

COLETA HACK 2025



Foto: Edilson Rodrigues - Agência Senado

Apoio:

 **Tetra Pak**[®]
PROTEGE O QUE É BOM

Execução:

 **UFBA**

 **PROGRAMA
PRÓ-CATADOR**

 **SEBRAE**

PRIMEIRA MARATONA

COLETA HACK

REGULAMENTO JORNADA DE **INOVAÇÃO** ABERTA

Primeira Maratona de Inovação para **Criação
e Desenvolvimento de Soluções voltadas a
Catadoras e Catadores Autônomos**

Apoio:



Execução:



SUMÁRIO

*CLIQUE NOS TÓPICOS PARA
SER DIRECIONADO



APRESENTAÇÃO.....	4
CONTEXTUALIZAÇÃO.....	5
OBJETIVO GERAL.....	6
LOCAL E DATA.....	7
PÚBLICO-ALVO.....	7
INSCRIÇÕES.....	7
FORMAÇÃO DAS EQUIPES.....	8
TEMÁTICAS E DESAFIOS.....	9
METODOLOGIA.....	11
CRONOGRAMA DAS ETAPAS.....	14
PROGRAMAÇÃO.....	15
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....	16
PREMIAÇÃO.....	18
SOBRE O REGULAMENTO.....	18
REQUISITO DE MATERIAL PARA PARTICIPAÇÃO.....	19
CERTIFICADO.....	19
LIBERAÇÃO DO USO DE IMAGEM.....	19
PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	20
REGRAS DE CONDUTA.....	20
REGRAS GERAIS.....	21
INFORMAÇÕES ADICIONAIS.....	23

1. APRESENTAÇÃO

O que é o ColetaHack 2025?

É uma iniciativa colaborativa desenvolvida em parceria entre Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) voltada para universitários(as) da UFBA interessados(as) em participar de uma jornada de inovação aberta no formato de maratona “Hackathon” convidando-os a criarem soluções inovadoras para os desafios enfrentados na gestão de resíduos sólidos, com foco especial na valorização, inclusão socioeconômica e melhoria nas condições de trabalho de catadores e catadoras autônomos.

A proposta da maratona ColetaHack 2025 é desafiar diferentes universitários a se unirem e somarem esforços, habilidades e competências, onde equipes de até 5 participantes competem entre si para desenvolver, em curto período de três dias de imersão, soluções inovadoras de acordo com os desafios propostos pela temática deste regulamento.



A ação não possui caráter comercial nem visa a obtenção de resultados financeiros, tendo, portanto, finalidade de impacto social, com potencial para gerar transformações de comunidades e organizações envolvidas, além de desenvolver protagonismo empreendedor, habilidades e competências dos participantes.

As equipes participantes terão acesso a uma trilha de conhecimentos envolvendo entrevista, ideação e co-criação, capacitação e mentoria que as apoiarão ao longo de toda jornada de criação e desenvolvimento das soluções.

Ao final da maratona, as soluções desenvolvidas serão avaliadas por uma Comissão Avaliadora designada pela organização da maratona e as três equipes vencedoras serão premiadas.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

Inovação para a Valorização dos Catadores e Catadoras Autônomos e a Economia Circular

No Brasil, os catadores e catadoras autônomos de materiais recicláveis são responsáveis por quase 90% de todo material reciclável recuperado (Ipea, 2022). Ainda assim, continuam invisibilizados: mais de 800 mil pessoas atuam nessa atividade, mas apenas 7,5% estão organizadas em cooperativas. A imensa maioria atua:



Em lixões ou galpões improvisados;



De forma autônoma;



Em condições precárias, marcadas por informalidade e baixa remuneração;



Sofrem com a instabilidade de renda, que depende diretamente da quantidade e do tipo de material coletado;



Sem equipamentos de proteção adequados, o que os expõe a riscos de saúde e segurança.



Muitos catadores e catadoras autônomos vivem em comunidades de baixa renda, com acesso limitado a serviços públicos essenciais, como saúde, educação e saneamento básico. A falta de políticas públicas eficazes e de inclusão social agrava ainda mais essa realidade, dificultando o rompimento do ciclo da pobreza.

Em Salvador e região metropolitana, são geradas aproximadamente 4.500 toneladas de resíduos sólidos por dia, das quais menos de 5% é reciclada. O restante segue para os aterros sanitários, gerando um desperdício ambiental, econômico e social alarmante. Muitos dos materiais que poderiam ser reinseridos na cadeia produtiva — como embalagens com valor

agregado — são descartados por falta de triagem adequada, tecnologias acessíveis ou políticas de logística reversa efetiva.

Diante dessa problemática e do impacto direto na vida de catadores autônomos — público socialmente vulnerável e, em muitos casos, sem acesso ao letramento — estamos propondo a primeira Maratona de Inovação da UFBA. A iniciativa reúne mentes inquietas para cocriar soluções baseadas em evidências e no entendimento profundo desse desafio. Buscamos estudantes de Design, Engenharias e demais cursos



de graduação e pós-graduação para formar equipes multidisciplinares. Em três dias de imersão, com atividades práticas preparatórias, os grupos irão desenvolver propostas para melhorar as condições de trabalho e de vida de catadores de materiais recicláveis. As soluções podem assumir diferentes formatos: desde equipamentos de proteção e ferramentas para coleta e transporte, até aplicativos para negociação do material.

Essa é a sua oportunidade de fazer parte da solução.

Propomos o desafio de prospectar inteligência colaborativa por meio do potencial empreendedor e mentes universitárias a fim de estimular a geração de soluções inovadoras que possam contribuir para melhorar os processos de gestão de resíduos sólidos, promover a economia circular e integrar de forma justa e eficiente de catadores e catadoras autônomos na cadeia de reciclagem.

3. OBJETIVO GERAL

Ao longo da maratona, os participantes serão conduzidos por metodologias de cocriação, com o objetivo de estimular a geração de ideias inovadoras e o desenvolvimento de uma visão empreendedora e comprometida com a realidade local.

A maratona propõe que os participantes compreendam os desafios da ges-

tão de resíduos sólidos sob a ótica social, ambiental e econômica, e sejam capazes de propor soluções inovadoras, tecnicamente viáveis, sustentáveis e com potencial de gerar impacto real.

4. LOCAL E DATA

A maratona ocorrerá **presencialmente** nos dias **23, 24 e 25 de outubro de 2025** no **auditório** do Campus de Ondina da UFBA em Salvador/Bahia localizado no **prédio PAF-5** e no **Laboratório Ihac Lab-i**, espaço aberto de criação e inovação acadêmica.



O IhacLab-i é o laboratório de inovação do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da UFBA. O espaço dispõe de máquinas de fabricação digital (impressoras 3D, cortadoras a laser), kits de automação (como Arduínos), ferramentas convencionais e componentes eletrônicos, além de espaço para cocriação, ideal para prototipagem rápida e desenvolvimento de soluções práticas.



Antes da maratona, teremos dois webinários preparatórios com participação obrigatória a todos inscritos que tiveram suas inscrições validadas pela organização. O encontro online serve para nivelar o conhecimento e explicar a dinâmica do desafio.

5. PÚBLICO-ALVO

Estudantes de graduação e pós-graduação regularmente matriculados na UFBA, de quaisquer cursos e áreas de conhecimento.

6. INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas e realizadas por meio do [formulário eletrônico](#) disponibilizado para o preenchimento da inscrição e equipes candidatas.

Serão garantidas 50 vagas para participação de 10 equipes.

As inscrições serão definidas por ordem cronológica de preenchimento do formulário eletrônico até o número de vagas podendo haver um cadastro de reserva em caso de desistência.

7. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

As inscrições deverão ser realizadas obrigatoriamente em equipe de forma conjunta aos demais integrantes.

- Cada equipe deverá ser formada por **3 a 5 integrantes**.
- Cada equipe deve ser formada por integrantes de pelo menos 3 cursos diferentes (multidisciplinares) e terão destaque na pontuação final.
- Cada integrante deverá estar regularmente matriculado na UFBA.

8. TEMÁTICAS E DESAFIOS

Os catadores e catadoras autônomos enfrentam desafios como:



Falta de acesso a pontos de entrega voluntária ou ecopontos para descarte de resíduos;



Dependência de atravessadores que pagam abaixo do valor de mercado;



Exposição diária a riscos biológicos e físicos;



Ausência de políticas públicas que reconheçam sua atividade como trabalho formal;



Baixa inclusão digital e tecnológica.

Essas dificuldades exigem iniciativas que aliam inovação, sensibilidade social e compromisso com a sustentabilidade. O ColetaHack nasce nesse contexto, como um espaço de escuta, cocriação e protagonismo universitário, com foco em transformar a realidade dos catadores e catadoras autônomos a partir do território.

A proposta é unir a produção acadêmica à prática social, promovendo a criação de soluções que:



Revertam o caráter precário da coleta informal, com tecnologias sociais e modelos de negócio que valorizem o trabalho dos catadores e catadoras autônomos;



Fortaleçam a economia circular com inclusão produtiva e geração de renda;



Promovam soluções que melhorem as condições de trabalho de catadoras e catadores e catadoras autônomos;



Estimulem o comportamento empreendedor nos estudantes participantes, por meio de desafios reais, com foco local.

Todas as propostas deverão estar alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, com ênfase em:



ODS 8 – Trabalho decente e crescimento econômico (com foco em saúde e segurança no trabalho);



ODS 11 – Cidades e comunidades sustentáveis;



ODS 12 – Consumo e produção responsáveis;



ODS 13 – Ação contra a mudança global do clima.

A partir disso, o ColetaHack foi estruturado em seis eixos temáticos que transformam os principais desafios dos catadores e catadoras autônomos em oportunidades de inovação. A partir desses eixos — alinhados aos Ob

jetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) — cada equipe deverá escolher um tema para desenvolver soluções que gerem impacto real e positivo.

EIXO	OBJETIVOS	DESAFIOS
TECNOLOGIA E OPERAÇÕES	Incorporar ferramentas e equipamentos que tornem a coleta, triagem e comercialização mais rápidas, seguras e lucrativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Coleta e triagem ainda realizadas manualmente; falta de prensas, balanças e esteiras de baixo custo; • Dificuldade de acessar informações sobre preços e compradores; • Dependência de atravessadores para comercialização.
SAÚDE, SEGURANÇA E QUALIDADE DE VIDA	Reduzir riscos físicos e melhorar as condições de trabalho, garantindo dignidade e segurança.	<ul style="list-style-type: none"> • Alta exposição a cortes, acidentes e doenças; • Ausência de EPIs adequados; • Longas jornadas de trabalho sem apoio social; • Falta de locais seguros para armazenamento e triagem.
ECONOMIA E GERAÇÃO DE RENDÁ	Aumentar a renda dos catadores por meio da valorização dos materiais e do fortalecimento das cooperativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Baixo valor pago pelos recicláveis; • Dificuldade de vender diretamente para indústrias; • Atravessadores que impõem preços; • Baixa escala de produção das cooperativas; • Pouca margem de negociação.
RECONHECIMENTO E INCLUSÃO SOCIAL	Combater o estigma e fortalecer a identidade do catador como agente ambiental e empreendedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Estigma social e discriminação; • Pouca visibilidade do impacto ambiental do trabalho dos catadores; • Ausência de políticas públicas eficazes de valorização da categoria.
SUSTENTABILIDADE E IMPACTO AMBIENTAL	Fortalecer a economia circular e ampliar a taxa de reciclagem, integrando catadores à cadeia formal.	<ul style="list-style-type: none"> • Baixa adesão de municípios à coleta seletiva; • Falta de políticas locais que incluam catadores na gestão dos resíduos; • Logística reversa pouco estruturada.
EDUCAÇÃO E CAPACITAÇÃO	Promover formação técnica e digital para catadores, aumentando a autonomia e oportunidades de trabalho.	<ul style="list-style-type: none"> • Alto índice de analfabetismo e baixa escolaridade; • Falta de treinamentos sobre gestão de cooperativas; • Ausência de formação em tecnologias de reciclagem e letramento digital.

Esses eixos serão apresentados aos participantes a partir da visita de campo e rodada de escuta ativa junto a parceiros envolvidos com o tema. A partir dessa vivência concreta, as equipes poderão direcionar seus esforços para soluções que sejam viáveis, contextualizadas e de alto impacto.

9. METODOLOGIA

A metodologia propõe uma imersão de atividades (mentorias, oficinas, rodadas de pitch) e ferramentas para cocriação, experimentação e validação, guiando as equipes desde o entendimento profundo dos desafios até a apresentação de soluções inovadoras e aplicáveis à realidade dos catadores e catadoras autônomos. As equipes terão acesso a mentores especializados nas áreas de tecnologia, negócios, design, sustentabilidade e gestão de resíduos.

*PRÉ-MARATONA

Serão realizados dois webinars preparatórios, com duração de 1h30 cada, destinados a orientar os participantes e balizar as informações necessárias para o desenvolvimento das atividades da maratona. Além disso, será disponibilizado material didático para leitura prévia, visando nivelar o conhecimento e promover uma base para o início da jornada.

* "a data e horário" para esse itens serão informados no e-mail de confirmação de cada selecionado.

As equipes terão como pré-requisito a realização de uma visita de campo guiada para entrevistar os catadores e catadoras autônomos e colher insu-
mos práticos e reais para desenvolvimento da solução.

MARATONA DIA 1 | ENTENDIMENTO DO PROBLEMA

OBJETIVO PEDAGÓGICO: Compreender a fundo os desafios reais enfrentados pelos catadores e catadoras autônomos e mapear oportunidades concretas de inovação.

ATIVIDADES-CHAVE:

- **Abertura e sensibilização temática** – Apresentação do contexto socioeconômico e ambiental da cadeia de resíduos sólidos em Salvador/BA, com falas de catadores e catadoras, lideranças comunitárias e especialistas em economia circular.
- **Roda de escuta ativa** – Conversas guiadas com catadores e catadoras e representantes de cooperativas para captar percepções, histórias e dores reais do dia a dia.
- **Mapeamento de empatia** – Uso do Mapa de Empatia para organizar percepções, sentimentos, necessidades e barreiras identificadas.
- **Dinâmica de criatividade** – Exercícios de brainstorming e SCAMPER para ampliar possibilidades de solução, sem julgamento prévio.
- **Registro inicial de ideias** – Documentação das primeiras hipóteses de solução para revisão no segundo dia.

DIA 2 - ESTRUTURAÇÃO DO NEGÓCIO E PROTOTIPAGEM

OBJETIVO PEDAGÓGICO: Estruturar a solução em um modelo de negócio viável e criar um protótipo funcional ou representativo que permita validação preliminar.

ATIVIDADES-CHAVE:

- **Modelagem de negócio com Lean Canvas** – Estruturação do problema, proposta de valor, segmentos de clientes, canais, fontes de receita e métricas de sucesso.
- **Prototipagem rápida** – Desenvolvimento de protótipos físicos, mockups digitais, storyboards ou fluxos operacionais simplificados.

- **Mentorias especializadas** – Sessões com mentores técnicos, empreendedores sociais, especialistas em resíduos e professores da UFBA para validar escolhas e ajustar a proposta.
- **CSD – Revisão crítica** – Utilização da matriz Certezas, Suposições e Dúvidas para identificar pontos fortes, fragilidades e hipóteses a serem testadas.
- **Preparação para validação** – Ajuste do protótipo para coleta de feedback no dia seguinte.

DIA 3 - APRESENTAÇÃO DO PITCH E ESTRATÉGIAS DE ESCALA

OBJETIVO PEDAGÓGICO: apresentar a solução junto a especialistas e usuários potenciais, sintetizar aprendizados e apresentar a proposta de forma convincente para a banca avaliadora.

ATIVIDADES-CHAVE:

- **Apresentação da solução para especialistas e usuários** – Testes ou simulações com catadores e catadoras, cooperativas e/ou mentores para verificar aderência, clareza e aplicabilidade da solução.
- **Refinamento final** – Ajustes de última hora no protótipo e no modelo de negócio.
- **Preparação do pitch** – Estruturação da narrativa (problema -> solução -> valor -> impacto) com base em dados e evidências.
- **Apresentação para banca** – Pitch cronometrado com sessão de perguntas e respostas, avaliado segundo critérios definidos no regulamento.
- **Deliberação e feedback** – Anúncio dos vencedores e feedback construtivo para todas as equipes, visando aprimoramento e continuidade dos projetos.

PÓS-MARATONA

Com o objetivo de apoiar o aprofundamento, desenvolvimento e implantação das soluções propostas, garantindo o acompanhamento para evolução dos projetos.

Essa estruturação visa assegurar o suporte contínuo e o desenvolvimento progressivo dos participantes, promovendo a aplicação prática e efetiva do conhecimento gerado durante todo o processo da maratona.

10. CRONOGRAMA DAS ETAPAS

ETAPA	DATA PERÍODO
Lançamento do regulamento	08 de setembro de 2025
Período de inscrições	De 08 a 25 de setembro de 2025
Divulgação das equipes selecionadas	26 de setembro de 2025
*Período pré-Maratona	Entre 01 a 18 de outubro de 2025
Imersão Maratona ColetaHack	23, 24 e 25 de outubro de 2025
Apresentação final e premiação	25 de outubro de 2025

A maratona ColetaHack será realizada em 03 (três) dias presenciais, antecedidos por uma *pré-jornada obrigatória composta por:

- Visita de campo guiada a uma cooperativa de catadores e catadoras para conhecer processos, desafios e oportunidades.

- Dois encontros online com conteúdos sobre impacto social, economia circular, ODS e metodologias de inovação.

* "a data e horário" para esse itens serão informados no e-mail de confirmação de cada selecionado.

11. PROGRAMAÇÃO

<p>PRÉ MARATONA *DATAS E HORÁRIOS A DEFINIR</p> <p>* A DATA E HORÁRIO PARA ESSE ITENS SERÃO INFORMADOS NO E-MAIL DE CONFIRMAÇÃO DE CADA SELECIONADO.</p>	<p>VISITA DE CAMPO</p> <p>WEBINAR 1 - MARATONA EM CONTEXTO: IMPACTO E INOVAÇÃO</p> <p>WEBINAR 2 - COCRIAÇÃO EM FOCO: DO IDEAR AO FAZER</p>	<p>Objetivo: apresentar aos estudantes a realidade prática vivenciada pelos catadores, através de uma visita de campo e entrevista.</p> <p>Objetivo: apresentar os eixos de ideação, desenvolver soft skills para cocriação e fortalecer a conexão entre equipes e desafios.</p> <p>Capacitação para realização de entrevistas com catadores autônomos.</p> <p>Objetivo: engajar e sensibilizar os participantes sobre o contexto dos catadores e catadoras, promover troca de perspectivas e estruturar a compreensão dos problemas, preparando o terreno para a geração de ideias inovadoras e viáveis.</p>
<p>MARATONA DIA 23/10 8h30 às 18h30</p>	<p>DIA 1 - INSPIRAÇÃO E IMERSÃO CRIATIVA</p>	<p>Objetivo: estruturar as soluções em formato de negócio viável, criar protótipos funcionais e preparar as equipes para comunicar suas ideias com clareza e impacto.</p>
<p>MARATONA DIA 24/10 8h30 às 18h30</p>	<p>DIA 2 - ESTRUTURAÇÃO DO NEGÓCIO E PROTOTIPAGEM</p>	<p>Objetivo: validar as soluções desenvolvidas, preparar e apresentar pitches, e celebrar os resultados com premiação e encerramento oficial da Maratona.</p>

<p>MARATONA DIA 25/10 8h30 às 18h30</p>	<p>DIA 3 - VALIDAÇÃO, PITCH E ENCERRAMENTO</p>	<p>Objetivo: finalizar a jornada com a apresentação das soluções em formato de pitch para uma banca de avaliadores e premiação das equipes</p>
<p>PÓS MARATONA *DATAS E HORÁRIOS A DEFINIR</p>	<p>APLICAÇÃO DA PREMIAÇÃO</p>	<p>Objetivo: garantir que as premiações concedidas às equipes vencedoras sejam aplicadas de forma estratégica no desenvolvimento, fortalecimento e implementação das soluções criadas, promovendo impacto real e alinhado ao propósito da Maratona.</p>

* "a data e horário" para esse itens serão informados no e-mail de confirmação de cada selecionado.

As datas no cronograma acima poderão ser alteradas pela organização da maratona, em caso de readequação de alguma atividade, que dará amplo conhecimento aos interessados, pelos canais de comunicação oficiais.

12. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As soluções apresentadas durante a maratona serão avaliadas por uma banca composta por representantes da UFBA, do Sebrae, de parceiros estratégicos e catadores e catadoras autônomos e associados a cooperativas. A avaliação considerará seis áreas, cada uma com peso específico na nota final, buscando garantir equilíbrio entre criatividade, aplicabilidade e relevância social.

DIMENSÃO DE AVALIAÇÃO	QUESTÕES BALIZADORAS	PESO
<p>1. INOVAÇÃO E ORIGINALIDADE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A solução apresenta um conceito novo ou adapta de forma inteligente algo existente para o contexto dos catadores autônomos em Salvador/BA? - É criativa no uso de recursos e metodologias? - Apresenta alguma inovação dentro das dimensões tecnológica, social e metodológica? 	<p>20%</p>

DIMENSÃO DE AVALIAÇÃO	QUESTÕES BALIZADORAS	PESO
2. IMPACTO PRIORITÁRIO PARA OS CATADORES AUTÔNOMOS	<ul style="list-style-type: none"> - Gera melhorias concretas de renda, segurança, reconhecimento ou autonomia? - Facilita o acesso a novos mercados ou aumenta a eficiência da coleta/triagem? - Potencial de melhorar a qualidade de vida no curto e longo prazo? 	25%
3. VIABILIDADE DE IMPLEMENTAÇÃO REAL	<ul style="list-style-type: none"> - Pode ser implementada com recursos e capacidades disponíveis no contexto local? - Custos e demandas operacionais são compatíveis com a realidade dos catadores autônomos e/ou cooperativas, geradores de resíduos? - O plano de execução é realista? 	20%
4. POTENCIAL DE ESCALA (BAHIA - BRASIL)	<ul style="list-style-type: none"> - É replicável para outros contextos, como outras cidades da Bahia? - Há elementos que favoreçam expansão para outras regiões do Brasil? - Mantém qualidade e impacto mesmo em maior escala? 	15%
5. CLAREZA E PERSUASÃO NA APRESENTAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> - Estrutura narrativa bem organizada (problema → solução → valor → impacto)? - Apresenta evidências que sustentam a proposta? - A apresentação atendeu a estrutura do pitch? 	10%
6. ALINHAMENTO COM ODS E CONTEXTO LOCAL	<ul style="list-style-type: none"> - Está claramente conectada a algum dos ODS 8, 11, 12 e 13? - Conecta inovação à realidade socioeconômica de Salvador/BA? - A solução apresenta impactos claros e mensuráveis relacionados aos ODS priorizados? 	10%

TOTAL: 100 PONTOS

Cada equipe terá o tempo de até 5 minutos para a apresentação do pitch. O respeito ao tempo é fundamental.

A nota final da equipe será calculada a partir da soma da média aritmética das notas atribuídas pelos avaliadores em cada dimensão, ponderadas pelos respectivos pesos. O resultado deste cálculo será expresso em uma nota que varia de 0 a 100.

13. PREMIAÇÃO

Para reconhecer e valorizar o talento, criatividade e inovação dos participantes da maratona ColetaHack 2025, as três primeiras equipes vencedoras na maratona serão premiadas, de acordo com a sua classificação das pontuações.



1º Lugar: Aparelho eletrônico (notebook) + Visita guiada à fábrica da Tetra Pak Brasil em Monte Mor/São Paulo + 3 mentorias especializadas voltada para modelagem de negócios;



2º Lugar: Aparelho eletrônico (tablet) + 2 mentorias especializadas em estratégias;



3º Lugar: Aparelho eletrônico (leitor digital) + 1 mentoria especializada com foco em consultoria, ajudando o projeto a ganhar clareza, estrutura e aplicabilidade.

Ressalta-se que a premiação é pessoal e intransferível. Cada integrante da equipe vencedora receberá individualmente o equipamento correspondente à sua colocação. As equipes terão um prazo de até 30 dias úteis para manifestar o interesse na premiação dos 1º, 2º e 3º lugares, impossibilitando a sua utilização após esse período.

14. SOBRE O REGULAMENTO

O ColetaHack será regido pelas regras e disposições deste regulamento. A organização do ColetaHack poderá alterar e atualizar, a qualquer momento, os termos de uso e serviços ou regulamento, sem necessidade de aviso prévio, sendo sempre de responsabilidade do participante/equipe atentar-se às quaisquer modificações divulgadas.

Todos os participantes inscritos no ColetaHack serão considerados conhecedores deste regulamento, declarando que leram, compreenderam, com ciência e, aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

- Os organizadores se reservam o direito de alterar o local de etapas presenciais, caso haja situações que inviabilizam a sua realização, a seu critério.
- Os organizadores não se responsabilizam por problemas que impeçam o candidato de participar da Maratona, devido à inaptidão, descumprimento das regras ou questões técnicas.
- Os organizadores não se responsabilizam por inscrições não realizadas devido a problemas técnicos, de energia, ou de força maior.
- As decisões das bancas julgadoras sobre a seleção e premiação das equipes participantes, bem como as decisões tomadas pela Comissão Organizadora, serão finais e irrevogáveis. Não serão aceitas contestações ou recurso contra essas decisões e seus resultados.
- Os casos omissos, não previstos neste Regulamento, serão julgados pela Comissão Organizadora da competição.

15. REQUISITO DE MATERIAL TÉCNICO

Para participar da maratona, os alunos inscritos deverão ter acesso a dispositivos com recursos de áudio e vídeo. Pelo menos um integrante da equipe deverá utilizar obrigatoriamente um desktop, notebook ou smartphone.

16. CERTIFICADO

A emissão do certificado do ColetaHack será realizada pela UFBA mediante a confirmação da participação de cada aluno que tenha comparecido a, no mínimo, 80% da maratona, comprovadas por listas de presença emitidas no início e ao final da maratona, por decisão da organização.

17. LIBERAÇÃO DO USO DE IMAGEM E DADOS

O participante autoriza o Sebrae e os parceiros da organização da maratona a divulgar seu nome, fotos e título do projeto e quaisquer imagens que forem possíveis para fins de divulgação do Sebrae e/ou da Universidade, respeitados os limites da Lei nº 13.709/2018 Lei Geral de Proteção de Da-

dos (LGPD).O banco de dados gerado a partir das inscrições será de inteira responsabilidade da UFBA, que poderá utilizá-lo, sem quaisquer ônus, para fins lícitos voltados à promoção de conteúdos educacionais, podendo compartilhá-lo com o Sebrae, observados os limites estabelecidos pela Lei nº 13.709/2018 Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

As imagens licenciadas podem ser vinculadas e divulgadas nos seguintes tipos de mídia: impressa, televisionada, vídeo, virtual e telefônica.

Todas as apresentações realizadas durante a jornada poderão ser gravadas e/ou transmitidas ao vivo.

18. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Todas as ideias, protótipos e soluções desenvolvidas durante o ColetaHack são consideradas propriedade intelectual da Universidade Federal da Bahia (UFBA), em conformidade com as normativas institucionais e com a legislação vigente sobre inovação e direitos autorais no ambiente acadêmico.

Ao se inscreverem na maratona, os(as) participantes concordam que as criações desenvolvidas poderão ser utilizadas, divulgadas e aprimoradas pela UFBA, resguardando o direito de menção à autoria das equipes participantes.

19. REGRAS DE CONDUTA

Dirigir-se com respeito e consideração aos colegas de equipe e demais estudantes participantes, mentores, monitores, convidados, palestrantes e todo o corpo técnico envolvido.

Adotar conduta colaborativa, participando de toda a programação da maratona, especialmente das atividades relacionadas às apresentações (pitch) e visita de campo.

Não será permitido ao participante ou à sua equipe realizar apresentação (pitch) com manifestações de ódio que veiculem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade, política, religião e quaisquer outras formas que possam causar discriminação, sob pena de ser(em) eliminado(s) sumariamente e notificado(s) à comissão disciplinar da Universidade.

É vedada a divulgação de fotos, vídeos ou quaisquer outros materiais que envolvam conteúdos ilícitos, incluindo, mas não se limitando, a cenas de sexo, nudez, pornografia ou quaisquer condutas tipificadas como crime, sob pena de responsabilização nos termos da legislação vigente, inclusive o art. 218-C do Código Penal.

A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição e eliminação do participante e/ou da equipe na maratona. Como condição para participação no ColetaHack, o participante declara que realizou a leitura completa e atenta, estando plenamente ciente da presente Política de Privacidade. Declara ainda conferir, expressamente, sua livre, inequívoca e informada concordância com os termos aqui estipulados, autorizando a coleta, o tratamento e a utilização de seus dados e informações para as finalidades relacionadas à execução, divulgação e aprimoramento do ColetaHack, em conformidade com a legislação vigente, especialmente a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018).

A presente Política de Privacidade e Tratamento de Dados Pessoais, com fundamento na Lei nº 13.709, de 14/08/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD), tem por finalidade demonstrar o compromisso da Universidade com a privacidade e o tratamento adequado dos dados pessoais dos participantes do ColetaHack.

Ao realizar a sua inscrição, o aluno estará de acordo com os termos e condições previstas na Política de Privacidade, Tratamento de Dados pessoais e Termos de uso ao que se refere os sistemas do Sebrae e da Universidade Federal da Bahia.

Os alunos participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando ao Sebrae e à Universidade, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

20. REGRAS GERAIS

A inscrição e confirmação no ColetaHack implicam no conhecimento e total aceitação deste regulamento.

As dúvidas ou divergências não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas pela organização da maratona.

A aceitação online dos termos deste Regulamento pelos participantes é condição prévia para a participação regular na maratona, também implicando na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado ao Sebrae, Universidade e seus parceiros 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 nesta maratona, a critério da equipe organizadora;
- Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação nesta maratona 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.
- Os alunos participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização da maratona e/ou qualquer pessoa física e jurídica eventualmente prejudicada na presente maratona
- Se o ColetaHack, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente pela organização, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização da maratona, o referido participante, bem como sua equipe, será imediatamente eliminado da maratona.
- Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o ColetaHack, relacionadas aos termos deste Regulamento, deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Salvador, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

- A maratona poderá ser suspensa, adiada ou cancelada por decisão da organização da maratona 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.
- Os alunos participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando ao Sebrae e à Universidade, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

21. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Para mais informações, entre em contato através do email: coletahack@gmail.com

COLETA HACK

VAMOS COLETAR SOLUÇÕES?



Apoio:



Execução:

