



EDITAL VERTEX/SECTI Nº 02/2026 – OXETECH ACADEMY

**CHAMADA PÚBLICA PARA PARTICIPAÇÃO NO HACKATHON "MATCH TECH –
CONECTANDO TALENTOS E OPORTUNIDADES"**

O VERTEX – INSTITUTO DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, em parceria com a Secretaria de Estado da Ciência, da Tecnologia e da Inovação de Alagoas – SECTI, com a Associação para Promoção da Excelência do Software Brasileiro – Softex, no âmbito da execução do Programa OxeTech Academy, em conjunto com o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), torna pública a presente CHAMADA PÚBLICA para seleção de participantes do Hackathon "Match Tech – Conectando Talentos e Oportunidades", nos termos deste Edital.

O Programa OxeTech Academy constitui iniciativa estruturante de política pública voltada à fortalecimento do ecossistema de inovação do Estado de Alagoas. Como parte de suas ações educacionais e práticas, promove eventos de inovação aberta, desafios tecnológicos e atividades de aprendizagem baseada em projetos, proporcionando aos participantes experiências alinhadas às demandas reais do mercado de tecnologia.

O presente Hackathon integra as ações do Projeto "Residência em TIC 64 – Programa OxeTech Academy", executado pelo VERTEX no âmbito do TPA nº 268/SOFTEx/VERTEX/TIC64, vinculado aos Programas e Projetos Prioritários em TIC, com recursos oriundos da Lei nº 8.248/91, conforme Plano de Utilização aprovado.

O **Hackathon "Match Tech – Conectando Talentos e Oportunidades"** consiste em uma maratona tecnológica de desenvolvimento intensivo, na qual os participantes serão desafiados a conceber, desenvolver e apresentar protótipos funcionais (MVPs) capazes de solucionar problemas relacionados ao recrutamento, seleção e conexão entre talentos e oportunidades profissionais na área de tecnologia.

1. DO OBJETO

1.1. O presente Edital tem por objeto selecionar participantes para o Hackathon "Match Tech – Conectando Talentos e Oportunidades", a ser realizado nos dias **25 e 26 de julho de 2026, nas dependências do Edge Academy, localizado no Complexo Esportivo do Campus A. C. Simões, Avenida Lourival Melo Mota, S/N, bairro Cidade Universitária / Tabuleiro do Martins, Maceió - AL, CEP 57072-970.**

1.2. O evento tem como finalidade:

I – estimular a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos pelos participantes nas trilhas formativas do Programa OxeTech Academy;



II – fomentar a cultura de inovação, criatividade, empreendedorismo e resolução de problemas;

III – promover a integração entre estudantes, profissionais e atores do ecossistema de tecnologia e inovação;

IV – desenvolver soluções tecnológicas voltadas ao aperfeiçoamento dos processos de recrutamento, seleção e conexão de talentos na área de tecnologia;

V – proporcionar experiência prática em metodologias ágeis, trabalho em equipe, desenvolvimento de produtos digitais e apresentação de soluções inovadoras;

VI – incentivar a aplicação prática das tecnologias, ferramentas, linguagens, metodologias e competências desenvolvidas nas trilhas avançadas do Programa OxeTech Academy, especialmente no desenvolvimento de soluções digitais, protótipos funcionais, uso de dados, APIs, inteligência artificial, desenvolvimento web, automação, experiência do usuário e demais conteúdos trabalhados ao longo da formação.

2. DO HACKATHON

2.1. O Hackathon compreende palestras, mentorias, acompanhamentos e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas, conforme programação oficial a ser divulgada pela organização.

2.2. O evento será gratuito e destinado exclusivamente aos alunos regularmente vinculados às trilhas avançadas do Programa OxeTech Academy.

2.3. Serão disponibilizadas 50 (cinquenta) vagas para participação, destinadas aos candidatos que atenderem aos requisitos previstos neste Edital.

2.3.1. Caso o número de inscritos ultrapasse o número de vagas disponíveis, a seleção dos participantes observará os registros oficiais de frequência e conclusão das trilhas avançadas do Programa OxeTech Academy.

