



Edital

HACK E ÉTICA: Grand Prix de Soluções Éticas

2ª Edição

2025



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 de entidades, vem por meio deste Edital lançar o Projeto **HACK e ÉTICA**.

Por meio da Gerência de Integridade Corporativa (GIC), da Gerência de Educação Básica (GEB) e da Gerência de Educação Profissional (GEP) informam, para conhecimento dos(as) alunos(as) das Escolas SESI/RJ das turmas do Novo Ensino Médio (NEM) e das turmas dos Cursos de Aprendizagem do SENAI/RJ, que estão abertas as inscrições para o projeto **HACK e ÉTICA**, conforme as etapas abaixo.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1 O **HACK e ÉTICA** é uma iniciativa realizada em parceria com a empresa Eticalizando, que tem como objetivo 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 projeto 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 Escolas 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 Novo Ensino Médio (NEM) ou dos Curso



de Aprendizagem com a conclusão do curso, no mínimo, até a data final do projeto.

- 1.4 As inscrições dos grupos poderão ocorrer por escola, com grupos inscritos como SESI/RJ ou SENAI/RJ e SESI/RJ quando os alunos forem do Novo Ensino Médio (NEM), a depender do apoio do corpo docente, ou como Escola SENAI/RJ quando os grupos forem de alunos da Aprendizagem Industrial. Qualquer caso diferente será analisado pelo Comitê do projeto.
- 1.5 As etapas do projeto serão realizadas no formato híbrido, ou seja, de forma presencial e online, e os(as) alunos(as) poderão fazer uso da estrutura das Unidades do SESI/RJ e do SENAI/RJ caso necessário, respeitando as regras (internas e sanitárias) e legislações vigentes.
- 1.6 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.
- 1.7 O(A) aluno(a) e/ou seu(sua) responsável legal, no caso de aluno(a) menor de 18 (dezoito) anos, deverá(ão) conhecer o 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.
- 1.8 A dinâmica do **HACK e ÉTICA** consiste em:
 - a) formação das equipes pelos alunos(as) interessados;
 - b) realização das inscrições pelos alunos(as) diretamente nas escolas, sinalizando os dados da equipe participante;
 - c) preenchimento da planilha (*forms*) pelas escolas com dados e inserção de documentos dos alunos;



- d) a escola deverá preencher os dados dos grupos participantes, de forma completa, bem como os documentos exigidos neste edital por meio link: <https://bit.ly/hacketica2025>
- e) realização, pelos alunos(as) das equipes, das capacitações propostas pelo projeto;
- f) apresentação do desafio, pela equipe organizadora do projeto, para as equipes inscritas;
- g) elaboração dos projetos, pelas equipes, conforme o tema proposto no desafio, ao longo de 3 (três) dias;
- h) apresentação do projeto, pelas equipes, para a banca avaliadora na seletiva das escolas, sendo até as 3 (três) melhores equipes de cada escola encaminhadas para a próxima etapa;
- i) escolha de no máximo 10 (dez) equipes pela Banca Unificadora, oriundas da etapa anterior, composta pela equipe organizadora do projeto; e
- j) participação das equipes selecionadas para defesa dos projetos no evento final que acontecerá presencial na cidade do Rio de Janeiro - RJ, para escolha das 3 (três) melhores ideias.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1 O período do **HACK e ÉTICA** acontecerá entre maio e agosto de 2025, conforme cronograma disponível neste Edital.
- 2.2 As inscrições são gratuitas e poderão ser realizadas pelas equipes, diretamente nas escolas, conforme o cronograma descrito neste Edital.



- 2.3 Poderão participar os(as) alunos(as) do Novo Ensino Médio e Aprendizagem Industrial pelas escolas 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). As equipes também deverão ter um ou dois instrutores(es)/docente(s) que serão o(s) orientador(es).
- 2.5 É desejável que as equipes possuam 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 precisarão informar, no ato da inscrição:
 - a) a escola 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 alunos da equipe;
 - f) telefones dos alunos(as) inscritos na equipe;
 - g) telefone dos responsáveis dos alunos (em caso de menor de idade);
 - h) termo de autorização de participação, conforme Anexo deste Edital;
 - i) o nome do(s) orientador(es/as) para auxiliá-los(as) no processo de desenvolvimento do projeto;
 - j) número do CPF do(s) orientador(es);
 - k) e-mail institucional para contato do(s) orientador(es); e
 - l) telefones dos orientadores inscritos na equipe.



