NORT HUB 2026

REGULAMENTO

Hackathon Nort Hub 2026

Inovação aplicada aos desafios públicos, à compra local e ao agronegócio do território.

Datas do Hackathon: 6 a 8 de novembro de 2026

Inscrições: até 21 de outubro de 2026

Vertentes temáticas: GovTech, Compra Local e Agronegócio

Versão 1.1 · 30 de outubro de 2026

SUMÁRIO

1. Objeto, natureza e princípios

2. Datas, formato e local

3. Inscrições, elegibilidade e confirmação

4. Vertentes temáticas e desafios norteadores

5. Requisitos dos projetos e entregas

6. Recursos, conduta e segurança

7. Avaliação e banca única

8. Classificação e premiação

9. Propriedade intelectual, imagem e dados pessoais

10. Disposições gerais

11. Definições de referência

1. Objeto, natureza e princípios

1.1 Objeto

O **Hackathon Nort Hub 2026**, doravante denominado simplesmente **Hackathon**, é uma maratona colaborativa de inovação integrante da programação do Nort Hub 2026. A iniciativa é promovida pelo Conecta Valley — Sistema Regional de Inovação, em parceria com o Sebrae/PR e instituições apoiadoras, sob coordenação da Comissão Organizadora.

O Hackathon tem por objetivo mobilizar estudantes, professores, profissionais, empreendedores, produtores e demais atores do território para conceber, prototipar e apresentar soluções inovadoras relacionadas ao empreendedorismo e à inovação, com foco nas vertentes **GovTech**, **Compra Local** e **Agronegócio**.

1.2 Natureza

O Hackathon possui caráter cultural, educacional e de incentivo à inovação. A participação é voluntária e gratuita, não está condicionada à aquisição de produtos ou serviços e não depende de sorte, apostas ou modalidades assemelhadas.

1.3 Princípios de participação

As soluções deverão observar os seguintes princípios:

- relevância para as pessoas, organizações e municípios do território;
- colaboração multidisciplinar e troca de conhecimentos;
- criatividade com aplicabilidade prática;
- respeito à legislação, à ética, à diversidade e aos direitos de terceiros;
- uso responsável de dados e tecnologias.

2. Datas, formato e local

2.1 Programação do Nort Hub

O Nort Hub 2026 ocorrerá de **4 a 8 de novembro de 2026**, com programação voltada a lideranças, educação, inovação, gestão pública, agronegócio, agroindústria, rodadas de negócios e trilhas abertas ao público.

O Hackathon é composto por uma etapa preparatória online e uma etapa presencial intensiva. A etapa preparatória apoia a formação das equipes, a compreensão das vertentes e a definição inicial do problema; ela não substitui o desenvolvimento, o refinamento e a validação da solução, que ocorrerão presencialmente de 6 a 8 de novembro.

O Hackathon será realizado presencialmente nos dias abaixo, na cidade de Cornélio Procópio/PR, em local e horários detalhados no cronograma oficial enviado aos participantes selecionados:

- **6 de novembro de 2026 (sexta-feira), das 17h00 às 21h30:** acolhimento, abertura da imersão, apresentação das vertentes, integração das equipes, alinhamento da jornada e início do aprofundamento dos desafios;
- **7 de novembro de 2026 (sábado), das 08h00 às 19h00:** aprofundamento do desafio, ideação, seleção da abordagem e construção inicial do protótipo;
- **8 de novembro de 2026 (domingo), das 08h00 às 12h00:** testes, validação e evolução do protótipo, consolidação das entregas, pitches finais, avaliação da banca única e premiação. A banca avaliadora iniciará às **10h00**.

