

REGULAMENTO PARA INSCRIÇÕES - IDEATHON Happy 2026

O projeto é promovido pela HAPPY (CNPJ/MF nº 23.239.298/0001-92) e tem como objetivo convidar os aprendizes Happy a imaginar possibilidades em um mundo em constante transformação. O evento conecta educação e inovação, estimulando a criatividade, o pensamento computacional e a criação de soluções tecnológicas acessíveis e interativas. Também busca engajar as famílias na reflexão sobre a importância do incentivo ao desenvolvimento de habilidades essenciais para o futuro.

A realização do Ideathon será entre os dias **24 de abril a 06 de maio de 2026** entre hubs e aprendizes. As atividades serão executadas na(s) data(s) e horário(s) de preferência dos participantes, conforme disponibilidade e orientação do hub em que está matriculado, desde que a entrega cumpra o cronograma.

PÚBLICO

A competição será destinada aos alunos de 7 a 14 anos, devidamente matriculados em um dos hubs educacionais da Happy e que tenham frequência em turmas regulares ou extracurriculares.

A competição será **individual** e dividida em duas categorias:

- **Categoria Kids:** 7 a 10 anos;
- **Categoria Teens:** 11 a 14 anos.

INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas, via formulário disponível no site, dentro do período **de 24 de abril a 06 de maio** de 2026. Acesse: <https://ideathon.happy.com.br/>

No momento da inscrição o responsável deverá informar:

- **Nome do aprendiz;**
- **Nome do responsável;**
- **E-mail do responsável;**
- **Hub educacional (no qual o aprendiz está matriculado); e**
- **Nome do mentor.**

Ao final, deverão ser lidos e aceitos os seguintes documentos:

- Termo de aceite do regulamento e uso de imagem e produção audiovisual do participante. **(Anexo I)**;
- Política de privacidade. **(Anexo II)**

ETAPAS DO EVENTO E BANCA

O Hub irá disponibilizar horário para mentorias aos aprendizes participantes, podendo ser em grade normal ou em horários previamente definidos com os aprendizes e responsáveis.

O Hub deverá disponibilizar instrutor para realização das mentorias com os aprendizes participantes, conforme estabelecido entre as partes envolvidas: aprendizes, famílias e hub.

Durante a condução das mentorias, os mentores seguirão as fases da Metodologia LET:

- **Fase 1: Descoberta**

Contextualiza o tema, ajuda a definir o problema e público-alvo da solução a ser proposta.

- **Fase 2: Missão/Ideação**

Facilita ideação com dinâmica curta, ajuda a preencher o Canvas e a construir lógica da solução.

- **Fase 3: Construção/Canvas**

Garante que o aprendiz esteja preparado para a apresentação do pitch.

A avaliação será realizada em quatro etapas:

1ª etapa: Etapa local, o hub irá realizar a pré-seleção e o envio dos projetos de cada categoria. Para isso, será o aprendiz inscrito será avaliado por uma banca presencial, sob os critérios avaliativos descritos neste documento.

2ª etapa: Nesta etapa, a franqueadora irá realizar a triagem dos projetos recebidos para eventuais casos de desclassificação, conforme critérios citados no próximo tópico deste documento.

3ª etapa: Nesta etapa, os projetos recebidos pela franqueadora serão avaliados. Serão selecionados 02 projetos por grupo (01 de cada categoria), conforme distribuição apresentada em tópico subsequente deste documento: envio de projetos.

4ª etapa: Nesta etapa, os 10 finalistas (02 de cada grupo) participarão de uma entrevista com a franqueadora para escolha dos ganhadores da etapa nacional.

A banca avaliadora será composta por 10 consultores, definidos pela equipe organizadora. Cada consultor receberá projetos de uma única categoria e de um único grupo.

CRITÉRIOS PARA DESCLASSIFICAÇÃO

- Dados errados ou incompletos;
- Anexos em branco ou preenchidos de forma errada: canvas (utilizado para planejamento da solução – modelo disponibilizado no Hub Happy) e vídeo;
- Envio após horário e data informados;
- Vídeos com duração maior que o indicado no regulamento (2 minutos).

