HACKAPEL
ANO 2026 - 2ª EDIÇÃO
EDITAL 001/2026

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Evento: **HACKAPEL**

O **HACKAPEL** tem como tema central o desenvolvimento de Soluções Tecnológicas com agregação de Inteligência Artificial (IA) voltadas à Gestão Pública para ampliar a eficiência administrativa, promover a participação cidadã e gerar soluções tecnológicas de impacto positivo e sustentável para a sociedade.

Será uma maratona de criação e prototipação, onde equipes competirão entre si para desenvolverem, em 36 horas imersivas, uma solução inovadora, conforme **o desafio que será proposto presencialmente pela Comissão Organizadora**, no início do evento.

1.1.1 Órgãos promotores:

O **HACKAPEL** é uma iniciativa desenvolvida pela parceria firmada entre COINPEL - Companhia de Informática de Pelotas, Prefeitura Municipal de Pelotas, através da Secretaria do Planejamento e Gestão – SEPLAG e Universidade Federal de Pelotas - UFPel.

1.1.2 Organizadores:

Companhia de Informática de Pelotas - COINPEL, com apoio institucional da Prefeitura Municipal de Pelotas através da Secretaria do Planejamento e Gestão - SEPLAG e da Universidade Federal de Pelotas - UFPel.

1.1.3 Período de inscrições: de 06 de novembro de 2026 até às 23:59 horas do dia 16 de novembro de 2026.

1.1.4 Período de realização do evento: das 8 horas do dia 12 de dezembro de 2026 (sábado) até às 20 horas do dia 13 de dezembro de 2026 (domingo), totalizando 36 horas de maratona.

1.1.5 Local: Pelotas Parque Tecnológico - Avenida Domingos de Almeida n. 1785.

1.1.6 Participantes: Equipes formadas exclusivamente por estudantes matriculados em instituições de ensino público ou privadas, nas modalidades presencial ou à distância, em cursos tecnólogos, graduação e pós-graduação lato sensu e stricto sensu das áreas de Gestão e Negócios, Tecnologia da Informação, e Design.

1.1.7 Edição: 2ª edição.

2 OBJETIVOS

I – Estimular a autonomia, o empreendedorismo, o trabalho em equipe, a atuação em rede e a capacidade de solução de problemas pelos estudantes;
II – Promover a cultura da inovação, incentivando a criação de soluções pioneiras a partir de cenários e oportunidades identificadas;
III – Apresentar soluções tecnológicas inovadoras, com agregação de inteligência artificial, alinhadas às necessidades das partes interessadas;
IV – Incentivar a participação dos estudantes em eventos de inovação e tecnologia, ampliando sua vivência e conexões;
V – Fomentar o compartilhamento de conhecimentos entre estudantes, mentores e gestão pública municipal envolvidos no evento;
VI – Divulgar, implementar e expandir as soluções desenvolvidas pelos estudantes, fortalecendo sua aplicação prática;
VII – Reconhecer e premiar os 03 (três) melhores projetos que apresentarem soluções tecnológicas viáveis para o *business case* proposto.

3 COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora do **HACKAPEL** é constituída por membros, representantes docentes e discentes, diretores e secretários públicos a empresa pública municipal COINPEL - Companhia de Informática de Pelotas com apoio institucional da Prefeitura Municipal de Pelotas através da Secretaria do Planejamento e Gestão - SEPLAG e da UFPel - Universidade Federal de Pelotas.

4 CRITÉRIOS PARA PARTICIPAÇÃO NO HACKAPEL

4.1 A inscrição será efetuada por equipe participante.

4.2 Cada equipe deverá conter, obrigatoriamente, 05 (cinco) alunos matriculados nos cursos descritos neste Edital, os quais serão identificados no ato da inscrição. As equipes não poderão ser modificadas após ser efetuada a inscrição.

4.3 As equipes inscritas devem nomear um representante para apresentar seus dados e documentos, além de disponibilizar um e-mail e um telefone para contato direto.

4.4 Os alunos integrantes das equipes devem ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de início das inscrições, e estarem matriculados em instituições de ensino público ou privadas, nas modalidades presencial ou à distância, em cursos tecnólogos, graduação ou pós-graduação lato sensu ou stricto sensu, em cursos das áreas de Gestão e Negócios, Tecnologia da Informação ou Design.

4.5 Consideram-se cursos afins, para participação neste Edital, aqueles pertencentes às áreas de Gestão e Negócios, Tecnologia da Informação e Design, em conformidade com o Catálogo Nacional

de Cursos Superiores de Tecnologia do MEC, incluindo, a título exemplificativo e não exaustivo, os seguintes:

I - Área de Gestão e Negócios: Administração, Administração Pública, Ciências Econômicas, Gestão de Políticas Públicas, Gestão de Recursos Humanos, Gestão Financeira, Processos Gerenciais, Marketing e correlatos;

II - Área de Tecnologia da Informação: Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Engenharia de Software, Sistemas de Informação, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Redes de Computadores, Segurança da Informação, Banco de Dados, Gestão da Tecnologia da Informação, Sistemas para Internet e correlatos;

III - Área de Design: Design Digital, Design Gráfico, Design de Interação, Design de Produto (voltado a interfaces digitais), Design de Games, Produção Multimídia, Animação e Design Multimídia, Comunicação Visual e correlatos.

Parágrafo único: Outros cursos superiores ou tecnológicos que, a critério da Comissão Organizadora, guardem aderência temática ou metodológica às áreas supramencionadas poderão ser considerados afins.

4.6 É indicado que os participantes possuam em sua composição graduandos e competências em Inteligência Artificial - IA, Gestão e Negócio, UX/Design, Desenvolvimento de Sistemas, Informática, ou outras áreas ligadas a Tecnologia da Informação e Comunicação.

4.7 É vedada a participação de um mesmo integrante em mais de uma equipe inscrita no HackaPel 2026, sob pena de desclassificação de todas as equipes envolvidas.

4.8 A equipe que contar com a participação de integrante(s) do gênero feminino receberá 1 (um) ponto adicional, como forma de incentivo à participação feminina nos ambientes de desenvolvimento tecnológico. Para a concessão da pontuação, será obrigatória a presença de, no mínimo, uma dessas integrantes durante a realização do evento.

Parágrafo único. A pontuação adicional de 1 (um) ponto será atribuída à equipe que contar com a participação de, no mínimo, uma integrante do gênero feminino, independentemente do número de mulheres integrantes da equipe, desde que atendida a exigência de presença durante a realização do evento.

4.9 É vedada a participação no HACKAPEL, como integrante da equipe, de empregados, diretores, conselheiros, estagiários da COINPEL, bem como de pessoas físicas que mantenham vínculo diretamente com a Companhia e que nela atuem como profissionais alocados, enquanto perdurar o respectivo vínculo.

4.9.1 A vedação prevista no item anterior tem por finalidade preservar os princípios da impessoalidade, isonomia, transparência e lisura do processo, prevenindo situações que possam caracterizar conflito de interesses ou gerar dúvidas quanto à imparcialidade da competição.

4.9.2 A realização da inscrição no HACKAPEL implicará a declaração automática, pelo responsável pela inscrição e em nome de todos os integrantes da equipe, de que nenhum deles se enquadra nas situações de impedimento previstas neste item, ficando a equipe sujeita à desclassificação caso seja constatada informação falsa ou omissão relevante.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1 Somente participarão do evento 10 (dez) equipes inscritas, seguindo a ordem cronológica de inscrição.

5.2 Cada uma das 10 equipes participantes deverá ser formada, obrigatoriamente, por 5 (cinco) alunos, totalizando 50 (cinquenta) participantes.

5.3 Em caso de desistência de qualquer dos 05 (cinco) integrantes da equipe, não será admitida a substituição do participante. Todavia, a equipe poderá permanecer regularmente no certame, desde que assegurada a composição mínima obrigatória de 03 (três) membros presentes na data do evento.

5.4 As inscrições estarão abertas e divulgadas no site oficial do evento hackapel.pelotas.rs.gov.br, onde será disponibilizado formulário para o preenchimento da inscrição das equipes candidatas.

5.5 As inscrições serão realizadas por meio do site oficial do evento, de 06 de novembro de 2026 até 16 de novembro de 2026, às 23h59min. O prazo de inscrições poderá ser prorrogado mediante justificativa da Comissão Organizadora e divulgação oficial no referido site.

5.6 No ato da inscrição deverá ser anexado, obrigatoriamente, a seguinte documentação (em formato PDF):
I – Comprovante atualizado de matrícula em curso previsto neste Edital dos 5 integrantes da equipe;
II – Documento de identificação oficial com foto dos 5 integrantes da equipe;

5.7 O candidato representante é responsável pelo correto preenchimento de todos os dados e envio dos documentos exigidos de toda equipe. O não atendimento integral implicará na desclassificação automática, sem direito a ressarcimento do valor pago referente a inscrição.

5.8 Ao final do preenchimento da inscrição será gerado QR Code com chave PIX aleatória, no valor de R$ 300,00 (trezentos reais) por equipe participante, a qual deverá ser quitada até o dia 16 de novembro de 2026. O pagamento deverá ser efetuado, obrigatoriamente, por conta bancária do candidato representante da equipe.

5.9 O QR Code (chave PIX aleatória) expirará às 23:59 do dia 16 de novembro de 2026 não sendo possível efetuar o pagamento após esta data. O valor será recolhido e administrado pela Companhia de Informática de Pelotas - COINPEL.

5.10 A ausência de pagamento no prazo estabelecido implicará na exclusão automática da equipe.

5.11 O valor pago a título de inscrição é pessoal, intransferível e não será reembolsado, em nenhuma hipótese, ainda que a equipe desista de participar, não compareça ao evento, seja eliminado, ou não atenda às condições deste Edital, aplicando-se inclusive para as inscrições do cadastro reserva.

Análise da Documentação e Homologação

5.12 A Comissão Organizadora realizará a análise da documentação apresentada no ato da inscrição verificando a conformidade com os requisitos previstos neste Edital.

5.13 A seleção observará, sucessivamente, os seguintes critérios:
I – Ordem cronológica de realização da inscrição;
II – Preenchimento integral e correto da inscrição;
III – Entrega da documentação exigida de todos participantes da equipe;

5.14 Concluída a análise, será publicada a relação das inscrições homologadas e não homologadas no site do evento.

Recurso

5.15 As equipes que tiverem suas inscrições não homologadas poderão interpor recurso no prazo de até 02 (dois) dias úteis contados da divulgação do resultado preliminar.

5.16 O recurso deverá ser apresentado em formato eletrônico para a Comissão Organizadora através do e-mail oficial hackapel@pelotas.rs.gov.br, com a devida fundamentação.

5.17 A decisão da Comissão Organizadora sobre os recursos será definitiva e irrecorrível.

Cadastro Reserva

5.18 Após o preenchimento das 10 (dez) vagas inicialmente ofertadas, serão admitidas automaticamente 5 (cinco) inscrições adicionais para composição do cadastro reserva, correspondentes a 50% (cinquenta por cento) do total de vagas disponíveis. A inclusão das equipes no cadastro reserva observará a ordem cronológica de envio das inscrições, podendo ser convocadas para ocupar as vagas inicialmente ofertadas caso alguma das 10 (dez) primeiras equipes inscritas não tenha sua inscrição homologada.

5.19 As equipes inscritas no cadastro reserva deverão cumprir todos os critérios e requisitos estabelecidos para as dez primeiras equipes inscritas, inclusive quanto ao pagamento da taxa de inscrição.

5.20 Após a publicação da lista definitiva de participantes, caso a(s) equipe(s) inscrita(s) no cadastro reserva não tenha(m) sido convocada(s), será realizada a devolução integral do valor pago a título de inscrição, mediante transferência/PIX para a mesma conta bancária de origem do pagamento. A restituição será realizada sem quaisquer acréscimos, encargos ou correção monetária.

Parágrafo único: Caso a equipe integrante do cadastro reserva seja convocada para ocupar uma vaga e, posteriormente, seja desclassificada por qualquer motivo previsto neste Edital, não terá direito à devolução do valor pago a título de inscrição. Nessa hipótese, será convocada a próxima equipe classificada no cadastro reserva até o preenchimento da vaga disponível.

Divulgação Final

5.21 Após a análise dos recursos, será publicada a lista final das inscrições homologadas, em ordem cronológica de inscrição.

Atendimento Especializado

5.22 No momento da inscrição deverá ser informado a necessidade de atendimento especializado.

Cronograma

PERÍODO	**AÇÃO**
05/11/2026	Publicação do Edital na página do evento hackapel.pelotas.rs.gov.br
De 06/11 a 16/11/2026 (até às 23:59h)	Período de Inscrições
16/11/2026 (até às 23:59h)	Último dia para o Pagamento da taxa de Inscrição para todos os inscritos
17/11/2026	Divulgação do Resultado das Inscrições homologadas e não homologadas na página hackapel.pelotas.rs.gov.br
18/11/2026 e 19/11/2026 (até às 23:59h)	Prazo para Interposição de Recurso para todos os inscritos
20/11/2026 a 29/11/2026 (até às 23:59h)	Prazo para Chamada do Cadastro Reserva e/ou Interposição de Recurso, conforme necessidade
30/11/2026	Divulgação do Resultado Final das Inscrições homologadas e não homologadas na página hackapel.pelotas.rs.gov.br
De 05/12 a 10/12/2026 (até às 23:59 horas)	Período de Publicação “Desafio Redes Sociais”
12/12/2026 e 13/12/2026	Realização do **HACKAPEL**

13/12/2026	Divulgação das equipes vencedoras

6 DAS REGRAS DE PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

6.1 É de responsabilidade de cada equipe participante o deslocamento até o local do evento. Não serão tolerados atrasos, sendo este um critério de desclassificação.

6.2 Será desclassificada a equipe que tiver mais de 01 (um) integrante ausente do local do evento ao mesmo tempo, entre às 08 horas do dia 12 de dezembro de 2026 e às 20 horas do dia 13 de dezembro de 2026.

6.3 Durante o evento será fornecida alimentação. No momento da inscrição, deverá ser informado se algum membro da equipe possui restrição alimentar.

6.4 Será fornecida internet durante todo horário do evento, porém, não serão disponibilizados equipamentos de TI (notebooks, computadores, teclados, mouses e réguas de energia), sendo de responsabilidade de cada equipe levar seus próprios equipamentos para utilizarem no desenvolvimento da tarefa proposta.

6.5 As equipes receberão nomes provisórios, de acordo com a ordem cronológica de inscrição, sendo nomeadas como Equipe 01, Equipe 02,... e assim, sucessivamente. No dia do evento será sorteado o nome temático de cada equipe.

6.6 O grupo de mentoria será composto por convidados e profissionais designados pela Comissão Organizadora e as equipes participantes terão direito a mentorias para o desenvolvimento das propostas.

6.7 Será desclassificada a equipe que:
I - Se ausentar com mais de 1 (um) integrante durante a competição;
II - Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento;
III - Ferir os princípios do *fair play*;
IV - Causar tumulto ou confusão durante o evento.

7 ENTREGAS A SEREM REALIZADAS ANTES E DURANTE O HACKAPEL

7.1 Antes do início do evento, os 05 (cinco) participantes de cada equipe deverão realizar, no mínimo, 1 (uma) publicação no FEED (página principal da rede social) do seu Instagram pessoal, para a equipe fazer *jus*, conforme mencionado no Item 10 - Critérios de Desempate - à pontuação relativa à atividade denominada "Desafio Redes Sociais".

Parágrafo único: A postagem deverá ser efetuada individualmente, ou seja, por cada membro da equipe, não sendo validada as publicações na modalidade colab.

7.1.1 O prazo da publicação a que se refere este item será de 05 de dezembro de 2026 até às 23:59 horas do dia 10 de dezembro de 2026.

7.1.2 Para ser válida, a postagem deverá conter uma imagem relacionada ao **HACKAPEL** e marcar o perfi oficial do evento @HackaPel e da COINPEL @coinpel.pelotas, com a inserção das hashtags #HackaPel e #Pelotas.

7.1.3 As publicações deverão observar linguagem adequada e respeitosa, vedado conteúdo ofensivo, discriminatório ou político-partidário.

7.2 Durante o evento, a Comissão Avaliadora avaliará as apresentações finais das equipes em formato de *Pitch* e as entregas parciais ao longo do dia da maratona.

As entregas OBRIGATÓRIAS consistem em:

- Objetivo Geral
- Objetivos específicos
- Requisitos Funcionais com IA agregada
- Utilização de uma IA no desenvolvimento
- Wireframe de baixa fidelidade
- UX/Design dos protótipos
- Softwares livres
- Apresentação de apoio para o *Pitch* (Sugestões: Power Point ou Canva).

As entregas OPCIONAIS consistem em:

- Matriz Swot
- Descrição das Personas
- Mockup
- Fluxograma

7.3 A forma e o prazo de envio dos entregáveis serão divulgados pela Comissão Organizadora durante o evento.

7.4 As soluções apresentadas devem ser baseadas em softwares livres, sendo exigida a disponibilização do código fonte aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software além de permitir sua completa execução sem a necessidade de aquisição de qualquer biblioteca ou componente proprietário.

8 APRESENTAÇÃO EM FORMATO *PITCH:*

8.1 No **HACKAPEL** o *pitch* é definido como uma apresentação objetiva que proporciona aos avaliadores (e ao público em geral) uma visão abrangente da solução, deixando claro os seguintes aspectos: (a) relevância da proposta, (b) solução para o problema, (c) caráter inovador da proposta.

Outros aspectos considerados importantes pela equipe também podem ser abordados (exemplos: escalabilidade, riscos da proposta, viabilidade financeira, etc.).

8.2 A apresentação *pitch* para cada equipe participante do **HACKAPEL** terá tempo definido de até 05 (cinco) minutos.

8.3 A apresentação poderá ser realizada individualmente ou pelos integrantes da equipe.

8.4 A apresentação pode contar com a demonstração de protótipos físicos ou digitais de projeção de imagens, frases, etc. Não é recomendada a utilização de textos em ferramentas de apresentação.

8.5 As equipes serão informadas do horário de suas apresentações e devem comparecer com 20 (vinte) minutos de antecedência ao local destinado aos *pitches*.

8.6 Havendo necessidade de intérprete de Libras, a equipe deverá informar à Comissão Organizadora no período de inscrição. Apresentações com intérpretes de Libras terão o limite máximo de até 07 (sete) minutos.

9 AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES APRESENTADAS NO HACKAPEL

9.1 As soluções tecnológicas inovadoras propostas pelas equipes no **HACKAPEL** serão examinadas pela Banca Avaliadora, no local do evento e deverão ser apresentadas pelas equipes em formato de *Pitch*.

9.2 Ao longo da imersão no evento, as equipes deverão fazer entregas que serão comunicadas pela Comissão Organizadora durante o evento, conforme Item 7.2 deste Edital.

9.3 Os avaliadores serão convidados pela Comissão Organizadora para compor a Banca Avaliadora considerando os seguintes critérios: neutralidade de interesses, patrocinadores ou apoiadores, experiência nas áreas de educação, inovação e/ou tecnologia, membros da gestão pública municipal de Pelotas.

9.4 Em observância ao princípio da impessoalidade e visando à lisura do processo, fica vedada a participação na Banca Avaliadora de cônjuges, companheiros ou parentes até o segundo grau dos membros das equipes participantes, restando ao avaliador convidado a obrigatoriedade de indicar sua impossibilidade de compor a Banca.

9.5 Cada avaliador irá preencher uma ficha de avaliação por equipe e ao final do processo avaliativo será encaminhado para à Comissão Organizadora, que irá contabilizar os pontos para divulgação da equipe vencedora.

9.6 As soluções serão avaliadas pela Banca Avaliadora, conforme critérios descritos no Anexo II deste Edital.

9.7 A pontuação será calculada com base na soma da média simples das notas atribuídas pela Banca Avaliadora, sendo excluídas a menor e a maior pontuação de cada avaliador.

9.8 As notas atribuídas para cada critério adotam escala numérica de 1 a 20 e podem conter uma casa depois da vírgula. Ex.: 7,4 e 5,9.

9.9 Os critérios de avaliação a serem observados pela Banca Avaliadora encontram-se descritos na Ficha de Avaliação, constante do Anexo II deste Edital.

10 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

10.1 Na hipótese de empate técnico, caberá à Banca Avaliadora realizar reunião de consenso e promover o desempate, utilizando os seguintes critérios, adotando escala numérica conforme indicado no Item 9.

I - Relevância do problema resolvido;

II - Usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário;

III - Completude funcional da solução;

IV - Ao “Desafio Redes Sociais" será atribuído 1 (um) ponto à equipe em que todos os participantes tiverem cumprido a atividade integralmente (inclusive os desistentes), sendo contabilizada fração correspondente no caso de algum participante não ter efetuado a publicação ou haver existência de postagem inválida por não atender aos critérios mencionados no Item 7.1 e seus subitens.

10.2 A decisão da Banca Avaliadora é soberana e irrecorrível.

11 PENALIDADES DO HACKAPEL

11.1 A inobservância das normas estabelecidas neste Edital poderá implicar na desclassificação das equipes inscritas e caberá à Comissão Organizadora a tomada de decisão.

11.2 Eventuais atos de indisciplina por parte das equipes resultarão na desclassificação destas, cabendo a Comissão Organizadora a tomada de decisão.

11.3 A comunicação em relação às penalidades acima será realizada pela Comissão Organizadora através de notificação.

11.4 Casos especiais serão analisados pela Comissão Organizadora.

12 CERTIFICADOS E PREMIAÇÃO

12.1 Todos os participantes das equipes do **HACKAPEL** receberão Certificado de Participação.

12.2 A partir da avaliação da Comissão Julgadora serão classificados os projetos em 1° (primeiro), 2° (segundo) e 3° (terceiro) lugares.

12.3 A premiação total do evento é R$ 18.000,00 (dezoito mil reais), distribuídos da seguinte forma entre as equipes:
I - Primeira colocada: R$ 10.000,00 (dez mil reais)
II - Segunda colocada: R$ 5.500,00 (cinco mil e quinhentos reais)
III - Terceira colocada: R$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais)

12.4 Os prêmios são pessoais e intransferíveis. As contas correntes informadas deverão ser de titularidade exclusiva do participante, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros ou contas conjuntas. Em caso de pagamento via Chave PIX, a chave deverá, obrigatoriamente, ser o próprio CPF do participante.

12.5 Os valores serão pagos em valores brutos, em moeda corrente do país, no prazo de até 5 (cinco) dias úteis após a realização do Evento e estão sujeitos à tributação na forma da lei.

12.6 Todos os participantes deverão assinar o Termo de Cessão de Direitos Autorais e Patrimoniais - Anexo I, conferindo à COINPEL o direito de divulgar as análises, soluções, imagens, sons e quaisquer informações envolvidas no procedimento seletivo, em qualquer mídia, sem remuneração adicional.

12.7 O Termo de Cessão de Direitos Autorais e Patrimoniais está disponível para leitura no Anexo I, e será concedido em formato impresso, para assinatura de todos os membros da equipe no momento do cadastramento, no dia do evento. A não assinatura do referido Termo por qualquer integrante da equipe implicará na desclassificação automática da equipe.

12.8 A participação no evento implica a cessão e transferência integral e definitiva dos direitos patrimoniais aos organizadores, em conformidade com a legislação aplicável, em especial o art. 49 da Lei nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais) e o art. 80 da Lei nº 13.303/16, concordando os participantes com a sua plena e inequívoca utilização, publicação, reprodução, adaptação e divulgação do protótipo e de suas evoluções, sem qualquer remuneração adicional.

12.9 Especificidades pertinentes ao Termo de Cessão mencionado no Item 12.6 poderão ser formalizadas por meio de contrato particular, observando-se as normas já referidas e as disposições contidas neste Edital e Anexos, em conformidade às políticas públicas relacionadas à solução.

12.10 As equipes classificadas deverão ter disponibilidade para conceder entrevistas e fornecer informações para publicação em mídias e *releases* relacionadas à divulgação do evento e em atendimento às equipes de comunicação dos órgãos envolvidos na organização do evento.

13 DISPOSIÇÕES GERAIS

13.1 Os casos omissos serão apreciados pela Comissão Organizadora que possui amplos poderes para orientar, realizar, apurar, divulgar e fiscalizar os trabalhos.

13.2 A inscrição realizada implica na aceitação, por parte do inscrito, de todas as condições previstas neste Edital.

13.3 O participante e/ou seu responsável legal, ao submeter sua inscrição, declara estar ciente de que seus dados pessoais serão tratados conforme a Política de Privacidade, que, enquanto Controlador, nos termos do art. 5, inciso IV, da Lei 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD)**,** coleta e promove tratamento de dados pessoais nas hipóteses previstas nos arts. 7º, 10 e 11, II, desta lei, em especial, para fins de execução do objeto do contrato, cumprimento de obrigações legais e regulatórias, bem como para o exercício de direitos e atendimento de seus interesses legítimos, observadas as estritas finalidades e necessidades de tratamento, obrigando-se pelo integral cumprimento desta legislação, adotando todas as cautelas e medidas de proteção e segurança de dados pessoais.

13.4 O participante e/ou seu responsável legal, com a efetivação de sua inscrição, autoriza(m) as instituições participantes da Comissão Organizadora a utilizar, sem ônus, as informações cadastrais, a imagem e a voz do(a) aluno(a) para fins de divulgações relativas ao evento **HACKAPEL**, podendo vinculá-las por todos os meios de comunicação disponíveis.

13.5 No caso de insuficiência de recursos financeiros oriundos de patrocínio privado ou das inscrições, para o custeio das premiações, fica a COINPEL autorizada a realizar aporte financeiro complementar para integralizar o valor das premiações, mediante transferência eletrônica à conta bancária específica do **HACKAPEL**.

13.6 Em caso de cancelamento definitivo do evento, por qualquer motivo, a organização compromete-se a restituir integralmente o valor pago a título de inscrição das equipes participantes, no prazo máximo de 10 (dez) dias contados da data da comunicação formal do cancelamento, mediante transferência bancária/PIX efetuada para a mesma conta de origem. A restituição será realizada sem quaisquer acréscimos, encargos ou correção monetária.

13.7 Fica eleito o Foro da cidade de Pelotas/RS para solucionar eventuais litígios, afastado qualquer outro, por privilegiado que seja.

Pelotas, 05 de novembro de 2026.

Comissão Organizadora **HACKAPEL**

ANEXO I

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS E DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pelo presente instrumento particular e na melhor forma de direito, os signatários deste, de um lado, **COMPANHIA DE INFORMÁTICA DE PELOTAS - COINPEL**, inscrita no CNPJ sob o n.º 91.560.573/0001-25, com sede na Avenida Domingos de Almeida n.º 1785, Salas 26, 27, 28 e 29, Bairro Areal, Pelotas/RS, neste ato representada por sua Diretora-Presidente Marlise Sinigaglia, doravante denominada simplesmente **CESSIONÁRIA** e de outro lado .....……....., inscrito no CPF sob o nº .....…….....…., portador do RG nº ....., residente e domiciliado na Rua/Av. .....……....., ……....., Bairro ....., ……..……/……., REPRESENTANTE desta equipe e doravante denominado **CEDENTE**, têm entre os mesmos, de maneira justa e acordada, o presente instrumento, regido pela legislação pertinente e pelas cláusulas e condições abaixo descritas:

1. Do Objeto

1.1 O presente termo tem por objeto a cessão de direitos autorais e de propriedade intelectual referente a produtos e processos decorrentes **das soluções submetidas ao HACKAPEL** tais como: dados, informações, textos, relatórios, programas de computador, bases de dados, inventos e outras criações resultantes desses projetos, criados, desenvolvidos e/ou atualizados pelo **CEDENTE** à **CESSIONÁRIA.**

2. Garantias e responsabilidades

2.1 O **CEDENTE** garante que os produtos e/ou processos decorrentes das soluções, descritos na cláusula 1, supra, por ele criado, desenvolvido e/ou atualizado, não violam quaisquer direitos ou propriedade intelectual no Brasil ou qualquer outro país e responde integralmente pela originalidade do produto, concordando em defender, indenizar e resguardar a **CESSIONÁRIA** em quaisquer ações ou processos decorrentes de alegações de infrações relacionadas com o uso das apostilas relacionadas, particularmente quanto ao conteúdo e forma, pelos conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros.

2.2 O **CEDENTE** reconhece que os produtos e/ou processos em questão é de sua autoria, responsabilizando-se civil e criminalmente, por eventuais alegações de violação de direitos autorais que possam surgir do uso destas obras, e comprometendo-se, ainda, a manter a **CESSIONÁRIA** a salvo de quaisquer inquéritos e/ou processos que sejam eventualmente propostos.

2.3 O **CEDENTE** neste ato garante e reconhece a plena propriedade da **CESSIONÁRIA** sobre o nome de domínio **COINPEL - COMPANHIA DE INFORMÁTICA DE PELOTAS.**

2.4 A presente cessão promove a outorga absoluta de direitos da criação/obra nos termos das Leis de Direitos Autorais nº 9.610/1998, de Software nº 9.609/1998 e da Propriedade Industrial nº 9.279/1996, cabendo a **CESSIONÁRIA** a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto de produtos e/ou processos resultantes dos projetos.

