

Regulamento do 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem

1- Sobre o 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem

Organizado pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), o Hackathon é uma ação integrante do Programa Hackers do Bem e trata-se de um desafio com o objetivo de aprimorar e testar o conhecimento em análise de dados, identificação de vulnerabilidades e desenvolvimento de sistemas, enquanto contribui para um ambiente digital mais seguro.

A competição será realizada presencialmente no Itaipu Parquetec, em Foz do Iguaçu/PR, com início às 08h30 do dia 30 de agosto e término às 20h do dia 31 de agosto de 2025, integrando a programação oficial do SBSeg 2025. Poderão participar estudantes do ensino médio, técnico, graduação, pós-graduação, além de profissionais com interesse em cibersegurança. A participação será em equipes e as vagas são limitadas a até 50 participantes.

2- Regras gerais da competição

O 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem será realizado em formato presencial ao longo de dois dias, com atividades intensas de desenvolvimento, mentoria e apresentação de soluções. A competição será disputada em equipes compostas por três a cinco participantes, que deverão propor uma solução inovadora para um desafio técnico voltado à gestão e priorização de vulnerabilidades em ambientes computacionais.

Durante o evento, cada equipe contará com um notebook fornecido pela organização, além de infraestrutura com internet e suporte técnico. Os participantes poderão instalar livremente ferramentas, pacotes e bibliotecas que julgarem necessárias para o desenvolvimento da solução. Também será possível utilizar notebooks pessoais, caso desejem.

As equipes trabalharão com um conjunto de dados estruturado, preparado para simular um cenário realista de segurança da informação. O objetivo é apoiar a tomada de decisão de analistas de segurança diante de grandes volumes de vulnerabilidades e alertas. As soluções deverão ser originais, funcionais e apresentar claramente sua proposta de valor.

A competição contará com sessões de mentoria técnica ao longo do evento, com profissionais experientes nas áreas de cibersegurança, desenvolvimento, inovação e inteligência artificial. As mentorias ocorrerão em horários definidos e

estarão disponíveis para orientar as equipes quanto a aspectos técnicos, estratégicos e de apresentação.

Será permitido o uso de *frameworks*, bibliotecas e bases públicas de dados, desde que respeitados os princípios éticos e a originalidade da proposta. Não serão aceitas soluções previamente prontas, plágios ou reuso de projetos desenvolvidos anteriormente.

Ao final do evento, cada equipe deverá realizar uma apresentação (pitch técnico) diante da banca avaliadora, que considerará critérios como inovação, aplicabilidade, impacto, qualidade técnica e clareza na comunicação da solução.

A organização se reserva o direito de advertir ou desclassificar equipes que descumprirem este regulamento ou adotarem condutas inadequadas durante o evento.

3- Inscrição

Para participar do 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem, é necessário realizar a pré-inscrição obrigatória por meio do seguinte formulário: <https://forms.office.com/r/vsQF3sMRMG>. Após a pré-inscrição, os participantes deverão concluir a inscrição oficial por meio do sistema ECOS da SBC: <https://centraldesistemas.sbc.org.br/ecos/sbseg2025> até o dia 26 de agosto de 2025.

Valores de inscrição:

- Gratuita para participantes inscritos no SBSeg 2025 ou alunos do Programa Hackers do Bem (com nivelamento concluído);
- R\$ 35,00 para demais interessados.

A inscrição dá direito à participação integral no evento. É possível se inscrever somente no hackathon, sem necessidade de participação nas demais atividades do SBSeg.

4- Certificados

Os participantes que concluírem integralmente as atividades do 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem, com presença registrada nos dois dias do

evento e entrega da solução final dentro do prazo, receberão um certificado de participação com carga horária de 20 horas.

O certificado será emitido digitalmente e enviado por e-mail em até 10 dias úteis após o término do evento.

5- Requisitos Técnicos

Cada equipe participante contará com um notebook fornecido pela organização para uso durante todo o período da competição. Caso desejem, os participantes também poderão utilizar seus próprios equipamentos pessoais, como notebooks, mouses e teclados, desde que isso não interfira nas normas do evento ou na infraestrutura local.

A organização disponibilizará conexão à internet por meio de rede Wi-Fi exclusiva para os participantes do hackathon, garantindo acesso estável aos recursos necessários para o desenvolvimento das soluções.

Será permitido o uso de ferramentas, bibliotecas e *frameworks* de código aberto, bem como sistemas operacionais, linguagens de programação e editores de texto de livre escolha dos participantes, desde que compatíveis com o ambiente do desafio.

As soluções desenvolvidas deverão ser funcionais, executáveis e entregues de acordo com os critérios definidos pela organização. Não será permitido o uso de ferramentas que causem impacto na rede do evento, nem a exploração real de sistemas externos. Toda e qualquer atividade deve respeitar as diretrizes de uso ético estabelecidas no regulamento e no Código de Conduta do hackathon.

6- Classificação e Premiação

As equipes participantes serão avaliadas por uma banca composta por especialistas nas áreas de cibersegurança, desenvolvimento e inovação. A avaliação levará em conta critérios como originalidade da proposta, relevância da solução frente ao desafio apresentado, aplicabilidade prática, clareza na comunicação e qualidade técnica da entrega.

Ao final do evento, as três equipes com melhor desempenho serão premiadas com gift cards nos seguintes valores:

1º lugar: R\$ 5.000,00

2º lugar: R\$ 3.000,00

3º lugar: R\$ 2.000,00

Os prêmios serão concedidos na forma de *gift card* e entregues aos vencedores em até 15 (quinze) dias úteis após a divulgação oficial do resultado da competição, mediante fornecimento correto das informações necessárias para o envio.

A decisão da comissão avaliadora é soberana, não cabendo recurso quanto ao resultado final.

7- Disposições Finais

Todas as comunicações oficiais referentes ao 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem serão realizadas por e-mail, por meio dos contatos fornecidos pelos participantes no ato da inscrição. Dúvidas, solicitações ou situações não previstas neste regulamento deverão ser encaminhadas para o e-mail oficial do evento: eventoshackersdobem@rnp.br, utilizando preferencialmente o seguinte assunto: [3º Hackathon Hackers do Bem] – Dúvida ou Solicitação.

Ao ingressar na competição, o(a) participante declara estar ciente e de acordo com todas as condições estabelecidas neste regulamento, comprometendo-se também a cumprir integralmente o Código de Conduta Ética (Anexo A) e reconhecendo o conteúdo do Aviso de Privacidade (Anexo B).

Anexo A – Código de Conduta

Competidores, organizadores, patrocinadores e todos envolvidos direta ou indiretamente no Hackathon do Programa Hackers do Bem devem aceitar este código de conduta. O código de conduta deve ser seguido em todo local e momento da execução do Hackathon e em quaisquer meios de interação e comunicação, seja ele digital ou presencial.

O Hackathon é dedicado a proporcionar uma experiência de competição livre de assédio e de discriminação para todos, independentemente de gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, religião, opiniões políticas ou escolhas tecnológicas.

Não toleramos intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio/vídeo contra consentimento razoável, contato físico inapropriado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens de teor sexual não são apropriadas em nenhum local do Hackathon, incluindo palestras, oficinas, lanches, momentos de descanso e redes sociais. Os participantes que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos da competição, a critério dos organizadores da competição.

Espera-se que os participantes solicitados a interromper qualquer comportamento de assédio ou discriminação obedeçam imediatamente. Se você estiver sendo assediado ou discriminado, perceber que outra pessoa está sendo assediada ou discriminada ou tiver qualquer outra preocupação, entre em contato com um membro da organização do Hackathon imediatamente.

Ao se inscrever e entrar na plataforma no dia da Competição, o participante aceita e concorda com este código de conduta.

Este código de conduta foi baseado no código de conduta do Hack Code Of Conduct.

Anexo B – Aviso de Privacidade do Hackathon do Programa Hackers do Bem

Nós nos preocupamos com seus dados pessoais e com o cumprimento das leis que protegem a sua privacidade.

Este Aviso de Privacidade apresenta como coletamos, como utilizamos, com quem compartilhamos os seus dados pessoais e como você poderá exercer seus direitos, de acordo com as diretrizes da Lei Federal 13.709/18 – Lei Geral de Proteção de Dados, ou “LGPD”, tornando transparente o nosso compromisso com a privacidade dos participantes da 3ª edição do Hackathon do programa Hackers do Bem.

Quem somos

O Hackathon do programa Hackers do Bem é promovido pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa – “RNP”, inscrita no CNPJ/MF sob o n. 03.508.097/0001-36.

Sobre o Hackathon

O Hackathon tem por objetivo desafiar os participantes a aprimorar e testar seus conhecimentos em análise de dados, vulnerabilidades e desenvolvimento de sistemas seguros, incentivando-os a unir suas habilidades e criatividade para apresentar soluções.

Como utilizamos os seus dados

Temos o compromisso de coletar apenas os mínimos dados necessários para habilitar a sua participação no Hackathon. Para permitir a sua correta identificação no desafio, registrar a sua jornada de competição, identificar os participantes aptos a concorrer a premiação e ajudar na resolução de problemas técnicos que possam ocorrer durante essa jornada, são necessários coletar alguns dados pessoais. Essas informações serão fornecidas por você por meio de formulário de cadastro na plataforma no link: <https://hackathon.hackersdobem.org.br/>. Descrevemos abaixo quais dados pessoais são tratados, juntamente com as respectivas finalidades.

Nome completo: Identificação pessoal requerida para realização da devida identificação do participante.

E-mail e Telefone: Informação usada para fins de envio de informações e comunicações sobre o Hackathon.

CPF: Informação obrigatória, usada para posterior emissão de certificado de participação no 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem.

Instituição de Ensino: Informação necessária para verificação de vínculo e usada para geração de estatísticas de perfil das instituições que estarão representadas no Hackathon.

Nível de escolaridade, Estado, Localização e Gênero: Informações usadas para geração de estatísticas de perfil dos estudantes interessados no Hackathon.

Estes dados serão tratados na melhor forma de atendimento à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — LGPD (Lei n.º 13.709/18) para garantir a segurança dos dados pessoais informados e a privacidade do titular. As informações enviadas através deste formulário são armazenadas na conta corporativa da RNP no serviço da Microsoft Office, com acesso restrito somente aos responsáveis pela realização 3º Hackathon do Programa Hackers do Bem, e serão utilizadas exclusivamente para comunicação com os participantes.

Após cumpridas as finalidades relativas à realização do evento, os dados pessoais serão excluídos permanentemente. Todas as informações enviadas são armazenadas e processadas de forma segura, seguindo as diretrizes da Política de Segurança da Informação e Política de Privacidade e Proteção de Dados da RNP. Qualquer dúvida ou esclarecimentos, por favor, leia o nosso Aviso de Privacidade no Portal Público da RNP ou entre em contato conosco, a qualquer momento, através do e-mail eventoshackersdobem@rnp.br ou à nossa Equipe de Privacidade — privacidade@rnp.br.

Histórico de Atualizações

Este termo de uso foi atualizado pela última vez em 21/08/2025.

A RNP reserva-se ao direito de, a qualquer momento e a seu exclusivo critério, modificar, alterar ou, de outra forma, atualizar o presente termo.