2.3.2. Caso o número de inscritos homologados seja superior ao número de vagas disponíveis, a seleção dos participantes será realizada mediante classificação objetiva, com base nos registros oficiais do Programa OxeTech Academy e nas informações declaradas no formulário de inscrição, observados os seguintes critérios de pontuação:

- I – Conclusão de disciplina do eixo avançado do Programa OxeTech Academy: até 25 pontos;
- II – Frequência nas atividades do eixo avançado: até 25 pontos;
- III – Desempenho ou aproveitamento nas atividades formativas, quando houver registro disponível: até 20 pontos;

- IV – Participação em mais de uma disciplina, módulo ou atividade do eixo avançado: até 10 pontos;
- V – Residência em município do interior do Estado de Alagoas, não integrante da Região Metropolitana de Maceió, em atenção ao objetivo de interiorização das ações do Programa OxeTech Academy: até 10 pontos. Demais candidatos 0 Pontos;
- VI – Ordem cronológica de inscrição: até 10 pontos.
- **2.3.2.1.** A pontuação final de cada candidato corresponderá à soma dos pontos obtidos nos incisos I, II, III, IV, V e VI do item 2.3.1, sendo selecionados os candidatos em ordem decrescente de pontuação, até o preenchimento das vagas disponíveis;
- **2.3.2.2.** Em caso de empate na pontuação final, o desempate observará a ordem cronológica de inscrição no presente Edital, prevalecendo o registro mais antigo.
- **2.3.2.3.** Para fins de aplicação do critério previsto no inciso V, será considerado o município de residência informado pelo candidato no formulário de inscrição, podendo a organização solicitar comprovante de residência ou documento equivalente para fins de validação da informação.

2.3.3. Os demais inscritos serão alocados em lista de espera, observada a ordem de classificação, podendo ser convocados até o dia 22/07/2026, conforme disponibilidade de vagas e seguindo os mesmos critérios do item 2.3.1.

2.4. A publicação da lista dos inscritos e da lista de espera serão divulgadas nos portais institucionais do Programa, tic64.vertex.org.br, no dia 22/07/2026.

2.5. Os participantes atuarão em equipes para desenvolver soluções tecnológicas inovadoras relacionadas ao desafio proposto neste Edital.

3. DO DESAFIO

3.1. O desafio desta edição será denominado: "Match Tech – Conectando Talentos e Oportunidades".

3.2. As equipes deverão desenvolver uma solução tecnológica capaz de otimizar processos de recrutamento e seleção de profissionais da área de tecnologia, mediante utilização de bases de dados, integrações ou APIs abertas relacionadas a vagas, currículos, perfis profissionais ou informações públicas do setor, observados também princípios de uso ético, transparente e não discriminatório de dados e algoritmos aplicados ao recrutamento e seleção.

3.3. As soluções poderão utilizar, entre outras fontes:

I – APIs públicas de plataformas de vagas;



- II – bases abertas de oportunidades profissionais;
- III – dados públicos relacionados ao mercado de tecnologia;
- IV – repositórios públicos de desenvolvedores;
- V – integrações com ferramentas de análise de perfis profissionais.

3.4. Ao final do evento, cada equipe deverá apresentar um MVP (Minimum Viable Product) funcional ou protótipo validável, acompanhado de apresentação demonstrando a proposta de valor da solução desenvolvida.

4. DOS REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

4.1. Poderão participar os alunos regularmente vinculados às trilhas avançadas do Programa OxeTech Academy, preenchimento do formulário de inscrição eletrônico disponibilizado pela organização e após confirmação dos dados cadastrais.

4.1.1. Poderão participar estudantes menores de 18 (dezoito) anos regularmente vinculados às trilhas avançadas do Programa OxeTech Academy, desde que, no ato da inscrição, seja realizado o envio, pelo formulário eletrônico disponibilizado pela organização, do Termo de Autorização para Participação de Menor de Idade e Uso de Imagem, conforme modelo disponibilizado no ambiente de inscrição, devidamente preenchido e assinado pelo responsável legal, acompanhado de cópia do documento oficial de identificação do respectivo responsável.

4.1.2. A autorização deverá contemplar expressamente:

- I – autorização para participação presencial no Hackathon;
- II – autorização para permanência no evento durante toda a programação;
- III – autorização para captação e utilização de imagem, voz e nome para fins institucionais;
- IV – ciência e concordância acerca das regras previstas neste Edital.

4.1.3. A participação de menores de 18 (dezoito) anos somente será considerada homologada após a validação, pela organização, da documentação exigida neste Edital.

4.1.4. A organização poderá, a qualquer tempo, solicitar documentos adicionais para comprovação da representação legal do responsável que firmar a autorização.

4.2. É obrigatório que os alunos realizem inscrição dentro do prazo estabelecido neste Edital.

4.3. Ao inscreverem-se, os alunos aceitam integralmente as regras previstas neste instrumento.



4.4. A participação será individual no ato da inscrição, podendo as equipes ser formadas previamente ou organizadas pela comissão do evento.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas por meio de formulário eletrônico oficial do OxeTech Academy, cujo link será disponibilizado pelos instrutores de cada matéria do eixo avançado.

5.2. O período de inscrições será divulgado nos portais institucionais do Programa, tic64.vertex.org.br.

5.3. O participante que necessitar de recursos de acessibilidade, adaptações razoáveis ou suporte específico para participação no evento deverá informar sua necessidade no formulário de inscrição, no campo destinado a esse fim.

5.3.1. As informações prestadas serão utilizadas exclusivamente para planejamento e adoção das medidas necessárias à participação do inscrito, observada a legislação aplicável de proteção de dados pessoais.

5.3.2. A organização envidará esforços razoáveis para atender às solicitações informadas, observadas a viabilidade técnica, operacional e o prazo disponível para sua implementação.

6. DAS EQUIPES

6.1. As equipes deverão ser compostas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes.

6.2. Nenhum participante poderá integrar mais de uma equipe.

6.3. Cada equipe deverá indicar um representante responsável pela comunicação com a organização.

6.4. Após formadas as equipes, estas não poderão ser alteradas até o fim do evento.

7. DOS PROJETOS

7.1. Cada equipe deverá apresentar apenas um projeto ao final do Hackathon Match Tech, no dia 26/07/2026, no horário definido na programação oficial.

7.2. Este projeto deverá ser composto por:

- 01 apresentação (preferencialmente em PDF ou slides);



- 01 protótipo ou modelo equivalente que torne possível a compreensão da solução proposta;
- Link para o repositório público do código-fonte do projeto.

7.3. Os projetos deverão ser desenvolvidos ao longo do Hackathon Match Tech, respeitando o horário limite do dia 26/07/2026, para que haja posterior avaliação dos projetos.

7.4. Os projetos deverão ser enviados até às 12h00 (meio dia) do dia 26/07/2026, exclusivamente por meio de formulário disponibilizado pela organização durante o evento.

7.4.1. As equipes que não enviarem os projetos até o horário limite não estarão aptas a participar das apresentações, estando automaticamente eliminadas da competição.

7.4.2. As equipes devem garantir que os arquivos enviados não estão corrompidos ou incorretos, bem como os links enviados estejam acessíveis e públicos, sob o risco de penalidades na avaliação ou até mesmo desclassificação em caso contrário.

7.4.3. Dentro do prazo, cada equipe pode submeter o projeto quantas vezes forem necessárias, entretanto a organização irá considerar somente os materiais da última submissão.

7.4.4. As equipes são responsáveis por se certificar do recebimento da mensagem de e-mail confirmando a submissão do projeto, a qual servirá como única prova de envio, não cabendo nenhum questionamento em relação a submissão a equipe que não possuir esta prova.

7.5. Durante toda a jornada do Hackathon Match Tech haverá mentorias realizadas por especialistas convidados e por parceiros do Programa.

7.6. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo e/ou pornográfico, ou com conteúdo que viole a privacidade e a segurança de dados de candidatos, de outros participantes da competição ou de membros de instituições parceiras na realização do evento.

7.7. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

7.8. Ainda no dia 26/07/2026, ocorrerá o Demo Day, em que os projetos desenvolvidos durante o evento serão apresentados. Uma banca julgadora definirá as equipes vencedoras do Hackathon Match Tech.

7.9. Somente 01(um) representante de cada equipe apresentará o projeto aos integrantes da banca julgadora, no modelo de “pitch”, com duração de até 03(três) minutos.



**ESTADO DE
ALAGOAS**



7.10. A banca julgadora terá até 02(dois) minutos para fazer questionamentos sobre o projeto, após cada apresentação. Durante esta etapa, qualquer membro da equipe pode responder aos questionamentos dos jurados.

7.11. Durante o pitch, cada equipe deverá apresentar:

- Qual problema do processo de recrutamento e seleção será resolvido;
- Perfil de quem sofre a “dor” (candidatos, recrutadores e/ou empresas);
- O que é a solução/protótipo, como funciona e quais bases de dados ou APIs foram utilizadas;
- Quais os diferenciais da solução frente a soluções já existentes no mercado;
- Resultados esperados com a implementação;
- Limitações e potenciais melhorias futuras;
- Como a solução considera a segurança e a privacidade dos dados pessoais tratados (LGPD), bem como aspectos de ética, não discriminação e mitigação de vieses na solução proposta.

7.12. A etapa de apresentação final (Demo Day) poderá ser organizada pela Comissão Avaliadora de forma a garantir sua viabilidade operacional, podendo haver subdivisão de sessões, definição de ordem de apresentações, priorização de equipes finalistas ou ajustes de cronograma, conforme necessidade, para adequado andamento das atividades e deliberação da banca.

7.13. Serão consideradas vencedoras as equipes com melhor avaliação pela banca julgadora, tendo por base os critérios descritos na cláusula 08(oito) deste Edital.

7.14. Serão automaticamente desclassificadas as equipes que:

I – pratiquem fraude ou apresentem informações falsas;

II – utilizem código, projetos ou soluções desenvolvidas anteriormente ao evento sem a devida declaração à organização;

III – violem direitos autorais, propriedade intelectual ou termos de uso de APIs e bases de dados utilizadas;

IV – pratiquem condutas discriminatórias, ofensivas ou incompatíveis com os princípios do evento;

V – descumpram as regras deste Edital ou as orientações da Comissão Organizadora.



7.15. As equipes deverão utilizar exclusivamente bases de dados públicas, abertas ou regularmente autorizadas para uso, sendo vedada a coleta, tratamento ou compartilhamento de dados pessoais em desconformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), devendo ainda observar princípios de não discriminação, ética e uso responsável de dados em soluções de recrutamento e seleção.

7.16. É vedada a utilização de dados pessoais sensíveis reais para fins de demonstração, testes ou apresentações públicas, salvo quando previamente anonimizados ou utilizados mediante autorização legal adequada.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1. Os projetos serão avaliados por banca técnica designada previamente pela organização.

8.1.1. Os integrantes da banca de avaliação serão escolhidos de acordo com sua experiência comprovada nas áreas relacionadas ao desafio. A saber:

I – profissionais com experiência em tech recruter ou áreas relacionadas;

II – profissionais com experiência nível sênior em engenharia de software ou áreas relacionadas;

III – profissionais com experiência em negócios de tecnologia, startups ou áreas relacionadas.

8.1.2. Os membros da banca avaliadora deverão atuar com imparcialidade, sendo vedada a avaliação de equipes com as quais possuam vínculo pessoal, profissional, societário, acadêmico direto ou interesse econômico que possa comprometer a independência do julgamento.

8.1.3. Os membros da banca avaliadora e mentores deverão manter a confidencialidade das informações e projetos aos quais tiverem acesso em razão de sua participação no evento, podendo a organização exigir a assinatura de termo específico para esse fim.

8.2. Serão observados os seguintes critérios de negócio:

I – aderência ao desafio proposto: avalia o quanto a solução responde efetivamente ao problema definido no desafio, mantendo-se dentro do escopo e dos objetivos enunciados, sem desviar para problemas adjacentes ou de menor relevância;

II – grau de inovação: avalia a originalidade da solução em relação às alternativas já existentes, considerando o caráter não-óbvio da abordagem ou a combinação inovadora de elementos conhecidos, e não o simples uso de tecnologias em evidência;

III – potencial de impacto e escalabilidade: avalia a relevância do benefício gerado caso a solução seja adotada (impacto) e a sua capacidade de crescer e atender um número maior de usuários ou contextos sem aumento proporcional de custo ou esforço (escalabilidade);

IV – qualidade da apresentação: avalia a clareza, a organização e a objetividade na comunicação da proposta durante o pitch, incluindo o uso do tempo e a capacidade de responder aos questionamentos da banca, considerando a forma como a solução é apresentada — e não o mérito da ideia em si, já avaliado nos demais critérios.

8.3. Serão observados os seguintes critérios técnicos:

I – viabilidade técnica: avalia se a solução é tecnicamente realizável e sustentável, considerando a adequação das tecnologias, da arquitetura e das escolhas de implementação ao problema, bem como a possibilidade de evolução além do protótipo;

II – experiência do usuário: avalia a usabilidade da solução sob a ótica de quem a utiliza, considerando a clareza do fluxo de navegação, a facilidade de uso e a adequação da interface ao público-alvo;

III – qualidade do protótipo ou MVP: avalia o nível de elaboração técnica do que foi construído, incluindo a organização e a estruturação da solução (inclusive do código), o cuidado na implementação e a consistência do resultado entregue;

IV – funcionamento do protótipo ou MVP: avalia se a solução entregue executa de fato e cumpre o fluxo essencial proposto, demonstrando operar de forma efetiva — e não apenas conceitualmente ou em telas estáticas.

8.4. Cada critério é avaliado de forma independente e recebe uma única nota, entre os quatro níveis abaixo:

Nota	Nível	Descrição
0	Não atende	Critério ausente ou claramente não satisfeito.
2	Atende parcialmente	Presente, mas com lacunas relevantes.
4	Atende	Satisfaz o critério de forma consistente.
6	Supera	Satisfaz e excede o esperado.

8.5. Os critérios se dividem em dois blocos (negócio e técnico), organizados da seguinte forma:

Critério	Peso no total
Critérios de negócio — 40%	
I – Aderência ao desafio proposto	10%
II – Grau de inovação	10%
III – Potencial de impacto e escalabilidade	10%
IV – Qualidade da apresentação	10%
Critérios técnicos — 60%	
I – Viabilidade técnica	15%
II – Experiência do usuário	15%
III – Qualidade do protótipo ou MVP	15%
IV – Funcionamento do protótipo ou MVP	15%
Total	100%

8.6. A nota final de cada equipe é obtida pela soma ponderada das notas dos critérios, normalizada para a escala de 0 a 100:

$$NF = [\sum (\text{peso}_i \times \text{nota}_i)] \div 6$$

Em que:

- NF = nota final da equipe (de 0 a 100);
- nota_i = nota atribuída ao critério i (0, 2, 4 ou 6);
- peso_i = peso do critério i em pontos percentuais, conforme a tabela do item 8.5 (a soma dos oito pesos é igual a 100);
- a divisão por 6 normaliza o resultado para a escala de 0 a 100, sendo 6 a nota máxima possível por critério.

8.7. Em caso de empate na nota final, serão observados, sucessivamente, os seguintes critérios:

I – maior nota em Viabilidade técnica;



II – maior nota em Experiência do usuário;

III – maior nota em Qualidade do protótipo ou MVP;

IV - maior nota em Funcionamento do protótipo ou MVP;

V - maior nota em Aderência ao desafio proposto;

VI - maior nota em Grau de inovação;

VII - maior nota em Potencial de impacto e escalabilidade;

VIII - maior nota em Qualidade da apresentação;

IX – persistindo o empate, decisão fundamentada da banca avaliadora.

8.8. Para fins de maior precisão avaliativa e redução de empates, a banca poderá atribuir justificativas qualitativas adicionais às notas concedidas em cada critério, especialmente em situações de desempenho equivalente entre equipes.

8.9. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

9. DA PREMIAÇÃO

9.1. Serão premiadas as 03 (três) equipes mais bem classificadas.

9.2. A premiação consistirá na entrega de troféus às 03 (três) equipes mais bem classificadas.

9.3. Os troféus conterão a identificação do Hackathon OxeTech Academy, data do evento e marcas institucionais dos parceiros do programa.

9.4. Todos os participantes com frequência superior a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária do evento receberão certificado de participação no Hackathon Match Tech, emitido pelo Programa OxeTech Academy.

9.5. As 03 (três) equipes mais bem classificadas apresentarão seus projetos no evento **TalentHub OxeTech Academy**, que acontecerá no dia 06 de agosto de 2026, no Polo Tecnológico de Jaraguá, conforme programação que será divulgada em breve.



**ESTADO DE
ALAGOAS**



10. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. As soluções, projetos, códigos, protótipos e demais materiais desenvolvidos no âmbito do Hackathon terão sua titularidade de propriedade intelectual cedida ao VERTEX – Instituto de Tecnologia e Inovação, em caráter não exclusivo, irrestrito e gratuito, para fins institucionais, educacionais, de pesquisa, desenvolvimento e inovação.

10.2. A cessão prevista nesta cláusula abrange os direitos autorais, patrimoniais e demais direitos de propriedade intelectual e industrial relacionados às soluções desenvolvidas durante o evento, não implicando limitação ao reconhecimento da autoria individual ou coletiva dos participantes.

10.3. Os participantes autorizam o VERTEX a utilizar, reproduzir, adaptar, divulgar e evoluir os projetos desenvolvidos, inclusive em ações institucionais relacionadas ao Programa OxeTech Academy e parceiros institucionais, sem ônus adicional.

10.4. A participação no Hackathon implica ciência, concordância e aceitação expressa de todas as disposições deste capítulo, incluindo a cessão de direitos de propriedade intelectual ao VERTEX, nos termos aqui estabelecidos.

11. DO USO DE IMAGEM

11.1. A participação no evento implica autorização gratuita para utilização de imagem, voz, nome e registros audiovisuais produzidos durante o Hackathon para fins institucionais, educacionais e de divulgação do Programa OxeTech Academy, do VERTEX, Softex e demais parceiros, observada a legislação aplicável.

11.1.1. O tratamento de dados pessoais dos participantes observará a legislação aplicável e a Política Institucional de Privacidade, Proteção de Dados Pessoais e Segurança da Informação do VERTEX, a qual integra este Edital para todos os fins.

11.1.2. Os dados pessoais coletados no âmbito do evento serão utilizados exclusivamente para fins de inscrição, organização, execução do Hackathon, avaliação dos projetos, comunicação institucional e emissão de certificados.

11.1.3. O titular de dados pessoais poderá exercer seus direitos previstos na Lei nº 13.709/2018 (LGPD) por meio do canal do Encarregado pelo Tratamento de Dados Pessoais (DPO), pelo e-mail: dpo@vertex.org.br.

11.2. No caso de participantes menores de 18 (dezoito) anos, a utilização de imagem, voz, nome ou quaisquer registros audiovisuais, bem como a participação nas atividades do evento, dependerá de autorização prévia, expressa e específica do responsável legal, mediante preenchimento e assinatura do Termo de Autorização para Participação de Menor



de Idade e Uso de Imagem, conforme modelo disponibilizado pela organização no mesmo ambiente eletrônico destinado às inscrições.

11.2.1. O referido Termo constitui requisito obrigatório para homologação da inscrição do participante menor de idade, sendo vedada sua participação no evento caso a documentação não seja apresentada de forma integral e regular.

11.2.2. A autorização abrangerá exclusivamente as finalidades institucionais, educacionais, científicas, de divulgação, transparência e prestação de contas relacionadas ao Programa OxeTech Academy, ao Hackathon e às ações desenvolvidas por seus realizadores e parceiros institucionais, observadas as disposições da Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).

11.2.3. Os registros de imagem, voz e demais dados pessoais dos participantes menores de idade serão tratados segundo os princípios da finalidade, adequação, necessidade, segurança, transparência e proteção integral da criança e do adolescente, sendo vedada qualquer utilização para finalidade diversa daquelas previstas neste Edital.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. A participação no Hackathon implica a aceitação integral deste Edital.

12.2. Os casos omissos serão resolvidos pelo VERTEX e pela SECTI.

12.3. O presente Edital poderá ser alterado mediante publicação de aviso nos mesmos meios utilizados para sua divulgação.

12.4. Os participantes são integralmente responsáveis pelos conteúdos, códigos, materiais, dados, imagens, informações e demais elementos utilizados no desenvolvimento dos projetos, respondendo por eventuais violações de direitos de terceiros.

12.5. Os participantes deverão manter conduta ética, respeitosa e colaborativa durante todo o evento, sendo vedadas práticas de assédio, discriminação, intimidação, condutas ofensivas ou quaisquer comportamentos que comprometam o ambiente do Hackathon. O descumprimento destas regras poderá ensejar advertência, exclusão da equipe ou desclassificação, conforme avaliação da Organização, que poderá instituir canal específico para recebimento e apuração de ocorrências relacionadas à conduta dos participantes.

12.6. A Organização disponibilizará infraestrutura básica para a realização do Hackathon, incluindo espaço físico, energia elétrica, acesso à internet, alimentação, água e suporte operacional. Os participantes serão responsáveis pela utilização de seus próprios equipamentos, incluindo notebooks e demais acessórios necessários ao desenvolvimento



dos projetos, bem como pela instalação e configuração de softwares eventualmente utilizados.

12.7. O VERTEX, a SECTI, a Softex e os demais parceiros institucionais não se responsabilizam por perdas, danos, furtos, extravios ou prejuízos relacionados a equipamentos, objetos pessoais ou materiais levados pelos participantes durante a realização do evento.

12.8. Não será permitida pernoite no local do evento. Ao final de cada dia, os participantes deverão deixar o local do evento, levando consigo seus equipamentos e objetos pessoais.

12.9. A organização manterá registros documentais do Hackathon, incluindo lista de inscritos, lista de selecionados, lista de presença, documentos de autorização quando aplicáveis, registros fotográficos, projetos submetidos, avaliações da banca, ata de resultado, certificados emitidos e relatório de execução, para fins de acompanhamento, transparência, prestação de contas e comprovação das atividades vinculadas ao Programa OxeTech Academy.

13. DO CRONOGRAMA

Lançamento do Edital: 13 de Julho de 2026

Período de Inscrições: de 13 a 20 de Julho de 2026

Divulgação dos Participantes Selecionados: 22/07/2026

Realização do Hackathon: 25 e 26/07/2026

Apresentação Final dos Projetos: 26/07/2026

Cerimônia de Premiação: 26/07/2026

DIA 1 – SÁBADO, 25/07/2026		
ID	HORÁRIO	ATIVIDADE
ATV.01	08h00 – 08h30	Credenciamento das equipes / Café da manhã
ATV.02	08h30 – 09h00	Abertura oficial
ATV.03	09h00 – 09h30	Apresentação do Desafio Match Tech
ATV.04	09h30 – 10h00	Mini palestra: Recrutamento e Seleção em Tecnologia — o problema real
ATV.05	10h00 – 12h00	Rodada de mentoria 01

**DIA 1 – SÁBADO, 25/07/2026**

ID	HORÁRIO	ATIVIDADE
ATV.06	12h00 – 13h00	Almoço
ATV.07	13h00 – 14h00	Mão na massa
ATV.08	14h00 – 16h00	Rodada de mentoria 02
ATV.09	16h00 – 16h30	Mini palestra: MVP e Testes
ATV.10	16h30 – 17h00	Lanche
ATV.11	17h00 – 18h00	Rodada de mentoria 03
ATV.12	18h00 – 19h00	Mão na massa
ATV.13	19h00 – 19h30	Mini palestra: Como apresentar um bom Pitch
ATV.14	19h30 – 19h45	Encerramento do Dia 1

DIA 2 – DOMINGO, 26/07/2026

ID	HORÁRIO	ATIVIDADE
ATV.15	08h00 – 08h30	Credenciamento (retomada) / Café
ATV.16	08h30 – 09h30	Pré-pitch
ATV.17	09h30 – 11h00	Slot de mentoria 04
ATV.18	11h00 – 12h00	Mão na massa
ATV.19	12h00 – 13h00	Almoço
ATV.20	13h00 – 15h00	Demo Day — Apresentação das soluções (Pitch)
ATV.21	15h00 – 15h30	Lanche
ATV.22	15h30 – 16h00	Premiação e Encerramento

Maceió/AL, 14 de julho de 2026.

Jean Paul Torres Neumann

Presidente do Vertex - Instituto de Tecnologia e Inovação

VERTEX - Instituto de Tecnologia e Inovação
Rua Melo Póvoas, 110 - Centro de Inovação do Jaraguá, Sala 113
Maceió, Alagoas