

EDITAL Nº 02/2026 – UNIHUB Campus de Cascavel

CHAMADA DE INSCRIÇÕES PARA O 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL

“Soluções inovadoras para a vida acadêmica”

1. DA APRESENTAÇÃO

A Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE, por meio da UNIHUB Campus de Cascavel, realizará, **nos dias 24 e 25 de abril de 2026**, o **1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL**, caracterizado como uma maratona de inovação, tecnologia e empreendedorismo, voltada à mobilização de estudantes, pesquisadores e da comunidade acadêmica para o desenvolvimento de soluções criativas e aplicáveis aos desafios enfrentados pelo universitário na contemporaneidade.

Durante os dois dias de imersão, equipes multidisciplinares irão identificar problemas reais do cotidiano acadêmico e propor soluções por meio do desenvolvimento colaborativo de produtos, processos, softwares, métodos, modelos de gestão ou outras propostas aplicáveis à realidade universitária, contando com o apoio de mentores das áreas de tecnologia, negócios, design e educação.

O evento, que é uma iniciativa de inovação aberta, voltada à construção de soluções estruturadas para desafios do cotidiano da vida acadêmica, reunirá estudantes, professores e a comunidade acadêmica, com o propósito de conectar talentos, cursos e diferentes áreas do conhecimento, fortalecendo a cultura da inovação, do empreendedorismo e da colaboração, além de aproximar a universidade do ecossistema regional de inovação.

Ao final da maratona, as equipes apresentarão suas soluções a uma banca avaliadora, que considerará critérios como inovação, relevância do problema, viabilidade técnica, impacto na vida universitária e potencial de implementação. O 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL reafirma o compromisso da UNIOESTE com a formação integral da comunidade acadêmica

e com a promoção de uma experiência universitária mais acessível, inclusiva, saudável e conectada às demandas do século XXI.

2. DO OBJETO

O presente Edital tem por objeto disciplinar as inscrições e a seleção de participantes para o 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL, destinado ao desenvolvimento colaborativo de soluções inovadoras voltadas à melhoria da vida acadêmica.

3. DOS OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral:

Fomentar a criação de soluções inovadoras para os desafios da vida acadêmica, por meio do desenvolvimento colaborativo de produtos, processos, softwares, métodos, e modelos de gestão.

3.2 Objetivos Específicos:

- a. Estimular o desenvolvimento de competências em inovação, empreendedorismo e resolução de problemas;
- b. Promover a formação de equipes multidisciplinares;
- c. Incentivar o protagonismo da comunidade acadêmica e a aprendizagem prática;
- d. Gerar soluções com potencial de aplicação no contexto universitário;
- e. Fortalecer a integração entre universidade e ecossistema de inovação.

3.3 Alinhamento com os ODS: O 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL busca contribuir para os seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU):

- a. ODS 3 – Saúde e Bem-estar
- b. ODS 4 – Educação de Qualidade
- c. ODS 5 – Igualdade de Gênero

- d. ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico
- e. ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura
- f. ODS 10 – Redução das Desigualdades
- g. ODS 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis
- h. ODS 17 – Parcerias e Meios de Implementação

4. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação está aberta a:

a. estudantes de cursos de graduação e pós-graduação, regularmente matriculados na Unioeste, de qualquer área do conhecimento e de qualquer campus da Unioeste;

b. docentes, funcionários e técnicos-administrativos da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), que atendam aos critérios deste edital

c. membros da comunidade externa, que não tenham vínculo com a Unioeste;

4.2. A idade mínima para participação será de 16 (dezesesseis) anos na data de início do evento, sendo obrigatória autorização expressa dos responsáveis legais para participantes menores de 18 (dezoito) anos.

5. DAS EQUIPES

5.1 As equipes deverão ser compostas por:

a. no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 5 (cinco) membros;

b. estudantes do mesmo curso ou de cursos diferentes, bem como docentes, funcionários, técnicos-administrativos e membros externos, sendo incentivada (mas não obrigatória) a composição de times multidisciplinares;

5.2 A organização promoverá momentos e dinâmicas para facilitar o *networking*, a integração entre os participantes e a formação de times.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições deverão ser realizadas de forma individual, e caso o inscrito já esteja com uma equipe formada, indicar no formulário de inscrição o nome da equipe.

6.2 Participantes que não possuam equipe, participarão, no primeiro dia do evento, das dinâmicas de integração de que tratam o item 5.2, para formação de equipes.

6.3 A inscrição terá custo/investimento individual, conforme valores descritos abaixo:

- a. R\$ 50,00 (cinquenta reais) por participante estudante da comunidade acadêmica da Unioeste; e
- b. R\$ 70,00 (setenta reais) para docentes, funcionários, técnicos-administrativos da Unioeste e egressos/comunidade externa.

6.4 A inscrição será realizada por meio do *Google Forms*, através do link: <https://forms.gle/VqLJsJ3cJt41WExW8>

6.5 No ato da inscrição serão solicitados os seguintes dados dos participantes, e dos eventuais representantes legais:

- I. Nome completo;
- II. E-mail;
- IV. Telefone;
- V. Se há equipe pré-definida;
- VI. Categoria do inscrito (estudante da Unioeste, anexar comprovante de matrícula)
- VII. Condições de acessibilidade
- VIII. Termo de autorização do uso da imagem

IX. Comprovante pix

X – Caso existam participantes menores de idade, serão solicitados dados do representante legal. Incluir nome completo, número do documento de identificação, e-mail e telefone.

6.6 Ao se inscrever, os participantes concordam com as condições e regras da maratona, com os princípios de direito de propriedade intelectual e com o uso e divulgação de sua imagem pessoal para fins de divulgação. A realização da inscrição implica na prévia, integral e irrestrita aceitação de todos os termos do presente edital.

6.7 As inscrições serão limitadas ao total de 50 (cinquenta) participantes, e serão preenchidas **por ordem de inscrição**, desde que atendidos os requisitos previstos neste Edital.

6.8 Estão inclusos no valor da inscrição: alimentação no jantar (noite da pizza ou similar), e poderá ser ofertado café pela organização do evento durante o período da maratona, não havendo responsabilidades por restrições alimentares ou necessidades especiais individuais dos participantes.

7. DO CRONOGRAMA

Atividade	Data prevista
Publicação do Edital	10/03
Inscrições de participantes	10/03 a 20/04
Credenciamento e formação das equipes	24/04/2026
Maratona de desenvolvimento	24 a 25/04/2026
Apresentação para a banca	25/04/2026
Resultado	25/04/2026

8. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E REALIZAÇÃO DO EVENTO

8.1 No início do evento, os participantes deverão apresentar:

- Documento oficial de identificação com foto;

8.2 O 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL acontecerá na Sala de Empreendedorismo da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Campus Cascavel (Bloco B, 2º andar).

8.3 O evento ocorrerá em etapa única, sem interrupções, com início às 19h do dia 24 de abril de 2026 (sexta-feira) e término às 17h do dia 25 de abril de 2026 (sábado).

8.4 Os grupos deverão trazer seus próprios equipamentos, tais como computadores e materiais de apoio, bem como quaisquer outros itens que julgarem necessários para o desenvolvimento da solução. A organização do evento não se responsabiliza por eventuais danos, perdas ou extravios de equipamentos pessoais ou outros pertences.

8.5 A estrutura do evento disponibilizará energia elétrica, extensão de tomadas, acesso à internet, além de mesas e cadeiras para os participantes.

8.6 Cada equipe deverá apresentar apenas 1 (uma) proposta de solução ao final do evento.

8.7 O projeto deverá ser composto, no mínimo, por 1 (um) protótipo funcional (aplicativo mobile, plataforma web, sistema, SaaS ou solução equivalente).

8.8 Cada equipe deverá entregar 01 (uma) apresentação final em formato PPT ou PDF, no padrão 16:9, contendo a descrição do problema, proposta de solução, público-alvo, funcionamento do protótipo, grau de inovação, impactos esperados e possibilidade de continuação da proposta.

