



Edital

HACK E ÉTICA: Grand Prix de Soluções Éticas

3ª Edição

**Firjan SENAI
SESI**

PARCERIA
**eti
cali
zan
do**

APOIO:
PRADO VIDIGAL
SEBRAE



HACK E ÉTICA
GRAND PRIX
DE SOLUÇÕES ÉTICAS

*Jornada do Bem-Estar Organizacional
e Integridade nas Relações de Trabalho*

2026



HACK e ÉTICA

O **Serviço Social da Indústria – Departamento Regional do Estado do Rio de Janeiro – SESI/RJ** e o **Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – Departamento Regional do Estado do Rio de Janeiro –SENAI/RJ**, em conjunto denominadas “Entidades”, vêm, por meio deste Edital, lançar o **Desafio HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**.

A Gerência de Integridade Corporativa (GIC), a Gerência de Educação Básica (GEB) e a Gerência de Educação Profissional (GEP) informam, para conhecimento dos(as) alunos(as) do Ensino Médio e Novo Ensino Médio (NEM), e das turmas dos Cursos de Aprendizagem Industrial, que estão abertas as inscrições para o Desafio **HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**, conforme as etapas descritas a seguir.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1 O **HACK e ÉTICA** é uma iniciativa realizada em parceria com a empresa Eticalizando, e com o apoio do escritório Prado Vidigal Advogados e do SEBRAE/RJ. Seu objetivo é sensibilizar e capacitar a comunidade escolar do SESI/RJ e SENAI/RJ para o desenvolvimento e a consolidação de uma cultura Ética.
- 1.2 O Desafio está em consonância à Metodologia SENAI de Educação Profissional, que tem por objetivo proporcionar um aprendizado técnico de qualidade para os(as) alunos(as), por meio da iniciativa, autonomia, responsabilidade, capacidade de decisão, e das relações interpessoais, bem como com as Unidades Escolares SESI/RJ, por meio das metodologias ativas e desenvolvimento de projetos.
- 1.3 Poderão participar os(as) alunos(as) devidamente matriculados e com frequência regular em um dos cursos do Ensino Médio, Novo Ensino Médio (NEM) ou dos Curso de Aprendizagem Industrial com a conclusão do curso, no mínimo, até a



data final do Desafio.

- 1.4 As inscrições dos grupos poderão ocorrer por Unidade Escolar, com grupos inscritos como:
 - (i) “SESI/RJ”, no caso de alunos do Ensino Médio; ou
 - (ii) “SESI/RJ” ou “SESI/RJ | SENAI/RJ”, no caso de alunos do Novo Ensino Médio (NEM), a depender do apoio do corpo docente; ou
 - (iii) “SENAI/RJ”, no caso de alunos da Aprendizagem Industrial.
- 1.5 Qualquer caso diferente será analisado pelo Comitê Organizador do HACK e ÉTICA.
- 1.6 As etapas do Desafio serão realizadas no formato híbrido, ou seja, de forma presencial e online, e os(as) alunos(as) poderão fazer uso da estrutura das Unidades Escolares do SESI/RJ e do SENAI/RJ, caso necessário, respeitando as regras (internas e sanitárias) e a legislação vigente.
- 1.7 O presente Edital tem como finalidade dispor sobre normas e instruções, bem como oferecer informações e orientações relativas ao processo de inscrição, desenvolvimento, envio dos trabalhos e classificações/resultados.
- 1.8 O(A) aluno(a) e/ou seu(sua) responsável legal, no caso de aluno(a) menor de 18 (dezoito) anos, deverá(ão) conhecer este Edital antes da realização da inscrição, bem como certificar-se de que o(a) aluno(a) atende a todos os requisitos exigidos e possui as condições para participação.
- 1.9 A dinâmica do **HACK e ÉTICA** consiste em:
 - a) formação das equipes pelos(as) alunos(as) interessados(as);
 - b) realização das inscrições pelos(as) colaboradores(as) das respectivas Unidades Escolares, sinalizando os dados da equipe participante;
 - c) preenchimento da planilha (*forms*) pelos(as) colaboradores(as) das respectivas Unidades Escolares com dados e inserção de documentos



dos alunos;

- d) preenchimento, pelas respectivas Unidades Escolares, dos dados dos grupos participantes, de forma completa, com a subsequente inserção dos documentos exigidos neste Edital por meio do *link*: <https://firjan.com.br/hacketica2026>.
- e) realização, pelos(as) alunos(as) das equipes, das capacitações propostas pelo Desafio, a serem disponibilizadas na plataforma SAGA;
- f) apresentação do Desafio, pela equipe organizadora do **HACK e ÉTICA**, para as equipes inscritas via *live*;
- g) elaboração dos projetos, pelas equipes, conforme o tema proposto no Desafio, ao longo de 3 (três) dias;
- h) apresentação dos projetos pelas equipes à banca avaliadora na etapa seletiva das Unidades Escolares, sendo classificadas até 3 (três) equipes SESI/RJ e 3 (três) equipes SENAI/RJ por Unidade Escolar para a etapa seguinte;
- i) escolha de, no máximo, 10 (dez) equipes pela Banca Unificadora, oriundas da etapa anterior, composta pelo Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA**; e
- j) participação das 10 (dez) equipes selecionadas para defesa de seus respectivos projetos durante o evento final, a ser realizado presencialmente na cidade do Rio de Janeiro – RJ, visando à escolha das 3 (três) melhores ideias.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1 O período do **HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026** acontecerá entre maio e setembro de 2026, conforme cronograma disponível neste Edital.
- 2.2 As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente pelas respectivas Unidades Escolares, conforme o cronograma descrito neste Edital.



- 2.3 Poderão participar os(as) alunos(as) do Novo Ensino Médio e Aprendizagem Industrial pelas Unidades Escolares do SESI/RJ e do SENAI/RJ.
- 2.4 As equipes deverão ser compostas por no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) alunos(as), e deverão contar com até dois instrutores/docentes que atuarão como orientadores.
- 2.5 O Desafio incentiva a diversidade na formação das equipes, incluindo pessoas com deficiência (PcD) e/ou que sejam multigêneros, ou seja, compostas por homens e mulheres cis e/ou trans dentre outras identidades de gênero, dentro das possibilidades das composições das turmas.
- 2.6 As equipes devem informar, no ato da inscrição:
- a) a Unidade Escolar representante;
 - b) o nome da equipe;
 - c) os nomes dos(as) alunos(as) que compõem a equipe;
 - d) número do CPF dos(as) alunos(as);
 - e) e-mail para contato dos(as) alunos(as) da equipe;
 - f) telefones dos(as) alunos(as) inscritos na equipe;
 - g) nome e telefone dos responsáveis dos(as) alunos(as), em caso de menor de idade;
 - h) Termo de Autorização de Participação para alunos de todas as idades, conforme Anexos deste Edital;
 - i) o nome do(s) orientador(es) para auxiliá-los(as) no processo de desenvolvimento do projeto;
 - j) e-mail institucional para contato do(s) orientador(es); e
 - k) telefones do(s) orientador(es) inscritos na equipe.
- 2.7 O(s) orientador(es) deverá(ão) estar ciente(s) de que atuará(ão) como facilitador(es) e apoiador(es) das respectivas equipes. Para esse fim, cada equipe deverá acordar previamente com o(s) orientador(es) a sua participação.



- 2.8 Cada equipe poderá submeter apenas um único projeto.
- 2.9 Cada aluno(a) só poderá compor uma equipe. O(A) aluno(a) que for identificado(a) em duas ou mais equipes será desclassificado(a). A sua desclassificação poderá não comprometer a formação da Equipe, desde que esta permaneça, ao menos, com 03 (três) participantes. Caso contrário será aplicada as regras de desclassificação, conforme descritas neste Edital.
- 2.10 Em caso de desistência de um participante, este deverá comunicá-la através do e-mail: hackeetica@firjan.com.br.
- 2.11 Caso o participante desistente não comunique sua desistência, a Equipe poderá ser desclassificada, caso o Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA** detecte inconsistência no grupo, de acordo com o número mínimo necessário de participantes.
- 2.12 Em caso da desistência ou desclassificação de um dos membros do grupo, a equipe não poderá submeter nova inscrição (caso passe a contar com menos de 3 (três) participantes), ou inserir novos membros (em qualquer caso).
- 2.13 A equipe que possuir menos de 03 (três) ou mais de 5 (cinco) integrantes inscritos, será automaticamente desclassificada.
- 2.14 No momento da inscrição, o aluno deverá submeter o **Termo de Autorização de Participação**. No caso de aluno menor, o Termo também deverá ser assinado pelo seu responsável legal, acompanhado do Documento de Identificação desse responsável, (exemplo, Carteira de Identidade-RG, CNH ou Carteira de Trabalho), no formato PDF ou JPG, com o limite máximo de tamanho de 10 Mb. É importante que a assinatura, tanto do aluno, quanto do responsável legal sejam iguais às constantes nos documentos de identificação enviados.
- 2.15 Os participantes que não informarem corretamente os seus dados no momento da inscrição serão automaticamente desclassificados.
- 2.16 Uma vez submetida a participação no **HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**, os membros da Equipe concordam com todos os termos deste Edital.



- 2.17 É de total responsabilidade das Unidades Escolares efetuar a inscrição através do formulário específico e dentro do prazo indicado neste Edital. Qualquer inscrição efetuada fora do período estabelecido, ou por qualquer outro meio diferente do acima mencionado, será considerada inválida e a inscrição do aluno será automaticamente recusada.
- 2.18 Constatada a ausência de qualquer documento ou informações obrigatórias, previstos neste Edital, a inscrição será recusada.
- 2.19 Caberá ao Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA** validar ou recusar a inscrição enviada, devendo justificar eventual recusa.
- 2.20 Informações e esclarecimentos sobre o Desafio serão sanados pelo Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA**, por meio do e-mail: hackeetica@firjan.com.br.

3. DA PLATAFORMA DE PUBLICAÇÃO DAS EQUIPES COMPETIDORAS

3.1 As Equipes inscritas e validadas serão divulgadas na plataforma GP de Inovação – Saga SENAI, pelo *link* <https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/2121>, conforme cronograma.

4. DAS HIPÓTESES DE DESCLASSIFICAÇÃO/ELIMINAÇÃO

- 4.1 Será desclassificada/eliminada a Equipe que:
- 4.1.1 informar dados cadastrais incorretos, falsos ou incompletos;
 - 4.1.2 submeter projeto que:
 - a) não for original ou for plagiado;
 - b) seja apresentado em formato diferente daquele descrito no item “Etapas” neste Edital;
 - c) possua qualquer tendência discriminatória, político-partidária ou religiosa;



- d) abranja conteúdo fraudulento, ilegal, ilícito, ofensivo, inapropriado e/ou incompatível com a proposta do **HACK e ÉTICA**;
- e) infrinja qualquer direito da personalidade, da propriedade intelectual e/ou de terceiros; e
- f) descumpra qualquer outra previsão deste Edital.

4.2 O(a) aluno(a) que eventualmente apresentar comportamento inadequado, agressivo ou desrespeitoso poderá ser retirado(a)/desclassificado(a) do **HACK e ÉTICA**.

5. DO CRONOGRAMA

5.1. O **HACK e ÉTICA** seguirá o cronograma abaixo:

CRONOGRAMA – 2026		
Etapas	Datas	Envolvidos
Sensibilização (live).	04 de maio	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Divulgação do Edital na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI.	De 04 a 15 de maio	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Inscrições das Equipes.	De 4 a 29 de maio	Colaboradores das Unidades Escolares
Publicação das Equipes competidoras.	Até 05 de junho	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Cadastro dos participantes na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI.	8 junho a 12 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Trilha de Capacitação na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI.	15 a 26 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Divulgação do desafio (live).	10 de julho	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Desenvolvimento dos projetos pelas Equipes.	13 a 15 de julho	Alunos(as) e Orientador(es)



Inclusão dos Projetos pelos participantes na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI.	Até 23:59h de 16 de julho	Alunos(as) e Orientador(es)
Banca Escolar	16 e 17 de julho	Unidades Escolares
Divulgação dos trabalhos selecionados para a próxima fase, na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI	Até 21 de julho	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Banca Unificadora	Até 31 de julho	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Divulgação dos trabalhos selecionados para a próxima fase, na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI	Até 03 de agosto	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Mentoria SEBRAE	20 de agosto (SEBRAE)	SEBRAE/RJ e Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Banca Final – Evento no Rio de Janeiro presencial	Final de agosto ou início de setembro (a confirmar)	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA , profissionais do setor, participantes das Equipes e convidados
Divulgação dos 3 (três) finalistas na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI	Até 15 de setembro	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA
Book dos finalistas no site da Firjan	Até final do ano	Comitê Organizador do HACK e ÉTICA

6. DAS ETAPAS

6.1 Trilha de Capacitação – EAD

6.1.1 A Trilha de Capacitação EAD para os participantes será composta por diversas temáticas que servirão de apoio para o desenvolvimento do projeto.

6.1.2 A Trilha estará disponível na Plataforma GP de Inovação – Saga



SENAI, por meio do *link*:
<https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/2121>.

6.1.3 A Trilha de Capacitação é etapa obrigatória do Desafio.

6.2 Desenvolvimento dos projetos pelas Equipes

6.2.1 Nesta etapa será apresentado o Desafio proposto para o desenvolvimento dos projetos. Os grupos, uma vez inscritos e validados, terão o prazo de 3 (três) dias, a contar a partir do lançamento do Desafio, para a produção de seu projeto, conforme o cronograma.

6.2.2 Cada equipe participante deverá entregar, via Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI, até às 23:59 horas do dia 02 de julho de 2026, os seguintes itens:

- a) **Pitch** – vídeo explicativo da solução e suas viabilidades de aplicação, de 2 (dois) a 3 (três) minutos. O vídeo deve ser gravado na horizontal (“deitado”) por meio de um celular ou câmera. Caso haja recursos disponibilizados pela Unidade Escolar para os alunos, eles deverão ser disponibilizados de forma democrática. É imprescindível que os alunos envolvidos nas Equipes apareçam durante a gravação do vídeo (não serão aceitos *pitches* desenvolvidos somente em ferramentas digitais, exemplo: Powtoon, avatares etc.). O vídeo deve ser postado na plataforma YouTube com o *link* aberto para acesso de terceiros. O *link* do vídeo deverá ser imputado na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI junto com os outros materiais. Não será avaliada a qualidade do vídeo, no quesito resolução e qualidade de imagem, desde que não comprometa a visualização e escuta do mesmo.
- b) **Protótipo** – recurso que valide a ideia de maneira demonstrativa



e que facilite a interpretação dos usuários da ideia e da Banca Avaliadora. O protótipo poderá ser desenvolvido de maneira física, com madeira, metal, cartolina, papel, desenho, bem como de forma eletrônica (exemplo: CAD, aplicação etc.), demonstrando o seu funcionamento por meio de uma apresentação. O protótipo deverá ser desenvolvido somente pelos alunos (as), com auxílio, quando necessário, do orientador.

- c) **Apresentação** – a Equipe deverá confeccionar uma apresentação para avaliação presencial da Banca Escolar. Fica a critério da Equipe a forma de apresentação do projeto, desde que seja respeitado o limite de 3 (três) minutos de apresentação. Perguntas poderão ser realizadas pelas Bancas, caso necessário. A mesma apresentação será levada para a etapa da Banca Final, com possibilidade de melhorias, em caso de Equipe selecionada.
- d) **Descrição do Projeto** - o projeto deverá ser resumidamente descrito em aproximadamente 15 (quinze) linhas.

6.2.3 Os nomes das Equipes e dos projetos inseridos na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI deverão ser iguais aos descritos no Formulário de Inscrição, sob pena de desclassificação da Equipe.

6.2.4 As Unidades Escolares deverão dispor de um ou mais espaços úteis para que os alunos possam desenvolver suas pesquisas, testes e validações, acompanhadas pelo(s) orientador(es) selecionado(s) pelos grupos. Nesses espaços, cada Equipe deverá contar, ao menos, com um computador com acesso à internet, seja por rede cabeada ou *wi-fi*, e com ferramentas disponíveis para suas preparações e apresentações.



6.3 Banca Escolar

- 6.3.1 A Banca Escolar será composta por 3 (três) até 4 (quatro) profissionais da Unidade Escolar, e por 1 (um) até 2 (dois) convidados externos (acadêmicos, empresários etc.), totalizando 5 (cinco) componentes.
- 6.3.2 A Banca Escolar deverá selecionar até 3 (três) Equipes do Sesi/RJ e até 3 (três) Equipes do Senai/RJ para prosseguir para a próxima fase.
- 6.3.3 Em caso de Equipes inscritas como “Sesi/RJ | Senai/RJ” e selecionadas pela Banca Escolar, caberá à Unidade Escolar a sua inclusão em um dos grupos selecionados (seja Sesi/RJ ou Senai/RJ).
- 6.3.4 A Banca deve cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.3.5 O Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA** encaminhará, via e-mail às Unidades Escolares, o link do formulário “Forms” para os registros das notas pelos membros das Bancas Escolares.
- 6.3.6 Serão consideradas tempestivas as avaliações dos representantes das Bancas Escolares enviadas, via “Forms”, até as 23h59 do dia 06 de julho de 2026.
- 6.3.7 Em caso de empate, o desempate será definido pela maior pontuação obtida nos critérios avaliativos, observando-se a seguinte ordem de prioridade: Viabilidade; Inovação e Impacto; Público-alvo; e Apresentação.
- 6.3.8 Os nomes das Equipes classificadas para a fase seguinte ficarão disponíveis na Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI.
- 6.3.9 Qualquer item faltante na submissão será passivo de eliminação da Equipe.



6.4 Banca Unificadora

- 6.4.1 A Banca Unificadora será composta de profissionais do Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA**.
- 6.4.2 A Banca Unificadora selecionará no máximo até 10 (dez) Equipes para prosseguir para a próxima etapa.
- 6.4.3 A Banca deve cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.4.4 De maneira remota, dentro do cronograma estipulado, a Banca Unificadora avaliará somente os projetos cadastrados na Plataforma. Serão utilizados os mesmos critérios de avaliação da Etapa Escolar.
- 6.4.5 Em caso de empate, o desempate será definido pela maior pontuação obtida nos critérios avaliativos, observando-se a seguinte ordem de prioridade: Viabilidade; Inovação e Impacto; Público-alvo; e Apresentação.
- 6.4.6 Após a avaliação da Banca Unificadora, será divulgado o resultado na própria Plataforma GP de Inovação – Saga SENAI, conforme descrito no cronograma. O documento contemplará a lista das Equipes selecionadas para participação da Etapa Final.
- 6.4.7 O Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA** se reserva o direito de omitir informações, tais como pontuações e *ranking* das Equipes selecionadas, disponibilizando somente os nomes das Equipes em ordem alfabética e sua Unidade Escolar pertencente.
- 6.4.8 Os 10 (dez) projetos selecionados para a Etapa Final serão escolhidos conforme o *ranking* de pontuação alcançada, não consideradas as cotas por Unidades Escolares, podendo haver mais de um projeto classificado de uma mesma Unidade Escolar ou nenhum projeto classificado de outra.
- 6.4.9 A Equipe que desejar informações sobre sua nota avaliada, deverá



encaminhar um e-mail para hackeetica@firjan.com.br.

6.5 Etapa Final

- 6.5.1 Serão convidados profissionais do setor de *compliance* e temas afins para composição da Banca Final.
- 6.5.2 A Banca Final selecionará as 3 (três) melhores ideias, vencedoras do Desafio.
- 6.5.3 A Banca Final deve cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.5.4 Em caso de empate, o desempate será definido pela maior pontuação obtida nos critérios avaliativos, observando-se a seguinte ordem de prioridade: Viabilidade; Inovação e Impacto; Público-alvo; e Apresentação.
- 6.5.5 A Etapa Final consistirá em um evento no qual as Equipes finalistas apresentarão seus respectivos projetos à Banca e a convidados. Nesse momento, os alunos deverão apresentar, presencialmente, seus projetos e protótipos desenvolvidos.
- 6.5.6 Os protótipos podem sofrer pequenos aperfeiçoamentos, desde que não alterem a ideia inicial desenvolvida.
- 6.5.7 As 3 (três) Equipes mais bem pontuadas serão declaradas como as **Equipes Campeãs do HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**, seguindo os mesmos critérios de avaliação das etapas anteriores, e sem distinção entre as colocações.

7. DAS BANCAS

- 7.1 Estão impedidos de participar de qualquer Banca de avaliação do **HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026** parentes dos membros das Equipes e participantes, em até 3º grau de parentesco.
- 7.2 É de responsabilidade das Bancas Avaliadoras:



- 7.2.1 realizar o processo de avaliação dos projetos e todas as suas entregas;
 - 7.2.2 preencher as fichas avaliativas dos projetos;
 - 7.2.3 garantir a isonomia e a integridade do processo avaliativo;
 - 7.2.4 sistematizar e disponibilizar informações e dados da avaliação;
 - 7.2.5 avaliar e ranquear os projetos submetidos; e
 - 7.2.6 enviar os dados, sempre que necessário, para o e-mail hackeetica@firjan.com.br.
- 7.3 Cada membro da Banca atribuirá suas notas, que irão compor as pontuações finais de cada Equipe.
- 7.4 As Bancas terão autonomia na análise técnica e decisória sobre os critérios de avaliação, sendo a sua decisão soberana.
- 7.5 Contra a decisão das Bancas não caberá recurso ou impugnação.
- 7.6 Os projetos que forem mais bem avaliados de maneira global serão selecionados de acordo com cada etapa.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO	DESCRIÇÃO DO ITEM AVALIADO
Público-alvo	Apresenta claramente o público-alvo que a solução pretende atender.
Viabilidade	A solução apresentada é viável, considerando-se: custos, riscos e exequibilidade.
Apresentação	A apresentação permite o pleno entendimento da solução proposta e a Equipe possui domínio sobre o tema.
Inovação e impacto	Proporciona alto impacto de produtividade/atratividade e gera benefícios claros para clientes, usuários e sociedade.



- 8.1 Em caso de empate, a maior nota específica nos critérios será analisada para desempate, conforme a seguinte sequência: Viabilidade; Inovação e Impacto; Público-alvo; e Apresentação.

9. DAS NOTAS DA AVALIAÇÃO

- 9.1 As avaliações dos critérios serão realizadas da seguinte forma:

9.1.1. A avaliação dos projetos será feita por bancas avaliadoras específicas em cada Etapa: Escolar, Unificadora e Final. Todas as Bancas de avaliação devem ser compostas por uma equipe multidisciplinar que seguirão os itens de avaliação, conforme este Edital.

