

REGULAMENTO OFICIAL

HACKATHON DO VAREJO

CDL + ETECC 2026

Ideias que transformam o comércio.

25 e 26 de setembro de 2026

Feira do Estudante / Espaço Business

CDL Praia Grande • ETECC Telecom • Publyka Acadêmica

20 equipes	4 participantes por equipe	80 vagas
----------------------	--------------------------------------	--------------------

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. O Hackathon do Varejo CDL + ETECC 2026 é uma maratona de inovação aplicada ao varejo, com atividades de identificação de problemas, ideação, validação, modelagem, prototipação, mentoria e apresentação de pitch.
- 1.2. O evento será realizado nos dias 25 e 26 de setembro de 2026, integrado à programação da Feira do Estudante, com atividades no Espaço Business e apresentações finais em palco definido pela organização.
- 1.3. A iniciativa é organizada em parceria pela CDL Praia Grande e ETECC Telecom, com participação da Publyka Acadêmica na jornada de inscrição e benefícios de premiação.
- 1.4. A participação implica ciência e concordância integral com este regulamento.

2. OBJETIVOS

- 2.1. O Hackathon tem como objetivo estimular a criação de soluções inovadoras para desafios reais do comércio e do varejo, aproximando estudantes, jovens talentos, empreendedores, empresas e instituições.
- 2.2. A competição busca desenvolver competências de criatividade, empreendedorismo, trabalho em equipe, validação de problemas, construção de soluções, prototipação e comunicação por pitch.

3. PÚBLICO, VAGAS E EQUIPES

- 3.1. Poderão participar estudantes, jovens talentos, empreendedores e demais interessados em inovação, tecnologia, comércio, varejo, marketing, negócios, design e desenvolvimento de soluções.
- 3.2. Não é obrigatório possuir conhecimento de programação.
- 3.3. O evento terá capacidade máxima de 80 participantes, distribuídos em 20 equipes com 4 integrantes cada.
- 3.4. Cada participante poderá integrar apenas uma equipe.
- 3.5. A organização poderá realizar ajustes na composição das equipes para assegurar o formato de 4 integrantes, respeitada a capacidade do evento.

4. INSCRIÇÕES

- 4.1. O participante deverá possuir cadastro na plataforma Publyka e acessar a área Eventplace.
- 4.2. No Eventplace, deverá localizar o evento 'Hackathon do Varejo - CDL & ETECC' e seguir o direcionamento disponível no botão de inscrição externa.
- 4.3. Link direto do evento no Eventplace: <https://publyka.com/eventplace/evento/9b5f470a-ff6e-49b2-b93c-ce5171627424>
- 4.4. A inscrição somente será considerada válida após a conclusão do fluxo indicado pela organização.

4.5. As vagas são limitadas e poderão ser encerradas antes do prazo caso a capacidade máxima seja atingida.

4.6. Informações incorretas, incompletas ou incompatíveis com as regras do evento poderão resultar no cancelamento da inscrição.

5. PROGRAMAÇÃO E DINÂMICA

5.1. A jornada será realizada em dois dias e organizada por etapas progressivas.

Data/Hora	Etapas	Descrição
25/09 - 17h00	Abertura e lançamento do desafio	Apresentação oficial, regras, critérios, parceiros e desafio.
25/09 - 18h00	Problema + Ideia	Definição do problema, público impactado e hipótese inicial de solução.
25/09 - 19h00	Protótipo inicial	Primeira representação visual ou conceitual da solução.
26/09 - 12h00	Reabertura do Espaço Business	Retomada das equipes e organização das atividades.
26/09 - 12h30	Validação	Teste das hipóteses e aderência da solução ao problema.
26/09 - 13h30	Modelo de negócio	Proposta de valor, público, parceiros, recursos e viabilidade.
26/09 - 14h30	Protótipo funcional	Evolução para uma versão demonstrável da solução.
26/09 - 15h30	Mentoria + refinamento	Rodadas de feedback com especialistas.
26/09 - 16h30	Construção do pitch	Preparação da apresentação final e demonstração.
26/09 - 17h30	Pré-banca / organização final	Ajustes finais e preparação das apresentações.
26/09 - 18h00	Grande final	Pitches, avaliação, deliberação e premiação.

5.2. A organização poderá realizar ajustes pontuais de horários, ordem das atividades ou dinâmica, quando necessários ao bom andamento do evento, comunicando os participantes.

6. DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

6.1. As soluções deverão ser desenvolvidas no contexto do desafio proposto pela organização.

6.2. Será permitida a utilização de ferramentas digitais, inteligência artificial, plataformas de prototipação, apresentações, mockups, fluxos, protótipos físicos ou outras tecnologias compatíveis com a proposta da equipe.

6.3. O uso de ferramentas externas deverá respeitar direitos autorais, licenças de uso e demais normas aplicáveis.

6.4. Os participantes são responsáveis pela autoria, originalidade e legalidade dos conteúdos apresentados.

7. MENTORIAS

7.1. A organização poderá disponibilizar mentores de negócios, varejo, inovação, tecnologia, marketing e áreas correlatas.

7.2. As mentorias possuem caráter orientativo. As decisões de projeto permanecem sob responsabilidade das equipes.

7.3. O conteúdo ou direcionamento dado por mentores não garante classificação ou premiação.

8. ENTREGAS E PITCH

8.1. Cada equipe deverá apresentar, no mínimo: problema identificado, público impactado, solução proposta, diferencial, viabilidade/aplicabilidade e protótipo ou representação demonstrável.

8.2. A apresentação final será realizada em formato de pitch, conforme tempo e ordem definidos pela organização.

8.3. A organização poderá solicitar o envio prévio ou disponibilização de arquivo, link ou material de apresentação para operacionalização da final.

8.4. O descumprimento do tempo de apresentação poderá resultar em interrupção do pitch.

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

9.1. As soluções serão avaliadas por banca indicada pela organização.

9.2. Cada critério poderá receber nota de 0 a 10, com peso equivalente na composição da nota final.

Critério	Descrição
Relevância do problema	Clareza, pertinência e importância do desafio enfrentado.
Inovação e criatividade	Originalidade da abordagem e diferenciação da solução.
Viabilidade e aplicabilidade	Possibilidade de implementação no contexto real do varejo.
Impacto e proposta de valor	Potencial de gerar benefícios concretos para

	usuários, empresas ou ecossistema.
Protótipo e pitch	Qualidade da demonstração, clareza, objetividade e capacidade de comunicação.

9.3. Em caso de empate, serão considerados, nesta ordem: maior nota em viabilidade e aplicabilidade; maior nota em inovação e criatividade; maior nota em impacto e proposta de valor. Persistindo o empate, a banca deliberará de forma colegiada.

9.4. As decisões da banca são soberanas quanto à avaliação técnica e classificação.

10. PREMIAÇÃO

10.1. Serão premiadas as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Classificação	Premiação
3º lugar	Publyka: cupom de 100% de desconto para todas as plataformas pagas.
2º lugar	Publyka: cupom de 100% de desconto para todas as plataformas pagas. CDL: 1 ano de associatividade para os integrantes da equipe vencedora.
1º lugar	Publyka: cupom de 100% de desconto para todas as plataformas pagas. CDL: 1 ano de associatividade para os integrantes da equipe vencedora. R\$ 1.000,00 em premiação financeira. ETECC: R\$ 1.000,00 e 6 meses de internet gratuita para cada integrante da equipe vencedora.

10.2. A concessão dos benefícios poderá estar sujeita a procedimentos cadastrais, disponibilidade técnica, área de cobertura, regras comerciais ou termos específicos das instituições responsáveis por cada prêmio.

10.3. Benefícios não financeiros não poderão ser convertidos em dinheiro, salvo disposição expressa do respectivo patrocinador ou parceiro.

11. CONDUTA E DESCLASSIFICAÇÃO

11.1. Todos os participantes deverão manter conduta respeitosa, ética e colaborativa.

11.2. Poderão ser desclassificadas equipes que pratiquem fraude, plágio, assédio, discriminação, sabotagem, violação de direitos de terceiros, manipulação indevida da avaliação ou descumprimento grave deste regulamento.

11.3. A organização poderá retirar do evento qualquer participante cuja conduta comprometa a segurança, a integridade da competição ou o bom andamento das atividades.

12. PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1. A titularidade das ideias, materiais e soluções desenvolvidas permanecerá com seus respectivos autores, observados direitos de terceiros e eventuais acordos específicos firmados posteriormente.

12.2. A participação no Hackathon não transfere automaticamente propriedade intelectual à organização, patrocinadores ou parceiros.

12.3. Caso uma solução venha a ser desenvolvida, contratada, licenciada ou acelerada após o evento, as condições deverão ser objeto de instrumento próprio entre as partes envolvidas.

13. USO DE IMAGEM E DIVULGAÇÃO

13.1. O evento poderá ser fotografado, filmado e divulgado nos canais institucionais e promocionais da organização e parceiros.

13.2. Ao participar, o inscrito declara ciência de que sua imagem, voz, nome da equipe e registros das atividades poderão aparecer em conteúdos relacionados ao evento, respeitada a legislação aplicável e os termos de autorização utilizados no processo de inscrição.

14. RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

14.1. Os participantes são responsáveis por seus equipamentos pessoais, arquivos, senhas, dados e pertences durante o evento.

14.2. Recomenda-se que as equipes mantenham cópias de segurança dos materiais desenvolvidos.

14.3. A organização não se responsabiliza por perda de arquivos, falhas de equipamentos pessoais, indisponibilidade de ferramentas externas ou serviços de terceiros.

15. ALTERAÇÕES, CANCELAMENTO E CASOS OMISSOS

15.1. A organização poderá alterar programação, dinâmica, local específico, critérios operacionais ou prazos por motivo de força maior, segurança, logística ou necessidade técnica, preservando, sempre que possível, a finalidade do evento.

15.2. Situações não previstas neste regulamento serão analisadas e decididas pela comissão organizadora.

15.3. Comunicados oficiais divulgados pela organização durante o evento passam a integrar as orientações operacionais da competição.

16. ACEITE

16.1. A inscrição e participação no Hackathon do Varejo CDL + ETECC 2026 representam o aceite integral deste regulamento e das orientações complementares divulgadas pela organização.