



26ª
SEMANA
UNIVERSITÁRIA
DA UnB



HACKATHON

SEMUNI/FCTE

CAMPUS GAMA
PARA TODOS

IDEIAS
PESSOAS
SOLUÇÕES
UM CAMPUS
PARA TODOS



UnB
Gama



REGULAMENTO

HACKATHON SEMUNI/FCTE
CAMPUS GAMA PARA TODOS

Realização:



UnB | DEX



Centro de Apoio ao
Desenvolvimento
Tecnológico da UnB



PCTEC
Parque Científico e
Tecnológico da UnB

REGULAMENTO

Hackathon SEMUNI/FCTE – Campus Gama para Todos | 2026

TEMA	DATA	LOCAL	FORMATO
Como podemos transformar a experiência universitária?	24 e 25 de setembro de 2026	Campus UnB Gama – FCTE/UnB	Evento presencial

24/09/2026: 09h às 18h – imersão, desenvolvimento e prototipação das soluções

25/09/2026: apresentação dos pitches e premiação – horário conforme programação oficial

Realização: Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico (CDT/UnB), Parque Científico e Tecnológico da UnB (PCTec/UnB), Decanato de Pesquisa e Inovação (DPI/UnB) e Decanato de Extensão (DEX/UnB), no âmbito da Semana Universitária da UnB 2026.

1. DO OBJETIVO

O Hackathon SEMUNI/FCTE – Campus Gama para Todos, tem como objetivo reunir estudantes, pesquisadores, professores, servidores, profissionais e demais participantes interessados em inovação para identificar problemas da experiência universitária e desenvolver soluções que contribuam para tornar o Campus UnB Gama mais seguro, inclusivo, acolhedor, acessível e humano.

O Hackathon será orientado pelo tema central “Como podemos transformar a experiência universitária?”, estimulando a formação de equipes multidisciplinares e a construção de soluções centradas nas necessidades reais da comunidade universitária.

As soluções poderão assumir diferentes formatos, não se restringindo ao desenvolvimento de tecnologias digitais. Poderão ser propostas, conforme a natureza do problema, combinações de produto, serviço, tecnologia, política, processo, comunicação ou experiência.

O desafio deverá partir da compreensão e validação do problema, evitando induzir previamente uma determinada tecnologia como resposta.

2. DOS EIXOS TEMÁTICOS

As equipes deverão desenvolver suas propostas a partir de um dos eixos temáticos abaixo. Os eixos representam desafios relacionados à experiência universitária e poderão ser abordados de forma interdisciplinar.

1. Respeito e equidade de gênero

Problema/desafio: Assédio, misoginia, violência simbólica e situações de constrangimento.

Pergunta norteadora: Como tornar o campus um espaço mais seguro e respeitoso para todas as pessoas?

2. Neurodiversidade

Problema/desafio: Barreiras para estudantes neurodivergentes em aulas, avaliações, comunicação e convivência.

Pergunta norteadora: Como tornar a experiência universitária mais acessível para pessoas neurodivergentes? Como podemos construir uma experiência universitária que respeite diferentes formas de aprender, perceber, comunicar e interagir?

3. Saúde mental e bem-estar

Problema/desafio: Estresse, ansiedade, isolamento, sobrecarga acadêmica e dificuldade de acesso a apoio.

Pergunta norteadora: Como promover uma universidade que cuide melhor da saúde e do bem-estar dos estudantes?

4. Diversidade e respeito

Problema/desafio: Preconceito, discriminação e dificuldade de convivência entre diferentes grupos.

Pergunta norteadora: Como transformar diversidade em pertencimento dentro da universidade?

5. Violência e segurança no campus

Problema/desafio: Medo de circular, situações de assédio, violência e dificuldade de denunciar.

Pergunta norteadora: Como aumentar a sensação de segurança e facilitar o acolhimento?

6. Pertencimento e integração

Problema/desafio: Estudantes podem se sentir isolados ou desconectados da universidade.

Pergunta norteadora: Como criar uma comunidade universitária mais acolhedora?

7. Permanência estudantil

Problema/desafio: Dificuldades financeiras, alimentação, transporte, moradia e conciliação entre estudo e trabalho.

Pergunta norteadora: Como usar inovação para ajudar estudantes a permanecerem e concluírem a graduação?

8. Relações humanas e convivência

Problema/desafio: Conflitos entre estudantes, professores e servidores.

Pergunta norteadora: Como melhorar a convivência e a comunicação no ambiente universitário?

9. Campus inteligente e humano

Problema/desafio: Problemas cotidianos de infraestrutura, mobilidade, comunicação e serviços.

Pergunta norteadora: Como transformar o Gama em um campus mais inteligente, inclusivo e humano?

3. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do Hackathon alunos da UnB maiores de 16 (dezesseis) anos, mediante inscrição realizada pelo link Inscrições Hackathon SEMUNI/FCTE e aceite deste regulamento até o dia 22/09/2026.

A participação será presencial e estará condicionada à disponibilidade de vagas, sendo 30 vagas no total

As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 3 (três) e, preferencialmente, até 5 (cinco) participantes, buscando-se diversidade de conhecimentos, experiências e áreas de formação.

Adicionalmente, visando à promoção da diversidade e da representatividade de gênero, recomenda-se que, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das vagas de cada equipe sejam ocupadas por mulheres.

A participação não se restringe a estudantes ou profissionais de tecnologia. São especialmente desejáveis perfis de design, comunicação, gestão, inovação, engenharia, ciências humanas, educação, saúde, acessibilidade, assistência estudantil e usuários diretamente relacionados aos problemas abordados.

A organização poderá apoiar a formação das equipes, caso necessário, de modo a favorecer a composição multidisciplinar.

Ao realizar a inscrição, o participante declara ciência de que deverá participar das etapas previstas e cumprir as orientações da organização.

4. DA PROGRAMAÇÃO E DA DINÂMICA DO HACKATHON

A programação detalhada, incluindo horários de credenciamento, abertura, mentorias, entrega dos materiais e apresentação dos pitches, pode ser analisada ao final desse regulamento.

Durante o dia 24/09, as equipes deverão trabalhar no desenvolvimento das soluções para os desafios propostos. Não serão aceitos projetos prontos ou substancialmente desenvolvidos antes do início oficial do Hackathon.

A organização poderá oferecer mentorias, oficinas ou orientações técnicas e metodológicas ao longo do evento.

5. DA ENTREGA E DO PITCH

Ao final da etapa de desenvolvimento, cada equipe deverá apresentar sua solução em formato de pitch perante a banca avaliadora, conforme orientações e tempo máximo de apresentação de 5min, sem excessão.

O pitch deverá demonstrar, de forma objetiva, pelo menos:

- o problema identificado e o público afetado;
- a evidência ou validação que fundamenta o problema;
- a solução proposta e seu diferencial;
- como a solução funciona ou será implementada;
- benefícios e impacto esperado para a comunidade universitária;
- viabilidade e possibilidades de continuidade ou escala;
- o protótipo, demonstração ou representação da solução, quando aplicável.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As equipes serão avaliadas pela banca considerando a qualidade da resposta apresentada ao desafio, independentemente de a solução ser ou não tecnológica.

A organização poderá estabelecer pontuação, pesos e formulário de avaliação específico, a ser apresentado às equipes antes das apresentações.

Em caso de empate, a banca poderá utilizar, sucessivamente, os critérios de impacto e inclusão, relevância do problema e viabilidade como critérios de desempate.

7. DA BANCA AVALIADORA

A banca avaliadora será composta por convidados indicados pela organização, buscando-se reunir conhecimentos relacionados aos eixos temáticos, inovação, universidade, políticas públicas, tecnologia, empreendedorismo e/ou áreas correlatas.

A composição nominal da banca será divulgada no dia da apresentação.

8. DO SIGILO, DA DIVULGAÇÃO E DA PROTEÇÃO DE DADOS

Os participantes deverão respeitar informações de caráter confidencial eventualmente compartilhadas durante o evento e não deverão divulgar dados pessoais, relatos sensíveis ou informações institucionais restritas sem autorização.

A organização poderá divulgar, para fins institucionais e de comunicação do evento, o nome dos participantes, nome das equipes, títulos e descrições gerais das soluções, observada a legislação aplicável.

O tratamento de dados pessoais decorrente das inscrições e da realização do evento deverá observar a legislação aplicável, inclusive a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

9. DOS EQUIPAMENTOS E DA INFRAESTRUTURA

Sempre que necessário ao desenvolvimento de sua solução, os participantes deverão levar seus próprios equipamentos, especialmente notebook, carregadores e demais materiais de trabalho.

A organização não se responsabilizará por falhas, perdas ou danos decorrentes de equipamentos pessoais, arquivos armazenados nos dispositivos dos participantes ou problemas técnicos alheios à sua responsabilidade.

10. DAS REGRAS DE CONDUTA

O Hackathon deverá ser um ambiente seguro, respeitoso, colaborativo e inclusivo. Todos os participantes deverão tratar colegas, mentores, banca, equipe organizadora, professores, servidores e demais pessoas envolvidas com respeito e civilidade.

Não serão admitidas práticas de assédio, discriminação, misoginia, racismo, LGBTfobia, capacitismo, intolerância, violência, ameaça, constrangimento, ofensa ou qualquer comportamento incompatível com os objetivos do evento.

Também não serão admitidas fraudes, plágio, apresentação de projetos de terceiros como próprios ou qualquer tentativa de obtenção de vantagem indevida.

A violação das regras poderá resultar em advertência, retirada do evento, desclassificação individual e/ou da equipe, conforme a gravidade do caso, sem prejuízo de outras medidas cabíveis.

11. DOS DIREITOS DE TERCEIROS E DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os participantes são responsáveis por assegurar que materiais, conteúdos, códigos, imagens, marcas, dados e demais elementos utilizados em suas soluções não violem direitos de terceiros.

Cada equipe deverá informar à organização, quando aplicável, a utilização de componentes de terceiros, licenças de software, bases de dados, conteúdos protegidos ou outros ativos sujeitos a direitos de propriedade intelectual.

A participação no Hackathon não implica, por si só, cessão automática da propriedade intelectual das soluções desenvolvidas. Os direitos sobre cada solução permanecerão com seus respectivos titulares, ressalvados acordos específicos celebrados voluntariamente entre os participantes e terceiros.

Eventual interesse da UnB, de parceiros ou de patrocinadores em apoiar, proteger, licenciar, incubar, desenvolver ou explorar uma solução deverá ser objeto de instrumento próprio, quando necessário, observadas as regras institucionais aplicáveis.

Os direitos morais e a identificação dos autores, inventores, criadores ou demais titulares deverão ser preservados conforme a legislação aplicável.

12. DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas as 3 (três) equipes que obtiverem as melhores avaliações, conforme os critérios estabelecidos neste Regulamento e a decisão da banca avaliadora.

A premiação total do Hackathon será de R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais), distribuída da seguinte forma:

I – 1º lugar: R\$ 1.250,00 (mil duzentos e cinquenta reais);

II – 2º lugar: R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais);

III – 3º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais).

A premiação será realizada no dia da cerimônia de premiação, por meio de transferência via PIX, para a chave PIX de titularidade do estudante responsável pela equipe vencedora, conforme os dados informados à organização.

O estudante responsável pelo recebimento do prêmio será indicado pela própria equipe, cabendo a ele realizar a divisão do valor recebido entre os demais integrantes, conforme acordado internamente entre os membros da equipe.

A organização não se responsabilizará por eventuais divergências ou conflitos relacionados à distribuição do valor da premiação entre os integrantes da equipe.

13. DA AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DIVULGAÇÃO

Ao participar do evento, o participante poderá ser fotografado, filmado ou ter sua voz registrada em materiais institucionais relacionados ao Hackathon, observadas as autorizações e bases legais aplicáveis.

A organização poderá utilizar registros do evento para divulgação institucional, prestação de contas, memória do evento e comunicação de resultados, respeitados os direitos dos participantes e a legislação aplicável.

A divulgação das soluções deverá preservar informações que tenham sido expressamente identificadas como confidenciais pelos respectivos titulares.

14. DA RESPONSABILIDADE E DOS CASOS OMISSOS

A responsabilidade da organização limita-se à organização e execução do evento nos termos deste Regulamento.

A organização poderá alterar horários, programação, dinâmica, local de atividades ou cancelar etapas, quando necessário por razões técnicas, operacionais, de segurança ou de força maior, comunicando os participantes pelos canais oficiais.

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão analisadas e decididas pela Comissão Organizadora, observadas as normas institucionais da Universidade de Brasília e a legislação aplicável.

A participação no Hackathon, mediante inscrição e aceite deste Regulamento, implica conhecimento e concordância com suas disposições.

15. ANEXO I – PROGRAMAÇÃO

Data	Atividade
24/09/2026 – 09h às 18h	Abertura, apresentação do desafio e dos eixos; formação/alinhamento das equipes; imersão e validação do problema; ideação; desenvolvimento da solução; prototipação; mentoria; preparação do pitch.

25/09/2026	Apresentação dos pitches, avaliação pela banca, divulgação dos resultados e cerimônia de premiação, conforme programação oficial.
------------	---

Critério	Descrição
Relevância e compreensão do problema	Clareza na identificação do problema, público afetado e aderência ao eixo escolhido.
Impacto e inclusão	Potencial de melhorar a experiência universitária, considerando segurança, acessibilidade, respeito, bem-estar, diversidade e pertencimento, conforme aplicável.
Criatividade e inovação	Originalidade da abordagem e capacidade de propor uma resposta diferenciada ao problema.
Viabilidade	Condições técnicas, operacionais, institucionais e/ou financeiras para implementação da proposta.
Qualidade da solução/protótipo	Coerência, funcionalidade e qualidade do produto, serviço, processo, política, tecnologia ou experiência apresentada.
Clareza do pitch	Capacidade de comunicar o problema, a solução, o impacto e a viabilidade de forma objetiva e convincente.
Tempo do Pitch	Apresentação dentro dos 5min estabelecidos.

Data	Horário	Local	Atividade
24/09/2026	08:30 - 09:30	Auditório	Abertura & Coffe Break
24/09/2026	10:00	Sala I9 UAC	Apresentação do desafio e dos eixos; formação/alinhamento das equipes; imersão, validação, ideação, prototipação e mentorias
24/09/2026	16:00	Sala I9 UAC	Coffe Break para as equipes

Data	Horário	Local	Atividade
24/09/2026	18:00	Sala I9 UAC	Encerramento da etapa de desenvolvimento
25/09/2026	10:00	MOCAP	Apresentação dos pitches
25/09/2026	11:00	MOCAP	Avaliação da banca e premiação