2.2 Cronograma e etapas

DATA / PERÍODO	ETAPA	FOCO E RESULTADO ESPERADO
Até 21/10	Inscrição e formação	Inscrição gratuita, confirmação e composição das equipes de 4 a 5 integrantes.
12/10	Trilha 1 — Qualificação	Acesso à primeira trilha e a painéis temáticos online gravados; compreensão das vertentes e dos desafios do território.
19/10	Trilha 2 — Proposta inicial	Acesso à segunda trilha e aos painéis; envio do painel gravado de até 5 minutos com equipe, problema, vertente e hipótese inicial.
19 e 30/10	Central de Mentores Online	Escuta e orientação de mentores credenciados e professores da UTFPR e da UENP para qualificar a leitura do problema e a hipótese inicial.
06/11 · 17h–21h30	Imersão presencial — Abrir e alinhar	Acolhimento, apresentação das vertentes, integração das equipes, alinhamento da jornada, aprofundamento do desafio e planejamento do trabalho.
07/11 · 08h–19h	Imersão presencial — Desenvolver	Aprofundamento do desafio, ideação, seleção da abordagem, construção da primeira versão do protótipo e definição do plano de validação.
08/11 · 08h–12h	Imersão presencial — Validar e apresentar	Testes e validação, consolidação do pitch, avaliação da banca única a partir das 10h00 e premiação.

A Comissão Organizadora poderá ajustar a programação, os horários, a dinâmica de mentorias ou o local de realização por necessidade operacional, comunicando os participantes pelos canais oficiais com a maior antecedência possível.

3. Inscrições, elegibilidade e confirmação

3.1 Prazo e forma de inscrição

As inscrições são individuais, gratuitas e deverão ser realizadas pelo formulário oficial do Nort Hub até **23h59 do dia 21 de outubro de 2026** (horário de Brasília), ou enquanto houver vagas disponíveis.

O preenchimento do formulário não garante, por si só, a participação. A confirmação observará a capacidade do evento, a completude das informações e o atendimento às regras deste Regulamento. As pessoas selecionadas receberão as orientações de participação pelo e-mail ou contato informado na inscrição.

3.2 Quem pode participar

Podem participar pessoas físicas **maiores de 18 anos** até a data de início do Hackathon, incluindo estudantes de graduação e pós-graduação, professores, profissionais, empreendedores, produtores rurais e demais interessados em inovação.

É vedada a participação de uma mesma pessoa em mais de uma equipe. Caso essa situação seja identificada, a pessoa deverá optar por apenas uma equipe, sob pena de desvinculação de todas as equipes envolvidas.

3.3 Equipes

As equipes deverão ser formadas por, no mínimo, **4 (quatro)** e, no máximo, **5 (cinco)** integrantes. Poderão ser constituídas previamente ou durante a dinâmica de formação de equipes do Hackathon.

A composição multidisciplinar é recomendada. Professores e profissionais podem participar como integrantes plenos das equipes, contribuindo com suas competências técnicas, de negócio, setoriais ou de gestão. Cada equipe deverá indicar uma pessoa responsável pela comunicação com a Comissão Organizadora.

4. Vertentes temáticas e desafios norteadores

As equipes deverão indicar, no ato da inscrição ou na abertura do Hackathon, a vertente à qual sua solução apresenta maior aderência. Os desafios-âncora foram definidos para conectar o trabalho das equipes a dores reais do território e estimular entregas consistentes.

Os desafios orientam, mas não limitam.

Soluções que não estejam descritas literalmente nos desafios abaixo também serão aceitas, desde que demonstrem contribuição concreta para pelo menos uma das vertentes, coerência com o propósito do Nort Hub e potencial de impacto no território. Projetos transversais deverão indicar a vertente principal para fins de avaliação.

4.1 Vertente 1 — GovTech

A vertente GovTech reúne soluções que qualifiquem a relação entre poder público, cidadãos, organizações, comitês e municípios, tornando a gestão pública mais eficiente, transparente, participativa e orientada por dados.

