads/2023/05/codigo-de-conduta-etica-do-grupo-ubec-atualizado.pdf>
- **Normativas de Segurança para o Uso de Laboratórios:**
https://to.catolica.edu.br/portal/wp-content/uploads/2019/11/manuais_laboratorios-normativa_seguranca_uso_laboratorios.pdf
- **Lei nº 13.709/2018 — LGPD:** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm
- **Lei nº 9.609/1998 — Software:** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm
- **Lei nº 9.610/1998 — Direitos Autorais:** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm
- **Lei nº 8.069/1990 — ECA:** https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm