



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

EDITAL Nº 11 de 19 DE MARÇO DE 2025

“HackSprintUCSal - HSU2K25”

O REITOR DA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR, no uso de suas atribuições legais, em consonância com o edital para participação do **HackSprintUCSal - HSU2K25**, torna público o presente Edital e convoca os alunos dos cursos da GRADUAÇÃO e da PÓS-GRADUAÇÃO a participarem do *HackSprintUcsal HSU2K25*, uma maratona (*hackathon*), para o desenvolvimento de soluções para problemas reais que afetam a humanidade, que se inicia em 3/4/2025 e vai até 5/4/2025. As propostas de solução, ou projetos, devem estimular a geração de ações empreendedoras baseadas nos eixos *ESG - Environmental, Social and Governance* (Ambiental, Social e Governança).

Objetivos

Objetivo geral

O presente Edital tem por objetivo definir as regras para participação, definição de equipes, apresentação de propostas (projetos) e critérios de julgamento dos projetos da maratona (*hackathon*) *HackSprintUcsal HSU2K25* e cronograma de execução.

Objetivos específicos

Estimular que todos os professores da Universidade levem conteúdos de inovação e empreendedorismo para suas disciplinas;

Fortalecer a Rede de Inovação da UCSAL, estimulando o desenvolvimento da inovação tecnológica, incentivando o surgimento de casos de sucesso, com efeito demonstrativo e multiplicador, e fomentando o empreendedorismo e a inovação de alto impacto;

Incentivar o surgimento de empreendimentos (empresas ou ações sociais) com base nos eixos: AMBIENTAL, SOCIAL e GOVERNANÇA, denominadas de startups, com o apoio da UCSal;

Potencializar a interação interdisciplinar e vertical entre os alunos da Graduação e da Pós-graduação;

Promover a interação entre as áreas de pesquisa e as iniciativas de inovação a serem apoiadas.



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR REITORIA

O Evento

Descrição

O *HackSprintUcsal HSU2K25* é uma maratona (hackathon), composta de um período com *lives* que antecedem o momento *maker*. As *lives* são providas com o objetivo de ampliar o conhecimento dos participantes sobre os processos, metodologias e ferramentas que serão utilizadas durante a fase *maker*. Nesta etapa, os participantes (equipes), poderão lançar mão de recursos disponíveis e também dos que foram providos nas *lives*, disponíveis no canal UCSALoficial <https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists> *HackSprintUcsal HSU2K25* no *Youtube*, para desenvolver suas propostas de solução. Na fase ***maker*** de 3/4/2025 até 5/4/2025, os *Sprinters* terão três (3) *BootCamps*, conforme cronograma específico (ver Cronograma dos *BootCamps*), com a programação.

Participação

Pode participar do *HackSprintUcsal HSU2K25* qualquer discente regularmente matriculado no semestre 2025.1:

- da Graduação em todas as modalidades e cursos;
- da Pós-graduação em todas as modalidades e cursos;
- alunos de escolas públicas e privadas do ensino médio.

Os interessados em participar do *HackSprintUcsal HSU2K25*, devem acessar o site do *HackSprintUcsal HSU2K25* no link:

<https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/HSU2K25>, e realizar sua inscrição através da opção referente à inscrição, de 12/3/2025 até 2/4/2025.

O acesso ao formulário de inscrição no *HackSprintUcsal HSU2K25*, deve ser feito sempre utilizando o e-mail institucional (nome.sobrenome@ucsal.edu.br).

Formação de Equipes

No período de 3/4/2025 a 4/4/2025, devem ser cadastradas as equipes, formadas para participar do *HackSprintUcsal HSU2K25*, deve também estar definido o desafio, que a equipe inscrita vai solucionar. Poderão formar equipes os discentes inscritos como participantes.



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

Mínimo de dois (2) alunos de graduação de cursos diferentes	Até dois (2) alunos de pós-graduação	Até três (3) alunos do mesmo curso de graduação	Total máximo de sete (7) componentes por equipe
2	2	3	7

As equipes poderão ter no máximo até sete (7) alunos com no mínimo, dois (2) alunos, de cursos diferentes na graduação, podendo contar com a participação de até dois (2) alunos da pós-graduação e até três (3) alunos do mesmo curso de graduação.

As equipes devem escolher um desafio (Ver Anexo I) e elaborar um projeto de solução de um problema com aderência ao desafio escolhido. As equipes terão que demonstrar a aderência ao desafio através da fundamentação, do compromisso de entrega de um produto, aqui entendido como o resultado do projeto proposto e de Indicadores de Desempenho (*KPIs - Key Performance Indicators*) para avaliação da proposta de solução.

Mentores

Os mentores serão professores, egressos e convidados que deverão cadastrar-se no site do *Sprint UCSAL* no link: em desenvolvimento, através da opção “Inscrição para Mentores”, preenchendo o formulário que estará disponível de 12/3/2025 até 2/4/2025.

Cada Mentor terá de uma (1) até quatro (4) equipes para atender, o que não impede o Mentor de atender a qualquer outra equipe se for solicitado e houver condições, ficando a critério do Mentor.

A Mentoria é voluntária e todos os mentores participantes ativos (presentes) do *HackSprintUcsal HSU 2k24*, receberão um certificado de participação como “MENTOR DAS EQUIPES”.

Os mentores terão participação compulsória apenas no dia 4/4/2025 (sábado), não há impedimento para aqueles mentores que desejarem participar dos três (3) dias de evento presencial no período que vai de 3/4/2025 a 5/4/2025, embora não seja obrigatório.

Critérios de julgamento



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR REITORIA

Os projetos de solução propostos serão avaliados segundo as dimensões na tabela a seguir:

Dimensões de avaliação	Peso	Muito bom = 3	Bom = 2	Regular = 1	Pontuação (nota * peso)
Criatividade	3				
Impacto	3				
Inovação (incremental ou disruptiva)	3				
Objetividade na exposição	1				
Uso de método científico	1				
Resultado da equipe (soma das pontuações em cada dimensão)					

Caso o número de inscritos supere a duas centenas (200), adotaremos um critério de pré-seleção dos projetos propostos, que será realizado pelos mentores, através de instrumento adequado(planilha), no segundo dia de Hackathon a partir das 16hs30m. Cada uma das quatro equipes por mentor terá 5 minutos para um pré-pitch com seu mentor. Após os pitch's, cada mentor fará a seleção do projeto que será classificado para o Killer Pitch (final).

Premiação

Serão premiadas as nove melhores equipes que atingirem a melhor pontuação em cada "Desafios por Eixo", conforme o barema "Critérios de julgamento". Os 9 (nove) premiados serão contemplados com:

- Mentoria com docentes após o final do Sprint UCSAL, entre os meses de maio e de outubro de 2025 no contexto do UCSAL Mentorship,
- Acesso automático ao UCSAL *Pitch Day* em outubro de 2025, quando os projetos vencedores poderão ser apresentados para possíveis investidores.

Cronograma Geral



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

Mês	Data	Atividade
Março	12/3	Publicação do edital do HSU2K25
	12/3	Publicação do site do HSU2K25, link: https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/HSU2K25
	13/3	Início das inscrições no site do HSU2K25
	14/3 a 2/4	Período de 14 de março a 2 de abril, utilizado para preparação dos participantes, de forma que possam: <ul style="list-style-type: none">● conhecer o edital, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/se-li-ga-meu● realizar sua inscrição, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/insc-ri%C3%A7%C3%A3o/aluno-participante● assistir às SPRINT Talks das edições anteriores, no site do HSU2K25, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/HSU2K25● formar equipes e● conhecer os desafios do HSU2K25, no link: https://sites.google.com/ucsal.br/HSU2K25/challenges
Abril	5/4	Finalização do processo de inscrição para participantes e mentores
	3/4	<i>Bootcamp I</i>
	4/4	<i>Bootcamp II</i>
	5/4	<i>Bootcamp III</i>



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

Cronograma dos *Bootcamps*

No quadro a seguir, as datas e horários das atividades a se realizar nos Bootcamps I, II e III.

Dia	Horário	Atividade
BOOTCAMP I		
3/4	8h às 8:30	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais.
	8:30 às 9h	Credenciamento das equipes; Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	9:05 às 9:30	Live “Como utilizar a ferramenta <i>Double Diamond</i> para desenvolver uma idéia” Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal UCSAL oficial https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint UCSAL</i> .
	9:31 às 12h	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Briefing sobre desafio, causas e impactos.
	12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.
	14:05 às 15:45	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Ideação da(s) solução (ões).
	15:46 às 16h	Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	16:05 às 17:50h	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Seleção da solução que vai ser modelada.
	17:51 às 18:00	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais. Avisos gerais e encerramento do 1º dia.
BOOTCAMP II		



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

4/4	8h às 8:15	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais.
	8:16 às 8:40h	Live “ Como desenvolver um protótipo para uma idéia” Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
	8:45 às 9:15	Um pouco de network, os Sprinters e suas equipes poderão interagir com outras equipes, trocar informações e construir relacionamentos.
	9:20 às 11:30	As equipes se concentram no desenvolvimento dos seus protótipos para suas propostas de solução do desafio escolhido. Prototipação da solução.
	11:35 às 12hs	Live “ PITCH I” com Prof. Fernando Guerra, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
	12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.
	14:05 às 15:30	As equipes se concentram no desenvolvimento das suas propostas de solução do desafio escolhido. Preparação do Pitch I da solução para Mentores.
	15:35 às 17:40	As equipes terão 4 minutos para apresentar seu PITCH ao Mentor, e cada Mentor terá 4 minutos de feedback para cada equipe (2).
	17:45 às 18h	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais e encerramento do 2º dia.
BOOTCAMP III		
	8h às 8:30	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para orientações gerais
	8:30 às 9h	Live “ Como desenvolver um Killer Pitch para uma ideia”, Pedro Rocha do Cafeína Team, distribuição pelo canal https://www.youtube.com/c/ucsaloficial/playlists , <i>Sprint</i> UCSAL.
	9:05 às 12h	As equipes se concentram nos ajustes dos seus PITCHES e registram o projeto no site do <i>Sprint</i> UCSAL. Não serão aceitas postagens após as 12h



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
REITORIA

5/4	12h às 14h	Intervalo para almoço e relaxamento.
	14:05 às 14:30	As equipes se concentram no ensaio de suas apresentações.
	14:35 às 17:30	As equipes terão 3 minutos para apresentar seu PITCH à banca avaliadora (jurados), e cada jurado irá registrar sua avaliação em um formulário conforme o barema de critérios de julgamento.
	17:40 às 18h	Concentração dos Sprinters na área entre as escadas que dão acesso à biblioteca no bloco A para premiação dos campeões e encerramento.

Condições Gerais

As questões omissas a este edital serão tratadas pela comissão organizadora do *Sprint UCSAL*, nomeada pela Reitoria e com autonomia para tal;

As dúvidas relativas ao conteúdo do presente Edital deverão ser encaminhadas exclusivamente para o e-mail sprintucsal@ucsal.br.

Anexo I

Desafios Sprint UCSAL

A sociedade contemporânea na forma como a concebemos, uma relação de ocupação e exploração do espaço e recursos naturais através de um sistema de relações entre capital e trabalho, têm demonstrado que o caminho está nos levando ao exaurimento das condições de habitabilidade neste planeta.

Todos os indicadores e métricas (*KPIs*), demonstram a necessidade de mudança de atitude comportamental em relação ao uso e exploração dos recursos naturais e humanos existentes, e que isto passa pela promoção do respeito e equilíbrio nas relações sobretudo nos aspectos ambientais, éticos e legais.



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR REITORIA

A percepção desta necessidade por parte das corporações, governos e organizações multilaterais, propiciou a criação e o desenvolvimento dos critérios de avaliação comportamental dos agentes sociais, sintetizado na sigla *ESG Environmental, Social and Governance*, numa tradução literal ASG Ambiental, Social e Governança.

Estes eixos são hoje aplicados na avaliação de todas as iniciativas governamentais, empresariais e sociais, nos processos que avaliam a obtenção de recursos (financiamentos), para implementação de novos negócios, produtos e serviços à sociedade.

O *Sprint UCSAL*, propõe três desafios em cada eixo (ESG / ASG):

Desafios por Eixos (ESG / ASG)			
#	1	2	3
	Ambiental (<i>Environmental</i>)	Social (<i>Social</i>)	Governança (<i>Governance</i>)
1	1.1 - Descarbonização e Eficiência Energética;	2.1 - Inclusão e Diversidade;	3.1 - Transparência e Combate à Corrupção;
2	1.2 - Gestão de Resíduos e Economia Circular	2.2 - Educação e Desenvolvimento Social;	3.2 - Gerenciamento de Riscos e Compliance;
3	1.3 - Agricultura Sustentável e Segurança Alimentar.	2.3 - Saúde e Bem-estar	3.3 - Decisão Baseada em Dados

REGISTRE-SE, PUBLIQUE-SE E CUMPRA-SE.

Salvador, 19 de março de 2025



Prof. Dr. Deivid Carvalho Lorenzo
Reitor