Desafios-âncora da vertente GovTech:

- **Serviços públicos mais simples e acessíveis:** como reduzir burocracias, melhorar jornadas do cidadão e ampliar o acesso digital e presencial a informações e serviços municipais?
- **Compras públicas e inovação aberta:** como tornar os processos de aquisição mais compreensíveis, eficientes e conectados a fornecedores e soluções do território, preservando a legalidade e a transparência?
- **Dados para decisão e cooperação regional:** como integrar, organizar ou visualizar informações que apoiem o planejamento, o monitoramento de políticas públicas e a atuação conjunta dos 15 municípios?
- **Participação, transparência e controle social:** como ampliar a comunicação com a população, a escuta qualificada e o acompanhamento de projetos, recursos e resultados públicos?
- **Gestão de desafios territoriais:** como apoiar respostas municipais a questões de mobilidade, educação, desenvolvimento econômico, ambiente, segurança, inclusão ou resiliência climática?

4.2 Vertente 2 — Compra Local

A vertente Compra Local busca soluções que aproximem fornecedores, empreendedores, produtores, cooperativas e agroindústrias de compradores institucionais, empresas, comércio e consumidores. Seu foco é fortalecer os mercados, as conexões comerciais e a circulação de valor no território.

Desafios-âncora da vertente Compra Local:

- **Conexão entre oferta e demanda local:** como aproximar produtores, cooperativas e agroindústrias de escolas, prefeituras, empresas, restaurantes, varejo e consumidores?
- **Compras institucionais e logística:** como facilitar planejamento de demanda, formação de preços, pedidos, entregas, qualidade, armazenamento ou distribuição de produtos locais?
- **Acesso a mercados e canais de venda:** como ampliar a visibilidade, a comercialização e o relacionamento entre negócios locais, compradores e consumidores?
- **Inteligência comercial e organização da oferta:** como apoiar a padronização de informações, a formação de preços, a organização de catálogos, a previsão de demanda e a tomada de decisão comercial?
- **Confiança, origem e consumo consciente:** como tornar mais claras a procedência, a qualidade, a disponibilidade e os impactos positivos dos produtos e serviços adquiridos no território?

4.3 Vertente 3 — Agronegócio

A vertente Agronegócio reúne soluções aplicadas à produção rural, à agroindústria, aos serviços de apoio ao campo e às cadeias produtivas. Busca ampliar produtividade, resiliência, sustentabilidade, agregação de valor e qualidade de vida no meio rural.

Desafios-âncora da vertente Agronegócio:

- **Produção eficiente e gestão rural:** como apoiar produtores na tomada de decisão, no planejamento da propriedade, no controle de custos, na produtividade e na gestão de riscos?
- **Agricultura regenerativa e bioinsumos:** como disseminar práticas e soluções que melhorem solo, água, biodiversidade e produtividade, com uso eficiente e economicamente viável de insumos?
- **Água, energia e adaptação climática:** como reduzir consumos, reaproveitar recursos e aumentar a resiliência das atividades produtivas frente a eventos climáticos?
- **Agroindústria e agregação de valor:** como transformar a produção em produtos diferenciados, seguros, competitivos e conectados a novos mercados?
- **Assistência, rastreabilidade e inovação no campo:** como qualificar o acesso à assistência técnica, à informação, à conformidade, à rastreabilidade e a novas tecnologias rurais?

5. Requisitos dos projetos e entregas

5.1 Originalidade e elegibilidade da solução

Somente poderão concorrer projetos originais desenvolvidos ou estruturados especificamente para o Hackathon. Não serão elegíveis soluções que, antes do evento, já tenham sido **premiadas**, **comercializadas**, **incubadas/aceleradas como projeto em execução** ou **desenvolvidas e apresentadas em outras maratonas**, tais como ideathons, solveathons, hackathons ou similares.

É permitido utilizar conhecimentos prévios, pesquisas, componentes de código aberto, ferramentas de mercado e referências públicas, desde que a equipe declare as fontes utilizadas e que a solução apresentada seja uma elaboração original da equipe para esta edição. A Comissão Organizadora poderá solicitar esclarecimentos ou evidências de autoria e desenvolvimento.

5.2 Jornada preparatória obrigatória

As equipes inscritas até 21 de outubro e confirmadas para o Hackathon deverão participar de uma agenda preparatória e simultânea à fase inicial de organização das equipes. A jornada compreende:

- **trilhas de qualificação e painéis temáticos online e gravados,** disponibilizados nos dias **12 e 19 de outubro de 2026**;
- **painel de apresentação da equipe e da proposta inicial,** realizado em ambiente online e gravado, com duração de até **5 (cinco) minutos**, como parte da trilha de qualificação. O painel deverá apresentar a equipe, a vertente escolhida, o problema ou oportunidade identificada e a hipótese inicial de solução;
- **Central de Mentores Online,** com mentores credenciados e professores da UTFPR e da UENP, disponível nos dias **19 e 30 de outubro de 2026**, mediante agenda e formato divulgados oficialmente.

O painel gravado possui caráter de qualificação e diagnóstico; não constitui entrega final, nem exige protótipo concluído. O acompanhamento das trilhas, a participação no painel e o cumprimento das orientações da jornada preparatória nos prazos comunicados são condições para a permanência da equipe no Hackathon, ressalvadas justificativas aceitas pela Comissão Organizadora.

5.3 Desenvolvimento, validação e entregas finais durante o Hackathon

O painel gravado e as atividades preparatórias são apenas o ponto de partida. As equipes não precisam chegar aos dias 6, 7 e 8 com uma solução ou protótipo pronto: o propósito da imersão presencial é justamente construir, testar e evoluir a proposta de forma colaborativa, com apoio de mentorias e das conexões proporcionadas pelo Nort Hub.

Dia 6 — Abrir e alinhar. Das 17h00 às 21h30, as equipes participarão do acolhimento, da apresentação das vertentes e da dinâmica de integração. Deverão alinhar a leitura inicial do problema, distribuir papéis, definir a forma de trabalho e iniciar o planejamento da solução que será desenvolvida ao longo da imersão.

Dia 7 — Desenvolver (08h00 às 19h00). As equipes deverão aprofundar o problema, analisar o público e o contexto, gerar alternativas, escolher a abordagem mais promissora e construir a primeira versão do protótipo, prova de conceito ou fluxo de serviço. Ao final do dia, cada equipe deverá ter definido o que será validado e com quem.

Dia 8 — Validar, evoluir e apresentar (08h00 às 12h00). As equipes deverão realizar testes, registrar aprendizados, aperfeiçoar o protótipo e consolidar a apresentação final. A banca avaliadora terá início às **10h00**, com os pitches e procedimentos de avaliação organizados conforme a orientação da Comissão Organizadora.

Ao final da imersão, e no prazo indicado no cronograma oficial, cada equipe deverá consolidar e entregar/apresentar:

- versão final do problema priorizado, do público beneficiado e da aderência à vertente escolhida;
- proposta de solução evoluída, incluindo sua lógica de funcionamento, jornada de uso ou processo de entrega de valor;
- protótipo, prova de conceito, fluxo de serviço, mockup funcional ou outro recurso demonstrável que reflita os aprendizados da imersão;
- síntese da validação realizada — procedimento, pessoas ou atores envolvidos, principais evidências e ajustes efetuados —, além dos primeiros passos para implementação;
- pitch final nos formatos e tempos definidos pela Comissão Organizadora.

Não é obrigatório que o protótipo esteja pronto para comercialização. Será valorizada a capacidade de demonstrar uma evolução clara entre a hipótese inicial e a solução final apresentada, evidenciando como os testes e aprendizados contribuíram para a proposta.

6. Recursos, conduta e segurança

Os participantes são responsáveis pelos equipamentos, licenças, conexões, softwares e materiais específicos necessários ao desenvolvimento de suas soluções. A Comissão Organizadora poderá disponibilizar materiais básicos de apoio, espaços de trabalho, mentorias e infraestrutura compatível com a programação, sem obrigação de fornecer recursos técnicos específicos para cada equipe.