8.9 As propostas de solução deverão ser desenvolvidas integralmente ao longo da duração do evento, respeitando a programação fornecida pela Organização,

sendo vedada a utilização de projetos previamente iniciados, sob pena de desclassificação da equipe.

8.10 O desenvolvimento das propostas de solução deverá ocorrer obrigatoriamente em equipe, não sendo permitida a realização individual.

8.11 Não será permitido o apoio de programadores, desenvolvedores ou colaboradores externos às equipes durante o período do evento.

8.12 As equipes poderão utilizar ferramentas de Inteligência Artificial (IA) como apoio ao desenvolvimento das soluções, desde que respeitados os princípios éticos e a autoria do projeto.

8.13 O participante que, por necessidade justificada, precisar se ausentar durante parte do evento não será penalizado, desde que esteja presente no momento da abertura oficial. Entretanto, a equipe deverá manter, ao longo do evento e no momento da apresentação final, o número mínimo de 3 integrantes exigido neste edital.

8.14 A organização não disponibilizará recursos financeiros para aquisição de materiais, insumos ou equipamentos, responsabilizando-se apenas pelo previsto no item 8.5 deste edital.

8.15 No momento da apresentação final (pitch), a equipe deverá contar com, no mínimo, 3 (três) representantes. Caso contrário, será desclassificada.

8.16 Situações excepcionais relacionadas à composição das equipes durante o evento serão analisadas e deliberadas pela Comissão Organizadora.

8.17 Durante o evento poderá ter mentores das áreas de tecnologia, negócios/inação, educação e design, bem como facilitadores institucionais,

que auxiliarão na validação dos problemas e das soluções ao longo do desenvolvimento, conforme cronograma definido pela Organização.

9. DOS CRITÉRIOS DA BANCA DE AVALIAÇÃO

9.1 As soluções desenvolvidas pelas equipes serão avaliadas por uma Comissão Julgadora, com base nas seguintes dimensões e pontuação:

1. Inovação e Criatividade (30 pontos)

- Grau de inovação e originalidade da solução;
- Criatividade na abordagem do problema;
- Diferenciação em relação a soluções já existentes.

2. Aderência ao desafio e impacto (25 pontos)

- Adequação da solução ao desafio proposto;
- Potencial de impacto na vida universitária;
- Relevância do problema escolhido.

3. Viabilidade e funcionalidade (25 pontos)

- Viabilidade técnica da solução;
- Funcionamento e nível de maturidade do protótipo;
- Coerência entre problema, solução e implementação.

4. Apresentação e execução da equipe (20 pontos)

- Clareza e organização da apresentação;
- Capacidade de comunicação da proposta;
- Engajamento, colaboração e entrega da equipe.

5. Total: 100 pontos

10. DA APRESENTAÇÃO FINAL (PITCH)

10.1 Ao término do evento, as equipes apresentarão suas soluções para a Comissão Julgadora. Cada equipe terá até 5 (cinco) minutos para apresentação e até 5 (cinco) minutos para eventuais questionamentos da banca.

Durante o *pitch*, a equipe deverá apresentar, de forma objetiva e estruturada:

- O desafio escolhido e sua relevância;
- A solução proposta e seu funcionamento;

- O grau de inovação da proposta;
- O protótipo desenvolvido;
- Os impactos esperados para a vida universitária;
- Possibilidades de implementação e continuidade da solução.

10.2 Todos os projetos de solução apresentados serão avaliados pela Comissão Julgadora, conforme os critérios estabelecidos neste edital.

11. DA COMISSÃO JULGADORA

11.1 A Organização do Evento indicará avaliadores para compor a Comissão Julgadora, com experiência nas áreas de inovação, tecnologia, empreendedorismo, gestão, design e educação.

11.2 A Comissão Julgadora será composta por, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 5 (cinco) membros.

11.3 Os projetos de solução serão avaliados individualmente pelos membros da Comissão Julgadora, com atribuição de pontuação conforme os critérios estabelecidos neste edital. A nota final será calculada por meio da média aritmética simples das pontuações atribuídas.

11.4 A Comissão Julgadora definirá os três melhores projetos de solução, que receberão premiação conforme sua colocação, sendo divulgada apenas a classificação das três primeiras equipes. Em caso de empate na nota final, o desempate obedecerá, sucessivamente, aos seguintes critérios:

- I – maior pontuação obtida no critério “Inovação e Criatividade”;
- II – persistindo o empate, maior pontuação no critério “Viabilidade e Funcionabilidade”;
- III – permanecendo o empate, maior pontuação no critério “Aderência ao desafio e impacto”;

IV – mantido o empate após a aplicação dos critérios acima, a Comissão Julgadora realizará nova análise qualitativa comparativa entre os projetos de solução empatados, com base exclusivamente nos critérios previstos neste edital, devendo a decisão ser devidamente fundamentada em ata.

11.5 As decisões da Comissão Julgadora são soberanas e irrecorríveis.

11.6 Casos omissos neste edital serão analisados e deliberados pela Comissão Julgadora em conjunto com a Organização do Evento.

12. DA CERTIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

12.1. Todos os participantes regularmente inscritos e presentes no 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL receberão certificado de participação, emitido pela UNIHUB – Campus Cascavel.

12.2. Será premiada a melhor equipe classificada pela Comissão Julgadora, conforme os critérios estabelecidos neste edital, com premiação em dinheiro, no seguinte valor:

I – 1º lugar: R\$ 1.000,00 (mil reais);

12.3 O valor da premiação destina-se exclusivamente à equipe vencedora, não cabendo à Organização qualquer responsabilidade quanto à forma de divisão interna entre os participantes.

12.4. Para recebimento da premiação, o líder da equipe classificada deverá encaminhar, no prazo estabelecido pela Organização:

I – Anexo I preenchido;

II - Demais informações eventualmente solicitadas para viabilizar o pagamento.

12.5 O pagamento somente será processado após o recebimento completo das informações de documentação de todos os integrantes da respectiva equipe vencedora, e com os dados bancários apenas do líder da equipe.

12.6 A Organização do Evento não se responsabiliza por dados incorretos, incompletos ou inconsistentes fornecidos pelos participantes, os quais poderão acarretar atraso ou impossibilidade de pagamento da premiação.

12.7 Além da premiação em dinheiro, poderão ser concedidos prêmios adicionais, mentorias, bolsas, benefícios institucionais ou oportunidades de desenvolvimento às melhores equipes classificadas, a critério da Organização e de eventuais parceiros do evento.

12.8. A premiação possui caráter exclusivamente educacional e de incentivo à inovação, não configurando vínculo empregatício, obrigação futura de investimento ou qualquer relação societária entre a UNIHUB, a Unioeste e os participantes.

13. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

13.1 A titularidade da propriedade intelectual das soluções desenvolvidas durante o 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL (incluindo códigos, protótipos, layouts, modelos de negócio e demais materiais) pertencerá exclusivamente aos membros das equipes que as criarem.

13.2 Os participantes declaram ciência de que as apresentações públicas poderão caracterizar divulgação do conteúdo apresentado, podendo impactar eventual proteção por direitos de propriedade intelectual, sendo de sua responsabilidade a avaliação quanto à conveniência de exposição de informações sensíveis para esta finalidade.

13.3 A Unioeste poderá manifestar interesse em dialogar com as equipes sobre possibilidades de implementação institucional das soluções, mediante comum acordo entre as partes, preservados os direitos dos participantes criadores.

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

13.1 Ao realizar a inscrição no 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL, o participante declara estar ciente e autoriza o tratamento de seus dados pessoais pela Organização do Evento, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), para fins de gestão das inscrições, organização do evento, comunicação institucional e ações relacionadas à inovação.

13.2 Os participantes autorizam, de forma gratuita, a utilização de sua imagem, voz e nome pela Unioeste e pela Organização do Evento, para fins de divulgação institucional, educacional e promocional do 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL e de suas edições futuras.

13.3 A autorização abrange o uso em materiais digitais, impressos, audiovisuais e em mídias sociais, em território nacional e internacional, sem que disso decorra qualquer ônus à organização.

13.4 Os participantes autorizam, ainda, a divulgação dos projetos de solução desenvolvidos durante o evento, resguardados os direitos de propriedade intelectual dos participantes.

14. DA DESCLASSIFICAÇÃO

14.1 Será desclassificada a equipe que:

- a. Descumprir normas de conduta, ética, respeito mútuo e convivência estabelecidas pela Organização do Evento;
- b. adotar condutas que configurem fraude, plágio ou má-fé no desenvolvimento da solução;
- c. causar tumulto, desordem ou prejudicar o andamento das atividades do evento;
- d. receber apoio técnico ou operacional de pessoas que não integrem oficialmente a equipe durante o período do evento;

- e; apresentar solução copiada integral ou parcialmente de projetos existentes, sem caráter inovador ou autoria própria;
- f. não manter, ao longo do evento e no momento da apresentação final, o número mínimo de 3 (três) integrantes por equipe;
- g. portar, consumir ou estar sob efeito de bebida alcoólica ou substâncias entorpecentes durante o evento ou em suas dependências.
- h. não atender às exigências e especificações estabelecidas neste edital.

15. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 Será desclassificada a equipe que não atender às exigências e especificações estabelecidas neste edital, sob pena de desclassificação

15.2 A inscrição no 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL implica na plena, integral e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste edital.

15.3 O 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL caracteriza-se como atividade educacional e de inovação, não configurando concurso comercial, sorteio, vale-brinde ou operação assemelhada, não estando sujeito às disposições da Lei Federal nº 5.768/71.

15.4 A Organização do Evento reserva-se o direito de alterar este edital sempre que necessário ao aprimoramento da organização e execução do evento, mediante divulgação prévia aos participantes.

15.5 Os casos omissos neste edital serão analisados e deliberados pela Comissão Organizadora.

15.6. O presente edital entra em vigor na data de sua publicação.

Cascavel – PR, 10 de março de 2026.

Sandra Mara Stocker Lago
Coordenadora do Unihub-Cascavel
(Portaria 3829/2023-GRE)

ANEXO I

TERMO DE COMPROMISSO PARA RECEBIMENTO DE PREMIAÇÃO

Conforme previsto no Edital nº 02/2026 – 1º HACKATHON UNIHUB CASCAVEL, seguem abaixo os dados dos(as) participantes integrantes da equipe classificada em 1º lugar no resultado do evento.

Declaro que as informações abaixo são verdadeiras e de minha responsabilidade, estando ciente de que o valor total da premiação da equipe, no montante de R\$ 1.000,00 (mil reais).

Estou ciente de que o pagamento somente será realizado após o envio completo da documentação de todos os integrantes da equipe vencedora.

DADOS DOS PARTICIPANTES

PARTICIPANTE 1 (Líder da Equipe)

Nome completo: _____

CPF: _____

RG: _____

Vínculo com a Unioeste:

- Discente
- Docente
- Técnico-administrativo
- Egresso
- Comunidade externa

Banco (nome e número): _____

Agência: _____

Número da conta (corrente ou poupança):

Chave PIX (caso aplicável):

PARTICIPANTE 2

Nome completo: _____

CPF: _____

RG: _____

Vínculo com a Unioeste:

- Discente
- Docente
- Técnico-administrativo
- Egresso
- Comunidade externa

PARTICIPANTE 3

Nome completo: _____

CPF: _____

RG: _____

Vínculo com a Unioeste:

- Discente
- Docente
- Técnico-administrativo
- Egresso
- Comunidade externa

PARTICIPANTE 4 (Se houver)

Nome completo: _____

CPF: _____

RG: _____

Vínculo com a Unioeste:

- Discente
- Docente
- Técnico-administrativo
- Egresso
- Comunidade externa

PARTICIPANTE 5 (Se houver)

Nome completo: _____

CPF: _____

RG: _____

Vínculo com a Unioeste:

- Discente
- Docente
- Técnico-administrativo
- Egresso
- Comunidade externa

Declaro estar ciente de que eventuais inconsistências nos dados bancários poderão ocasionar atraso no pagamento, não sendo a Organização do Evento responsável por informações incorretas fornecidas.

Local e data: _____

Assinatura do líder da equipe