

## **Regulamento do Hackathon 2025 - 3ª Edição**

### **Maratona de Inovação e Empreendedorismo**

Este regulamento tem por objetivo definir as diretrizes do evento denominado **Hackathon 2025 - 3ª Edição**, a ser realizado nos dias 13 e 14 de novembro de 2025. É uma maratona de inovação e empreendedorismo que visa fomentar a geração de ideias e o desenvolvimento inicial de novas ideias de negócios. Este evento é promovido pelo Small Farm HUB sediado na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, *Campus* Frederico Westphalen (URI/FW), e está na terceira edição! Esta é uma iniciativa desenvolvida a partir do Projeto “*AgroTec Norte Inovação e Tecnologia – Conectando e prototipando soluções para as pequenas propriedades rurais*”, do Programa INOVA RS na região Produção e Norte, parceria da Secretaria de Inovação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio Grande do Sul (SICT), URI *Campus* de Frederico Westphalen, Instituto Federal Farroupilha *Campus* de Frederico Westphalen, Universidade de Passo Fundo.

Os objetivos do **Hackathon** são:

- **Inovar** estimulando a criatividade orientada à resolução de problemas reais;
- **Conectar** pessoas e entidades para atuação nos diversos setores da região referentes aos setores da Inovação, Empreendedorismo e do Agronegócio;
- **Desenvolver** soluções inovadoras capazes de aumentar a eficiência produtiva, reduzir custos e agregação de valores aos produtos e serviços oferecidos aos setores;
- **Proporcionar** a experiência de desenvolvimento e validação de uma solução tecnológica, aliando-se à sustentabilidade econômica das empresas e negócios.

## **1. REGULAMENTO**

**1.1** O **Hackathon** será regido pelas regras e disposições deste regulamento.

**1.2** A organização do **Hackathon** poderá alterar e atualizar o regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do(a) participantes/equipe

atentar-se a quaisquer modificações divulgadas no site do evento:  
<https://eventos.fw.uri.br/>

**1.3** Todos os participantes inscritos no **Hackathon** serão considerados conhecedores deste regulamento, declarando que leram, compreenderam, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

## **2. OBJETIVO E DESAFIOS**

**2.1.** Criar soluções inovadoras para os desafios referentes à Inovação, Empreendedorismo e do Agronegócio, visando melhorar a eficiência e produção das diferentes atividades.

**2.2. Objetivos esperados:** Tecnologias inovadoras para promover soluções capazes de aumentar a eficiência produtiva, reduzir custos, agregação de valores aos produtos e serviços produzidos, aliando-se a sustentabilidade econômica das empresas e negócios.

## **3. DIRETRIZES GERAIS**

**3.1** O evento será realizado nos dias 13 e 14 de novembro de 2025, encerrando às 22h30min do dia 13 de novembro, retomando às 08h, com pausa às 12h, retomando às 13h30min e com encerramento oficial às 17h do dia 14 de novembro. O evento será 100% presencial, a ser realizado no segundo piso do Prédio 09 - Biblioteca Central da URI – *Campus* de Frederico Westphalen – RS.

**3.2** A organização do evento disponibilizará espaço físico para o desenvolvimento das atividades e sessões da maratona. Também oferecerá momentos de coffee break.

**3.3** É desejável que o maratonista traga no dia do evento computador portátil (notebook ou laptop) e smartphone.

**3.4** Todos os projetos deverão ser desenvolvidos durante o próprio evento.

**3.5** Haverá uma equipe de mentores profissionais para auxiliar no desenvolvimento das ideias.

#### 4. INSCRIÇÕES, SELEÇÃO E PARTICIPANTES

**4.1** O período de inscrição para o **Hackathon** será entre os dias 15/10/2025 e 07/11/2025.

**4.2** Poderão se inscrever e participar do **Hackathon**: startups, profissionais, pesquisadores, estudantes e demais interessados com idade igual ou superior a 16 (dezesesseis) anos.

**4.3** As inscrições serão realizadas por meio do link: <https://eventos.fw.uri.br/> mediante preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios.