Qualquer equipamento, software ou material utilizado deverá ser lícito e estar regularizado. É proibido o uso de conteúdo, dados ou ferramentas que violem direitos de terceiros, comprometam a segurança de pessoas, redes ou sistemas, ou contrariem a legislação aplicável.

Espera-se uma conduta colaborativa e respeitosa. Poderão ser desclassificadas, a critério da Comissão Organizadora, equipes que pratiquem discriminação, assédio, fraude, plágio, sabotagem, desrespeito às orientações de segurança ou qualquer outra conduta incompatível com o ambiente do evento.

7. Avaliação e banca única

7.1 Banca avaliadora única

Em razão da disponibilidade dos avaliadores, será constituída uma única banca avaliadora, responsável pela avaliação dos projetos das três vertentes temáticas: GovTech, Compra Local e Agronegócio. A banca será formada por especialistas, representantes de instituições, empreendedores, gestores e/ou profissionais convidados pela Comissão Organizadora.

Os integrantes da banca deverão declarar eventuais conflitos de interesse e se abster de avaliar equipes com as quais possuam vínculo que possa comprometer a imparcialidade. Os projetos das três vertentes serão avaliados pela banca única, considerando a aderência à vertente principal declarada e os mesmos critérios de avaliação, com apuração de uma classificação geral. Situações transversais poderão ser esclarecidas pela Comissão Organizadora antes dos pitches.

7.2 Critérios de avaliação

Cada projeto será avaliado em escala de **1 a 5** em cada critério. Os critérios possuem o mesmo valor, e a classificação final corresponderá à soma simples das notas atribuídas pelos avaliadores, observados os procedimentos de consolidação definidos pela Comissão Organizadora.

- **Impacto e relevância:** compreensão do problema, aderência à vertente escolhida, potencial de benefício ao território e consistência do público atendido.
- **Inovação e criatividade:** originalidade da abordagem, diferenciação e capacidade de gerar novas práticas, serviços, produtos ou processos.
- **Viabilidade técnica, operacional e de negócio:** possibilidade de implementação, recursos necessários, modelo de operação, parcerias e sustentabilidade da solução.
- **Protótipo, demonstração e pitch:** clareza da entrega, qualidade da demonstração, capacidade de síntese e coerência da apresentação.

A referência da escala será: **1 — incipiente; 2 — em desenvolvimento; 3 — adequado; 4 — consistente; 5 — excelente.** A aderência a um desafio-âncora poderá reforçar a compreensão do impacto, mas **não será requisito autônomo de pontuação**. Soluções acolhidas como transversais serão avaliadas pelos mesmos critérios, considerando sua contribuição efetiva para a vertente escolhida.

Em caso de empate, serão aplicados, sucessivamente, os critérios de maior nota em **Impacto e relevância**, **Inovação e criatividade** e **Viabilidade técnica, operacional e de negócio**. Persistindo o empate, a banca avaliadora única decidirá de forma fundamentada.

8. Classificação e premiação

Serão premiadas as três melhores equipes na classificação geral do Hackathon Nort Hub 2026, independentemente da vertente temática, correspondentes ao 1º, 2º e 3º lugares, conforme avaliação da banca única. Não haverá classificação ou premiação separada por vertente.

- **1º lugar na classificação geral:** participação em uma **missão técnica** e no **Acelera Ideação do Sebrae/PR**. A missão técnica observará agenda, local, número de vagas, responsabilidades, critérios de participação e demais condições divulgadas pela Comissão Organizadora em instrumento próprio.
- **2º e 3º lugares na classificação geral:** participação no **Acelera Ideação do Sebrae/PR**.

A participação no Acelera Ideação do Sebrae/PR, destinada às equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificação geral, observará as regras de elegibilidade, disponibilidade de vagas, calendário e condições do programa.