ENVIO DOS PROJETOS

Os projetos pré-selecionados serão enviados através do site www.ideathon.happy.com.br. O formulário ficará disponível **no período de 1 de junho de 2026 a 05 de junho de 2026**.

Os hubs educacionais foram distribuídos conforme divisão dos 05 grupos regionais abaixo:

- **Grupo I** (07) – Caruaru, Caieiras/Mairiporã, Feira de Santana, Fortaleza, Maceió, Parauapebas, Salvador.
- **Grupo II** (07) – Belém, Boa Vista, Aldeia de Camaragibe, Porto Velho, Santarém, Teresina, Vilhena.
- **Grupo III** (08 Hubs) – Barra da Tijuca, Botafogo, Freguesia, Ipanema, Niterói, Uberaba, Uberlândia, Vila da Penha.
- **Grupo IV** (07) – Balneário Camboriú, Cachoeira Paulista, Chapecó, Curitiba, Florianópolis, Passo Fundo, Pato Branco.
- **Grupo V** (08) – Americana, Brasília, Campinas, Maringá, Perdizes, Santana, Tatuapé, Villa Lobos.

AVALIAÇÃO

Descrição dos critérios avaliativos para todas as etapas do evento.

Materiais	Critério	Item	Descrição	Pontos totais	Sim, Totalmente	Sim, mas com dificuldade	Sim, mas parcialmente	Sim, mas de forma insatisfatória	Não.
					10 (5)	7 (3)	5 (2)	3 (1)	0
Canvas	Solução	Apresentação da ideia	Apresenta a solução de forma clara, organizada e coerente, comunicando bem o problema e a proposta.	10					
		Relevância	Propõe uma solução atual e significativa, com potencial real de impacto positivo	5					
	Inovador e Diferenciado	Originalidade da ideia	Demonstra criatividade e diferenciação em relação a soluções semelhantes.	5					
	Relevância do Conteúdo	Informações úteis e contextualizadas	Apresenta informações pertinentes e demonstra aprendizado prático (lógica, criatividade, resolução de problemas), conectando o projeto ao desenvolvimento do aluno	10					
Vídeo	Clareza do Conteúdo	Organização e comunicação	Apresentação estruturada, com boa fluidez, linguagem adequada e clareza na explicação.	10					
		Qualidade técnica do vídeo	Boa qualidade de imagem e som, com iluminação e enquadramento adequados.	5					
		Responde à questão	Na apresentação o aprendiz responde à pergunta: 1) Como a Happy te ajudou a transformar sua ideia em uma solução estruturada?	5					

CRONOGRAMA E DIVULGAÇÃO DOS VENCEDORES

Atividade	Início
Abertura das inscrições	24/04/2026
Encerramento das inscrições	06/05/2026
Início do recebimento dos projetos - Pré-Selecionados pelo Hub	01/06/2026
Último dia para envio dos projetos - Pré-Selecionados pelo Hub	05/06/2026
Início da avaliação e seleção dos finalistas por grupos	08/06/2026
Divulgação dos finalistas por grupos (Site e Redes Sociais)	19/06/2026
Entrevistas com os finalistas acompanhados pelos responsáveis (a entrevista será agendada entre Franqueadora e Hub)	22/06/2026 14/07/2026
Live para divulgação dos vencedores	15/07/2026

A divulgação dos ganhadores será feita por meio de **transmissão ao vivo realizada pela franqueadora**. O horário será comunicado entre os dias **01 a 10 de junho**, através dos hubs educacionais.

TEMA

Atleta do futuro: uso da IA para promoção do bem-estar ou performance com responsabilidade

No esporte, atletas amadores e profissionais vivem realidades bem diferentes, mas esbarram num ponto comum: a pressão por performance muitas vezes vem antes do cuidado com o corpo e a mente.

Entre os atletas profissionais, embora com mais estrutura, o cenário também é desafiador: a cobrança por performance, a agenda intensa de treinos, viagens, exposição pública, além de decisões aceleradas sobre retorno aos treinos após períodos de recuperação.