**4.4** Eventuais despesas inerentes ao desenvolvimento do projeto, bem como deslocamento e hospedagem, se necessário, são de responsabilidade dos participantes.

**4.6** A organização não se responsabiliza por eventuais desentendimentos que possam ocorrer e não será permitida a mudança de equipe.

**4.7** O número de vagas para o evento é limitado a **60 participantes**.

**4.8** O participante reconhece que sua inscrição e eventual participação no **Hackathon** é nominal e voluntária, e não gera nenhum outro tipo de compromisso presente ou futuro com os parceiros ou com o Small Farm Hub.

**4.10** É imprescindível que os maratonistas inscritos tenham disponibilidade de participar de todas as atividades e sessões do **Hackathon**, ou seja, durante a duração do evento.

**4.11** Cada equipe deverá eleger um representante que ficará responsável por intermediar a comunicação com a Comissão Organizadora ou com a equipe executora durante o período de desenvolvimento do evento.

#### 5. METODOLOGIA

**5.1** A metodologia utilizada consiste em um processo criativo para desenvolver soluções a partir de desafios propostos, por meio da colaboração e do *design thinking*. A matriz de conceitos trabalhados contempla a metodologia do *design thinking*

exercitando exploração e definição do problema, ideação, prototipagem e validação, bem como conceitos de MVP (*Minimum Viable Product*) e *Pitch*. Para isso, os mentores especializados utilizarão de metodologias ágeis, como: Design Sprint, Lean Startup e Canvas de Modelagem de Negócios, combinadas com dinâmicas de ideação, oficinas práticas e apresentação final em *Pitch*.

**5.2** As etapas do evento consistirão em inscrição; formação dos times; desenvolvimento dos projetos; mentoria; banca avaliadora; e premiação dos projetos vencedores.

## **6. ELABORAÇÃO DA PROPOSTA E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**

**6.1** Cada equipe deverá apresentar uma única proposta, constituída a partir das orientações e mentorias oferecidas pela equipe executora.

**6.2** As propostas deverão ser originais e inovadoras e com perspectivas de aplicabilidade ao mercado.

**6.3** Os grupos participantes deverão, durante o período do **Hackathon**, preparar uma apresentação para a banca avaliadora, que será composta por até 8 (cinco) pessoas, a serem informadas oportunamente, sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, em qualquer formato que seja viável para uma avaliação efetiva. O formato da apresentação será por meio de uma apresentação de slides com duração máxima de cinco minutos.

**6.3.1.** Para cada critério serão dadas notas de 1 a 10. A Nota final será o resultado da média aritmética simples (sendo 1 a menor nota e 10 a maior nota) de acordo com o peso de cada critério, definido a seguir:

- **Criatividade e Inovação (25%):** Serão avaliadas a originalidade e as alternativas para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente das já existentes no mercado;
- **Qualidade Técnica (25%):** Será avaliado o quanto o projeto atende a parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução;
- **Viabilidade (25%):** Serão avaliados os recursos necessários para a aplicação da solução desenvolvida;

- **Aplicabilidade (25%):** Será avaliada a real aplicação da solução considerando o desafio proposto no hackathon.

6.3.2. Será considerado como critério de desempate a maior pontuação em Qualidade Técnica e Viabilidade.

**6.4** A classificação final será em ordem decrescente, considerando a quantidade de pontos que a equipe conseguir, conforme quadro de avaliação. Para isso, será realizada uma premiação por equipe das ideias mais viáveis e aplicadas, com os seguintes valores de premiação: 1º colocado - R\$700,00; 2º colocado – R\$500,00 e 3º colocado – R\$300,00.

**6.5** O resultado será divulgado no dia 14 de novembro de 2025, após deliberação da banca.

## 7. ETAPAS E CRONOGRAMA

**7.1** O **Hackathon** terá duração prevista de 02 (dois) dias, acontecerá de forma presencial no segundo piso da Biblioteca Central da URI – Câmpus de Frederico Westphalen, e toda comunicação e relacionamento será realizado por WhatsApp e E-mail.

