



Regulamento

Aviso legal

Este documento pode conter informações confidenciais e/ou privilegiadas. Se você não for o destinatário ou a pessoa autorizada a receber este documento, não deve usar, copiar ou divulgar as informações contidas ou tomar qualquer ação baseada nessas informações.

Sumário

1. Organização
2. Participação
3. Envio dos projetos
4. Categoria e temática
5. Cronograma
6. Desclassificação
7. Avaliação dos projetos
8. Premiação
9. Disposições gerais

Categoria:

Regulamento

Versão:

1

Aprovado por:

Carmelita Luz

Data da publicação:

30/07/2026

Página:

2

1 - Organização

O Hackathon 2026 é promovido pela Happy, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 23.239.298/0001-92, e tem por objetivo incentivar novos talentos criativos e empreendedores, estimulando o desenvolvimento de soluções inovadoras, através da programação, a partir de um desafio proposto.

2 - Participação

2.1. A participação é aberta a alunos das Redes Adventistas atendidas pela Happy: Associação Paulista Sul (APS), Associação Paulista Central (APAC), União Nordeste Brasileira (UNEB) e Adventista de Buritis-MG.

2.2. O evento inicia no dia 10/08/2026 e finaliza dia 12/11/2026.

2.3 Não é necessário realizar uma inscrição para participar, apenas iniciar o desenvolvimento do projeto de acordo com as regras.

2.4. A participação deverá ocorrer em duplas formadas por alunos da mesma turma.

2.5. Os alunos deverão desenvolver o aplicativo ou jogo proposto, não apenas a ideia ou protótipo conceitual.

2.6. Ao aceitar participar do evento, os participantes declaram que leram e aceitaram todos os termos deste regulamento.

3 - Envio dos projetos

3.1. O período para envio dos projetos é de: 10/08 a 20/10

3.2. Cada dupla deverá desenvolver: Canvas – Storyboard – Projeto – Pitch

3.3. Todos os envios devem seguir os critérios estabelecidos pela organização do evento.

3.4. A escola deverá escolher 2 projetos finalistas de cada categoria para enviar para a Happy.

3.5. O envio dos projetos à Happy só será aceito se enviado pelo link oficial: [Formulário de Envio](#)

Categoria:

Regulamento

Versão:

1

Aprovado por:

Carmelita Luz

Data da publicação:

30/07/2026

Página:

3

4 – Categoria e temática

4.1. Desbravadores Digitais (4º e 5º ano) – Desenvolvimento de Game com Scratch 3.0 | ODS 03: Alimentação não saudável – Ultraprocessados e os impactos na saúde.

4.2. Futuros Inovadores (6º e 7º ano) – Desenvolvimento de Game com Construct 3 | ODS 10: Falta de acessibilidade – Pessoas sem acesso adequado na comunidade.

4.3. Titãs da Tecnologia (8º e 9º ano) – Desenvolvimento de Aplicativos com Figma | ODS 04: Dificuldade de concentração – Excesso de distrações digitais e impactos na aprendizagem.

O projeto que não atender a temática apresentada na categoria será desclassificado.

5 - Cronograma

Etapas 1 - Lançamento: 10/08/2026

Etapas 2 - Desenvolvimento e envio dos projetos à Happy até o dia 20/10/2026.

Etapas 3 - Avaliação pela Happy: definição de 1º, 2º e 3º lugar por categoria.

Etapas 4 - Final: 12/11/2026 às 10h – transmissão online

6 - Desclassificação

6.1. A não entrega de qualquer etapa dentro do período estipulado resultará na desclassificação da dupla.

6.2. Serão desclassificados os projetos que contenham conteúdo imoral, ilegal, de cunho político-partidário, ofensivo, ou que viole a privacidade e segurança.

6.3. Serão desclassificados os projetos que não seguirem os critérios estabelecidos neste regulamento.

6.4. Serão desclassificados os projetos de equipes que ultrapassarem a quantidade exigida de 2 participantes que sejam da mesma turma escolar.

6.5. Os projetos que não atenderem a temática apresentada na categoria serão desclassificados.

Categoria:

Regulamento

Versão:

1

Aprovado por:

Carmelita Luz

Data da publicação:

30/07/2026

Página:

4

7 – Avaliação dos projetos

7.1. Existirá uma pré-avaliação realizada pela escola, sendo ela conduzida pelos critérios descritos na cláusula 7.3

7.2. A avaliação final será realizada pela equipe da Happy seguindo também os critérios apontados na cláusula 7.3

7.3. Os projetos serão avaliados com base nos seguintes critérios, cada um com pontuação de 0 a 10 pontos:

- **Solução:** Considera se a solução proposta atende ao problema ou desafio apresentado, respeitando a temática e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).
- **Inovação e Diferenciação:** Analisa a originalidade da solução e a presença de diferenciais relevantes em relação a soluções já existentes.
- **Funcionalidade:** Verifica se o game ou aplicativo foi desenvolvido na ferramenta exigida e se funciona de acordo com a proposta apresentada.
- **Vídeo (Pitch):** Examina se o pitch respeita a duração máxima de 2 minutos, conta com a participação dos dois integrantes da dupla e apresenta áudio e imagens com qualidade suficiente para a compreensão da proposta.

8 – Premiação alunos

8.1 A premiação será concedida por categoria, contemplando 1º, 2º e 3º lugar em cada uma, e sendo para cada integrante da dupla.

8.2. 1º lugar – Tablet Positivo + Controle Gamepad + Drone + Lanterna Happy.

8.3. 2º lugar – Alexa Show + Cadeira Gamer + Lanterna Happy + Mochila Positivo.

8.4. 3º lugar - Kindle + Jogo da Vida + Lanterna Happy + Mochila Positivo.

8.5. Os prêmios são pessoais e intransferíveis.

9 – Disposições gerais

9.1. O Hackathon Happy 2026 não exige a aquisição de qualquer produto, bem ou serviço da Happy e/ou de qualquer terceiro para participação.

9.2. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação deste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora do evento, cuja decisão é soberana e irrecorrível.

Categoria:

Regulamento

Versão:

1

Aprovado por:

Carmelita Luz

Data da publicação:

30/07/2026

Página:

5