3. Da cessão, autorização para registro e outras providências

3.1 Os produtos e/ou processos resultantes das soluções são cedidos absoluta e integralmente a **CESSIONÁRIA** e não se restringem a qualquer forma de utilização existente na data do aceite do presente termo, incluindo, sem exclusão de outros, a divulgação por meio de toda e qualquer forma de exploração audiovisual (inclusive filmes cinematográficos, fitas magnéticas ou digitais, home vídeo, videodiscs), televisão (ex. terrestre, satélite, a cabo, pay-per-view, etc.), gravações sonoras ou fotográficas (ex. singles, soundtracks, compilações, fitas cassete, CDs, CD plus (ou CD extra), DATs, Mini Discs, etc.), mídia computadorizada (ex. CD-ROM, DVD-ROM, internet, serviços online, mídia interativa, etc.), toda e qualquer forma conhecida de exploração dos produtos para consumo, incluindo software de computador (ex. CD-ROM, jogos, internet, serviços online, transferências digitais sonoras, e todas as formas interativas, etc.), livros, produtos educacionais e brinquedos, toda e qualquer forma pública ou privada de exibição dos produtos, toda e qualquer promoção ou anúncio envolvendo qualquer forma ou tipo de distribuição, incluindo venda, empréstimo e aluguel, bem como toda e qualquer forma de exploração econômica, para qualquer fim, comercial ou não, em respeito às Leis de Direitos Autorais nº 9.610/1998, de Software nº 9.609/1998 e da Propriedade Industrial nº 9.279/1996.

3.2 O **CEDENTE** reconhece que o uso ou registro dos produtos e/ou processos resultantes da solução não constitui violação de nenhum direito seu e concorda em não contestar ou questionar, em momento algum, o direito de propriedade da **CESSIONÁRIA**.

4. Disposições Gerais

4.1 A tolerância quanto a eventuais infrações de qualquer das cláusulas do presente instrumento não induzirá novação, tampouco renúncia aos direitos nele conferidos, configurando-se apenas mera liberalidade de uma das partes.

4.3 O **CEDENTE** autoriza a utilização de sua imagem, nome e voz, gratuitamente, em qualquer tipo de divulgação da **CESSIONÁRIA**, dentro e fora do país, inclusive para efeitos publicitários.

4.2 A presente cessão é celebrada em caráter universal, total e definitivo, por prazo indeterminado e gratuito, irrevogável e irretratável, obrigando as partes, suas subsidiárias, cessionárias, licenciadas e sucessoras.

5. Legislação

5.1 Este termo será regido e interpretado de acordo com a legislação brasileira, ficando eleito o foro de Pelotas, à exclusão de qualquer outro, para resolver quaisquer disputas que dele possam surgir.

Assim, justas e contratadas, as partes assinam o presente TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS no âmbito autoral e da propriedade intelectual, atentando cumulativamente para Lei do Software, em duas vias de igual teor e forma, na presença de duas testemunhas instrumentárias, para que produza seus jurídicos e legais efeitos.

Pelotas, _____ de _____ de 2026.

_____

CEDENTE 01

_____

CEDENTE 02

_____

CEDENTE 03

_____

CEDENTE 04

_____

CEDENTE 05

_____

CESSIONÁRIA
Companhia de Informática de Pelotas
Marlise Sinigaglia
Diretora-Presidente

Testemunhas:

1) _____
Nome:
CPF:

2) _____
Nome:
CPF:

ANEXO II

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Macro Critérios	**Peso**
Participação presencial de integrante(s) do gênero feminino	01
O projeto apresenta um protótipo usual e testável - completude funcional	15
O título contempla a proposta do projeto	04
O projeto apresenta solução para um problema proposto	20
Capacidade do projeto de ser expandido e comercializado para diferentes áreas/regiões	15
"Inovação é algo diferente que exerce impacto" O grau de inovação e criatividade do projeto	20
Grau de viabilidade e sustentabilidade do Modelo de negócio	10
*Pitch a*presentado dentro do tempo estipulado e oferece uma visão geral do projeto, abordando (a) necessidade, (b) solução encontrada, (c) e inovação do projeto	15
Desafio Redes Sociais (somente em caso de empate técnico)	01