**7.2** O **Hackathon** terá as seguintes etapas de cronogramas de execução:

<b>Etapas</b>	<b>Descrição</b>	<b>Período</b>
I	Lançamento	15/10/2025
II	Inscrições	15/10/2025 a 07/11/2025
III	Divulgação dos selecionados e confirmação das inscrições	10/11/2025
IV	<b>Hackathon</b>	13 e 14/11/2025
V	Encerramento e premiação dos vencedores	14/11/2025

**7.3** Salienta-se que a programação aqui descrita se refere a um planejamento e poderá sofrer variações.

## 8. PROJETOS VENCEDORES

**8.1** Uma Comissão Avaliadora será responsável por selecionar 03 (três) dos melhores projetos desenvolvidos durante o **Hackathon**, de acordo com o exposto no início do evento, aos quais irá premiá-las.

**8.2** A Comissão Organizadora entrará em contato com as equipes vencedoras para a efetivação da premiação até dia 30 de novembro de 2025.

## 9. USO DA IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

**9.1** O participante autoriza o **Small Farm Hub** e parceiros componentes da Comissão Organizadora a divulgarem seu nome, título do projeto e quaisquer imagens que forem capturadas durante o evento para fins de divulgação.

**9.2** O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da equipe organizadora, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe entender. Estes dados poderão ser utilizados para divulgar eventos semelhantes ao da presente inscrição, ficando resguardado desde já o direito do participante, como titular, informar seu desejo em ser excluído deste banco de dados através do e-mail [hub@uri.edu.br](mailto:hub@uri.edu.br) com base na Lei 13.709/2018.

**9.3** O produto e projeto elaborado dentro do **Hackathon** é de total propriedade da equipe desenvolvedora da solução.

**9.4** O participante deverá manter sigilo absoluto com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no evento, bem como a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos participantes.

**9.5** A Comissão Organizadora não se responsabiliza pela autoria e nem pela originalidade dos projetos apresentados. No ato da apresentação, a equipe deverá declarar, sob as penas da lei, que o trabalho é fruto de sua legítima criatividade e autoria, não configurando plágio, nem violação a qualquer direito de propriedade intelectual de terceiros, eximindo a organização do evento de qualquer responsabilidade decorrente de falsidade desta declaração, responsabilizando-se o autor por eventuais lesões/prejuízos a direito de terceiros.

## 10. DISPOSIÇÕES GERAIS

**10.1** A inscrição e aprovação dos candidatos implicam no conhecimento e total aceitação deste regulamento.

**10.2** As dúvidas ou divergências não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.

**10.3** A aceitação on-line dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular no **Hackathon**, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, ao Small Farm Hub, suas afiliadas ou controladoras, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

- Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste evento, a critério da equipe organizadora;
- Divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou outros participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

**10.4** Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

**10.5** Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização do evento e ou qualquer pessoa física ou jurídica eventualmente prejudicada pelo projeto desenvolvido no presente evento.

**10.6** Se o **Hackathon**, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente pela organização, concluir que qualquer participante obteve vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou outros mecanismos considerados

inadequados pela organização do evento, o referido participante, bem como seu grupo, serão imediatamente desclassificados.

**10.7** Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o **Hackathon**, relacionadas aos termos deste regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

**10.8.** O **Hackathon** poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por decisão da Comissão Organizadora sem que isso gere aos inscritos nenhum direito. Nenhuma das disposições deste regulamento gerará qualquer direito ou expectativa de direito líquido de ordem material e/ou intelectual a qualquer participante e/ou equipe.

**10.9** Itens não previstos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora. Cabe à Comissão a última instância de decisão, não sendo passível de recurso.

**10.10** Esclarecimentos e informações complementares podem ser solicitados junto à Comissão Organizadora do evento pelo e-mail: [hub@uri.edu.br](mailto:hub@uri.edu.br), ou pelo contato 55-999401570 (Whatsapp).

Frederico Westphalen/RS, 16 de outubro de 2025.