9.1.2 Cada item dos critérios será avaliado por meio de pontuação em uma escala de 1 (um) a 5 (cinco) pontos, não havendo pontuação decimal (ex.: 1,5 pontos, 3,7 pontos etc.).

- 9.2 Tabela de pontuação:

NOTA	JUSTIFICATIVA
1 = “não atende”	Quando nenhum critério for atendido, ou for inconsistente. Ou quando atender parcialmente ao critério, com informações superficiais.
2 = “atende”	Atende ao critério com informações satisfatórias.
3 = “supera”	Pleno atendimento ao critério, com informações aprofundadas.

- 9.3 A pontuação da Equipe consistirá no somatório das notas dos critérios.
- 9.4 A pontuação zera a partir de cada etapa de análise dos projetos.



10.DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 10.1 Os instrutores, docentes, alunos ou Equipes, bem como os demais envolvidos no Desafio, neste ato, assumem plena e exclusiva responsabilidade pelo trabalho que produzirem, por sua titularidade e originalidade, eximindo as Entidades de quaisquer responsabilidades em relação ao desenvolvimento do projeto e asseguram que o trabalho não viola quaisquer direitos de terceiros, especialmente os relacionados à Propriedade Intelectual.
- 10.2 Os participantes estão cientes de que, ao participar do Desafio, os direitos de propriedade intelectual dos protótipos/produtos vinculados ao presente Edital pertencerão aos alunos.

11.DA AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E DADOS

- 11.1 As Entidades cumprem os dispositivos legais que preveem a utilização de imagem dos envolvidos ao presente Desafio, nos termos do artigo 5º, incisos V, X e XXVIII, da Constituição Federal de 1988, e do artigo 20, do Código Civil brasileiro, e se comprometem a adotar procedimentos internos de controle e proteção da imagem destes.
- 11.2 Os participantes declaram, no ato da inscrição, que consentem, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz e dados pessoais vinculados aos respectivos projetos, em caráter universal, pelas Entidades realizadoras, bem como pelas organizações correalizadoras, apoiadoras e parceiras, por prazo indeterminado e enquanto houver interesse institucional, respeitada a finalidade da autorização. A referida autorização destina-se a fins institucionais, promocionais e/ou para composição de mídia espontânea, facultando às Entidades a realização de registros fotográficos e audiovisuais, parciais ou integrais, da participação no Desafio.
- 11.3 No caso do uso da imagem de menor de idade envolvido, a autorização deverá



ser feita por meio da assinatura de seu representante legal em instrumento próprio, nos moldes do Termo de Autorização de Participação, anexo a este Edital.

- 11.4 As autorizações descritas acima não implicam qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer compensação por parte das Entidades.
- 11.5 O uso poderá ser realizado em todo e qualquer veículo oficial, processo, eventos ou meios de comunicação e publicidade ligados às Entidades, como, por exemplo, Sites, Plataformas de Conteúdo, Newsletters, E-mails Marketing, Revista Carta da Indústria, Whatsapp, Instagram, Linkedin, Twitter, Youtube, Facebook, Divulgações em Canais de Comunicação Interna, Boletim dos Associados, Mídia Programática, Publicações em Geral, entre outros.
- 11.6 Considerando o cenário de exposição de vídeos e fotos nas redes sociais, importa esclarecer que as Entidades não são responsáveis pela eventual utilização por usuários terceiros que acessam as plataformas.

12.DA INTEGRIDADE CORPORATIVA

- 12.1 Para maiores informações sobre tratamento de dados pessoais, o Aviso de Privacidade das Entidades poderá ser consultada por meio do link: <https://www.firjan.com.br/lgpd/aviso-de-privacidade/>
- 12.2 Para maiores informações sobre o Programa de Integridade das Entidades e os canais de atendimentos, as consultas poderão ser realizadas por meio do link: <https://www.firjan.com.br/firjan/empresas/competitividade-empresarial/programa-integridade/o-programa/>

13.DISPOSIÇÕES GERAIS

- 13.1 Segundo o artigo 30 da Lei Brasileira da Inclusão, Lei nº 13.146/2015, as Unidades Escolares deverão informar em caso de candidato(a) com



deficiência para organização dos recursos de acessibilidade de que necessita para participar do Desafio.

- 13.2 Casos omissos e situações não previstas neste Edital serão resolvidos pelo Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA**.
- 13.3 A veracidade, a autenticidade e a legibilidade dos dados e documentos anexados no ato da inscrição são de inteira responsabilidade do(a) participante e de seu responsável, caso seja identificada qualquer irregularidade ou inconsistência, o(a) candidato(a) será eliminado(a) do Desafio.
- 13.4 Os trabalhos poderão ser publicados em *e-book* ou *site*, não sendo devido qualquer tipo de remuneração pela exibição dos trabalhos selecionados.
- 13.5 A qualquer tempo, o presente Regulamento poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, inclusive quanto aos recursos a ele alocados, por decisão unilateral do Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA**, por motivo de interesse público ou por exigência legal, sem que isso implique direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.
- 13.6 Os participantes deverão observar todas as regras e normas de segurança e saúde das instalações físicas do local onde serão expostos os projetos. O Comitê Organizador do **HACK e ÉTICA** não se responsabiliza por qualquer dano a objetos pessoais, proveniente de furto ou avaria.
- 13.7 Este Edital entrará em vigor na data da sua divulgação.



Anexo – Termo de Participação no Desafio - Preenchimento para Maiores de Idade

Eu, _____ (nome completo) _____, aluno da Unidade Escolar _____, do curso _____, portador do CPF n. _____ declaro estar ciente e concordo com as condições do referido Edital para participação no **Desafio HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**.

AUTORIZO, de forma gratuita, o uso de minha imagem, voz e dados pessoais vinculados ao respectivo projeto, em caráter universal, pelas Entidades realizadoras, bem como pelas organizações correalizadoras, apoiadoras e parceiras, por prazo indeterminado e enquanto houver interesse institucional, respeitada a finalidade da autorização. Estou ciente de que referida autorização destina-se a fins institucionais, promocionais e/ou para composição de mídia espontânea, facultando às Entidades a realização de registros fotográficos e audiovisuais, parciais ou integrais, da participação no Desafio.

Rio de Janeiro, _____ de _____ 2026.

Assinatura do Participante (conforme consta na Cédula de Identidade apresentada)



Anexo – Termo de Participação no Desafio - Preenchimento para Menores de Idade

Eu, _____ (nome completo) _____, CPF _____, responsável pelo aluno (nome completo) _____, da Unidade Escolar _____ do curso _____, portador do CPF n. _____

declaro estar ciente e concordo com as condições do referido Edital para participação do menor no Desafio **HACK e ÉTICA – 3ª Edição 2026**.

AUTORIZO, de forma gratuita, o uso da imagem, voz e dados pessoais do menor acima identificado, vinculados ao respectivo projeto, em caráter universal, pelas Entidades realizadoras, bem como pelas organizações correalizadoras, apoiadoras e parceiras, por prazo indeterminado e enquanto houver interesse institucional, respeitada a finalidade da autorização. Estou ciente de que referida autorização destina-se a fins institucionais, promocionais e/ou para composição de mídia espontânea, facultando às Entidades a realização de registros fotográficos e audiovisuais, parciais ou integrais, da participação no Desafio

Ao encaminhar o Termo assinado para participação do menor de idade no Desafio, enviar conjuntamente uma cópia da identidade do responsável (exemplo, Carteira de Identidade-RG, CNH ou Carteira de Trabalho), que será anexada na ficha de inscrição pela Unidade Escolar.

Rio de Janeiro, _____ de _____ 2026.

Nome do Menor Candidato

Nome do Representante Legal do Candidato

Assinatura do(a) Representante Legal do Candidato (conforme consta na Cédula de Identidade apresentada)