As premiações são pessoais e intransferíveis, não poderão ser convertidas em dinheiro e pressupõem o cumprimento dos requisitos informados pelos responsáveis pelas respectivas iniciativas. Caso uma equipe ou integrante não cumpra as condições exigidas, não aceite a premiação ou não apresente os documentos solicitados, a Comissão Organizadora poderá convocar a equipe subsequente na classificação geral.

9. Propriedade intelectual, imagem e dados pessoais

9.1 Propriedade intelectual

A titularidade dos direitos de propriedade intelectual sobre as soluções, materiais e projetos desenvolvidos no Hackathon permanecerá com seus respectivos autores e integrantes das equipes, observadas as regras de autoria, cotitularidade e direitos de terceiros.

Ao participar, cada equipe autoriza, de forma não exclusiva, gratuita e sem transferência de titularidade, a divulgação institucional de seu nome, título do projeto, resumo, imagens, vídeos e demonstrações apresentadas durante o evento, para fins de comunicação, registro, disseminação de resultados e promoção de futuras iniciativas do Nort Hub e de seus realizadores e apoiadores.

A participação no Hackathon não cria exclusividade, obrigação de parceria, cessão de direitos, investimento ou contratação entre as equipes e as instituições envolvidas. Eventuais conversas de parceria, teste, contratação, incubação ou aceleração deverão ser formalizadas posteriormente entre as partes interessadas.

9.2 Responsabilidade sobre conteúdos

Cada participante garante que possui os direitos necessários sobre os conteúdos, dados, imagens, códigos, marcas e demais materiais utilizados no projeto. As equipes responderão por violações de direitos de terceiros decorrentes de seus materiais ou condutas, isentando a Comissão Organizadora de responsabilidade por reclamações dessa natureza.

9.3 Dados pessoais e direito de imagem

Os dados pessoais serão tratados pela Comissão Organizadora para viabilizar a inscrição, a participação, a comunicação, a segurança e a gestão das atividades do Hackathon, nos termos da legislação aplicável. A autorização de imagem e voz abrange registros realizados durante o evento para as finalidades institucionais e de divulgação previstas neste Regulamento.

10. Disposições gerais

A inscrição e a participação no Hackathon implicam ciência e aceitação integral deste Regulamento, do cronograma oficial e das orientações operacionais divulgadas pela Comissão Organizadora.

Informações incorretas, omissões relevantes, descumprimento das regras, tentativa de fraude ou qualquer conduta que comprometa a lisura do evento poderão resultar em desclassificação, a qualquer tempo, garantida à equipe a oportunidade de prestar esclarecimentos quando cabível.

A Comissão Organizadora poderá esclarecer dúvidas, interpretar casos omissos e deliberar sobre situações excepcionais, buscando preservar a finalidade, a isonomia e o bom funcionamento do Hackathon. Suas decisões serão definitivas no âmbito do evento.

Dúvidas deverão ser encaminhadas pelo canal oficial indicado no formulário de inscrição e nas comunicações do Nort Hub.

11. Definições de referência

Para fins de interpretação deste Regulamento, aplicam-se as definições abaixo.

GovTech — Soluções inovadoras para aprimorar a gestão pública, os serviços ao cidadão, a transparência e a capacidade de cooperação dos municípios.

Compra Local — Práticas, processos e tecnologias que conectam a demanda de instituições, empresas e consumidores à oferta de produtores, cooperativas e negócios do território.

Agronegócio — Cadeias produtivas rurais, agroindústrias, produtores e serviços que geram valor, renda e sustentabilidade no campo.

Desafio-âncora — Problema prioritário apresentado como referência para inspirar a criação das soluções; orienta a participação, sem limitar ideias aderentes ao propósito do Hackathon.

Protótipo — Representação demonstrável da solução, física ou digital, que evidencie seu funcionamento, jornada de uso ou lógica de implementação.