- 2.7 É preciso que o orientador(es/as) tenha(m) conhecimento prévio de que ele auxiliará o grupo. Para tal, é necessário que a equipe acorde previamente com o orientador(es/as) sua participação.
- 2.8 Cada equipe poderá submeter apenas um projeto.
- 2.9 Cada aluno(a) só poderá compor uma equipe. O aluno que for identificado em duas ou mais equipes será desclassificado. A sua desclassificação poderá não comprometer a formação da equipe, desde que a equipe tenha mais de 03 (três) participantes. Caso contrário será aplicada as regras de desclassificação, conforme descritas neste Edital.
- 2.10 Em caso de desistência por parte do participante, ele deverá comunicar por meio do e-mail: hackeetica@firjan.com.br.
- 2.11 Caso a comunicação de desistência, por parte do participante, não ocorra, a equipe poderá ser desclassificada. Bem como, se o Comitê detectar inconsistência no grupo, de acordo com o número de participante mínimo para participação.
- 2.12 Em caso da desistência ou desclassificação de um dos membros do grupo, a equipe não poderá submeter nova inscrição ou inserir novos membros.
- 2.13 A equipe que possuir menos de 03 (três) ou mais de 5 (cinco) integrantes inscritos, será automaticamente desclassificada.
- 2.14 Os alunos inscritos deverão submeter no momento da inscrição o **Termo de Autorização de Participação**, acompanhado do Documento de Identificação do Responsável, contendo assinatura, quando menor de idade (exemplo, Carteira de Identidade-RG, CNH ou Carteira de Trabalho) no formato PDF ou JPG, com o limite máximo de tamanho de 10 Mb.
- 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**, a equipe concorda com todos os termos deste Edital.
- 2.17 É de total responsabilidade do candidato efetuar a inscrição dentro dos dias e horários indicados, conforme este Edital. Qualquer inscrição efetuada fora do período ou por qualquer outro motivo não será considerada válida.
- 2.18 Constatada a ausência de qualquer documento ou informação obrigatórios, previstos neste Edital, a inscrição será recusada.
- 2.19 Caberá ao comitê formado pela equipe organizadora do projeto validar ou recusar a inscrição enviada, devendo justificar eventual recusa.
- 2.20 Informações e esclarecimentos sobre o projeto serão sanados pelo comitê organizador do projeto, por meio do e-mail: hackeetica@firjan.com.br.
- 2.21 Cada Unidade deve ter no mínimo 3 (três) equipes inscritas para validar sua participação no **HACK e ÉTICA**.

3. DA PLATAFORMA DE PUBLICAÇÃO DAS EQUIPES COMPETIDORAS

3.1 As equipes inscritas e validadas serão divulgadas na plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação, pelo *link* <https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/1944>, conforme cronograma.

4. DAS HIPÓTESES DE DESCLASSIFICAÇÃO/ELIMINAÇÃO



- 4.1 Será(ão) desclassificada(s)/eliminada(s) as equipes 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/desclassificado do HACK e ÉTICA.



5. DO CRONOGRAMA

5.1. O HACK e ÉTICA seguirá o cronograma abaixo:

CRONOGRAMA - 2024		
Etapas	Datas	Envolvidos
Sensibilização (live)	20 de maio	Comitê de Organização
Divulgação do edital por meio das Unidades e Link da Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação.	De 20 de maio a 03 de junho	Comitê de Organização
Inscrições das Equipes nas Unidades	De 20 de maio a 03 de junho	Alunos(as)
Publicação das equipes competidoras	Até 13 de junho	Comitê de Organização
Cadastro dos participantes (alunos e professores/instrutores) na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação.	De 13 a 18 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Trilha de Capacitação - EAD para alunos e orientador(es) das equipes na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação	De 13 a 18 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Divulgação do desafio (live)	24 de junho	Comitê de organização
Desenvolvimento dos projetos pelas equipes	24 a 26 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Inclusão dos Projetos pelos participantes na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação	Até 23:59h de 26 de junho	Alunos(as) e Orientador(es)
Banca Escolar - Envio dos resultados por e-mail da Banca Escolar, sinalizando até os 03 (três) projetos selecionados	30 de junho, 1 e 2 de julho	Escola
Divulgação dos trabalhos selecionados para a próxima fase, na Plataforma	Até 03 de julho	Comitê de organização



GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação		
Banca Unificadora - Seleção das equipes que irão para a próxima fase	De 21 a 25 de julho	Comitê de organização
Divulgação dos trabalhos selecionados para a próxima fase, na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação	Até 28 de julho	Comitê de organização
Banca Final - Evento no Rio de Janeiro presencial na Unidade Tijuca	8 de agosto	Comitê de organização, profissionais do setor alunos(as) - apresentação dos grupos
Divulgação dos 3 (três) finalistas na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação	Até 15 de agosto	Comitê de organização

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 sobre Ética.

6.1.2 A trilha estará disponível na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação, por meio do *link*: <https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/1944>

6.1.3 A trilha de capacitação é etapa obrigatória do projeto.

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 ao final dos 3 (três) dias, via Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação, até às 23:59 horas do dia 26 de junho de 2025, 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 disponível, se houver. Caso haja recursos disponibilizados pela escola 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 *pitchs* 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 de Inovação junto com os outros materiais. Não será avaliado 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 cartolina, papel, desenho, bem como de forma eletrônica (exemplo CAD 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 na qual o projeto deverá ser apresentado, tendo o limite de tempo 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** - descrição resumida do projeto, de aproximadamente 15 (quinze) linhas.

6.2.3 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. Nestes espaços, para cada equipe, deverá conter ao menos um computador com acesso à internet, seja por rede cabeada ou *wi-fi*, e ferramentas disponíveis para suas preparações e apresentações.



6.3 Banca Escolar

- 6.3.1 A Banca Escolar será composta de 3 (três) a 4 (quatro) profissionais da escola e de 1 (um) a 2 (dois) convidados externos (acadêmicos, empresários etc.), totalizando 5 (cinco) componentes.
- 6.3.2 A Banca Escolar deverá selecionar 3 (três) grupos para prosseguir para a próxima fase.
- 6.3.3 A Banca precisará cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.3.4 A Banca Escolar, após a finalização das avaliações, deverá enviar as notas, por meio do e-mail hackeeetica@firjan.com.br , até o dia 02 de julho de 2025, apresentando Excel completo de avaliações dos grupos e o nome das 3 (três) equipes finalistas e suas Unidades escolares pertencentes, no corpo do e-mail.
- 6.3.5 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; Público-alvo; e Exposição da solução e Apresentação.
- 6.3.6 As equipes que passarão para a próxima fase ficarão dispostas na Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI de Inovação
- 6.3.7 Qualquer item faltante na submissão será passivo de eliminação da equipe do projeto.

6.4 Banca Unificadora

- 6.4.1 A Banca Unificadora será composta de profissionais da equipe



organizadora do projeto.

- 6.4.2 A Banca Unificadora deverá selecionar no máximo até 10 (dez) grupos para prosseguir para a próxima fase.
- 6.4.3 A Banca precisará cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.4.4 De maneira remota, dentro do cronograma estipulado, a Banca Unificadora será conduzida a avaliar somente os projetos cadastrados na Plataforma. Serão utilizados os mesmos critérios de avaliação da Etapa Escolar.
- 6.4.5 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.
- 6.4.6 Após a avaliação da Banca Unificadora será divulgado o resultado na própria Plataforma GP de Inovação - Saga SENAI e por e-mail, conforme dia descrito no cronograma. O documento contemplará a lista das equipes selecionadas para participação da Etapa Final.
- 6.4.7 O Comitê se reserva do 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 A escolha dos 10 (dez) projetos selecionados para avançar para etapa final será conforme o *ranking* de pontuação alcançada, não levando em conta cotas por Unidades escolares, podendo ter mais de um projeto classificado em uma mesma escola ou nenhum projeto em outra.



6.4.9 A equipe que desejar saber de sua nota avaliada realizada pela banca, poderá 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 projeto.
- 6.5.3 A Banca Final precisará cumprir os critérios de avaliação e pontuação descritos neste Edital.
- 6.5.4 Em caso de empate, a maior nota específica nos critérios será analisada para desempate, conforme a seguinte sequência: Convergência ao desafio proposto; Viabilidade; Protótipo; Inovação e Impacto; Grau de Novidade; Público-alvo; e Exposição da solução e Apresentação.
- 6.5.5 A Etapa Final será realizada em um evento onde os grupos apresentação os projetos para a Banca e convidados. Durante este momento, os alunos terão a possibilidade de apresentar, presencialmente, os projetos selecionados, bem como devem levar o protótipo desenvolvido.
- 6.5.6 Os protótipos podem sofrer pequenos aperfeiçoamentos, desde que não alterem a ideia inicial desenvolvida.
- 6.5.7 As 3 (três) equipes com a maior pontuação, seguindo os mesmos critérios de avaliação durante as etapas anteriores, serão



categorizadas como as **Equipes Campeãs do HACK e ÉTICA - 2ª Edição 2025**, não havendo distinção entre as colocações.

7. DAS BANCAS

- 7.1 Estão impedidos de participar de qualquer banca de avaliação do **HACK e ÉTICA** parentes dos membros das equipes e participantes, em até 3º grau de parentesco ou primo.
- 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 do projeto, conforme este Edital.
- 7.3 Cada membro da Banca preencherá suas notas, que irão compor as pontuações finais de cada grupo.
- 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:

9.2 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.

9.3 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.).



9.4 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.

9.5 A pontuação do grupo se dará por meio do somatório das notas dos critérios.

9.6 A pontuação zero a partir de cada etapa de análise do projeto.

10. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1 Os instrutores, docentes, alunos ou grupos, bem como os demais envolvidos no projeto, 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 que, ao participar do projeto, 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 projeto, nos termos do artigo 5º, incisos V, X e XXVIII, da CRFB/88 c/c artigo 20, do CC/02, e se comprometem a adotar



procedimentos internos de controle e proteção da imagem destes.

- 11.2 Os envolvidos consentem que no ato da inscrição autorizam o uso de sua imagem, sua voz e seus dados pessoais, vinculados ao projeto, de forma gratuita, em caráter universal, pelo prazo de 05 (cinco) anos, para fins institucionais, promocionais ou para composição de mídia espontânea, permitindo as entidades gravarem e fotografarem, parcial ou integralmente, a participação no projeto. O prazo da autorização de uso poderá ser prorrogado, por interesse das partes, mediante assinatura de termo de autorização específico.
- 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 deste 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 as 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 A autorização inclui ainda a possibilidade do uso da imagem do(a) titular em materiais de divulgação dos trabalhos desenvolvidos pelas entidades, nesse caso não se restringindo aos canais oficiais.
- 11.7 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 utilizam as plataformas.

12. DA INTEGRIDADE CORPORATIVA

- 12.1 Para maiores informações sobre tratamento de dados pessoais, a Política de Privacidade das entidades poderá ser consultada por meio do link: https://www.firjan.com.br/data/files/80/84/69/B7/3DF3F810FCE8C2F8C8284EA8/politica_privacidade.pdf
- 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/data/files/39/E2/42/4B/C770D610FA3A8EC6A8A809C2/Programa%20de%20integridade%20_%20Cartilha.pdf

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 13.1 Segundo o artigo 30 da Lei Brasileira da Inclusão n° 13.146/2015, as Unidades deverão informar em caso de candidato(a) com deficiência para organização dos recursos de acessibilidade de que necessita para participar do projeto.
- 13.2 Casos omissos e situações não previstas neste Edital serão resolvidos pela Comissão organizadora 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 processo seletivo.



- 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 da Comissão Organizadora 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. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por qualquer dano a objetos pessoais, proveniente de roubo ou avaria.
- 13.7 Este Edital entrará em vigor na data da sua divulgação.



Anexo - Termo de Participação no Projeto - Preenchimento para Maiores de Idade

Eu, _____ (nome _____ completo), aluno da Unidade _____, do curso _____, portador do CPF n. _____ declaro estar ciente e concordo com as condições do referido Edital para participação no Projeto HACK e ÉTICA.

Rio de Janeiro, ____ de _____ 2025.

Assinatura do Participante



Anexo - Termo de Participação no Projeto - Preenchimento para Menores de Idade

Eu, _____ (nome completo) _____, CPF _____, responsável pelo aluno _____ (nome completo) da _____ Unidade _____, do curso _____, portador do CPF n. _____ declaro estar ciente e concordo com as condições do referido Edital para participação do menor no Projeto HACK e ÉTICA.

Declaro, neste ato, AUTORIZAR uso de imagem, som da voz, interpretação, nome, prenome, nome artístico, dados biográficos, sinais característicos, imagem registrada em vídeo ou fotografia, assim como os direitos conexos, autorizando principalmente a utilização dos direitos licenciados em toda a exploração não comercial, distribuição e exibição de eventuais registros, conforme descrito no Edital.

Ao encaminhar o Termo assinado para participação do menor de idade no projeto, 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.

Rio de Janeiro, _____ de _____ 2025.

Nome do Menor Candidato

Nome do Representante Legal do Candidato

Assinatura do(a) Representante Legal do Candidato