Diante desse contexto, surge o desafio do Ideathon: como apoiar atletas (amadores ou profissionais) a identificar sinais de atenção, tomar decisões mais responsáveis e manter uma rotina esportiva saudável, com foco em prevenção, bem-estar (ODS 03) e performance com segurança?

Desafio: Planejar uma solução digital que use inteligência artificial para ajudar atletas a melhorar a saúde, o bem-estar (ODS 3) ou a performance durante períodos de grande exigência física e emocional. A solução deve resolver um problema real, por exemplo, prevenção de lesões, sono e recuperação, nutrição e hidratação, rotina saudável em viagens, saúde mental, carga de treino, doping e segurança do atleta.

PREMIAÇÕES

- **Categoria Kids** (7 a 10 anos):
 - 1º Lugar – Tablet
 - 2º Lugar – Cadeira gamer;
 - 3º Lugar – Headset Gamer.

- **Categoria Teens** (11 a 14 anos):
 - 1º Lugar – Tablet
 - 2º Lugar – Cadeira Gamer
 - 3º Lugar – Headset Gamer

- **Os mentores dos ganhadores**
 - 1º lugares: Tablet

- 2º lugares: Kindle
- 3º lugares: Alexa

REGRAS PARA PREMIAÇÃO

- **Dos aprendizes Ganhadores:**

Para receber os prêmios os aprendizes vencedores devem estar com contrato anual vigente e adimplente na data da divulgação do ganhador, dia 15 de julho. Para receber os prêmios os aprendizes vencedores devem estar inscritos no evento e matriculados em turmas regulares ou extracurriculares na data da divulgação do ganhador.

Caso o ganhador desista do prêmio por vontade própria, deverá:

Assinar termo de desistência emitido pela Happy SA, no qual renúncia qualquer direito à premiação sem qualquer compensação ou ressarcimento financeiro por parte da organização do evento e ou Happy SA.

Nessa situação, a premiação será transferida para o próximo colocado, valendo as mesmas regras já informadas.

- **Dos Mentores dos ganhadores:**

Ter o nome indicado pelo aprendiz vencedor no ato da inscrição.

O mentor poderá receber apenas 01 (um) prêmio por colocação, ou seja, caso seja mentor dos primeiros lugares das duas categorias, receberá apenas uma premiação 1º lugar, e assim, sucessivamente.

O mentor deverá estar cadastrado no sistema Happy Space e vinculado à pelo menos uma turma regular no período de avaliação dos projetos e até a data da premiação.

Comprovar vínculo com o Hub Educacional por meio de contrato de trabalho (CLT) e/ou prestação de serviços.

DISPOSIÇÕES GERAIS

- Todos os participantes inscritos, mesmo das equipes não vencedoras, autorizam ainda, a divulgação dos projetos desenvolvidos durante o evento.
- A Happy (Hub e franqueadora) poderá armazenar, editar, usar, copiar, reproduzir e publicar a imagem dos participantes inscritos, fotografada e/ou filmada, a qualquer tempo em toda e qualquer mídia.
- Para participar do evento é necessário estar matriculado em um dos Hubs Educacionais Happy no Brasil e escolas parceiras (extracurriculares).
- Os participantes garantem que contam com a titularidade exclusiva, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os projetos apresentados no Ideathon Happy, de tal forma que a Happy e os Hubs representados não serão, em nenhum caso, responsáveis por eventuais reclamações de terceiros, em relação às infrações de direitos de propriedade industrial e direitos autorais de qualquer tipo.
- Em caso de descumprimento das disposições deste regulamento, incluindo, mas não limitado à lesão de direitos de propriedade intelectual, os inscritos serão exclusivamente responsáveis perante a Happy e quaisquer terceiros por todas as consequências decorrentes desse ato ou omissão.
- A Happy reserva-se ao direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdo dos quais não são proprietários.
- Casos excepcionais ou omissos serão resolvidos pela comissão julgadora da Franqueadora Happy.
- As inscrições que não atenderem aos requisitos dispostos neste regulamento, bem como os participantes que, no decorrer do evento, apresentarem comportamento desalinhados à proposta, serão excluídos do evento.

Maringá, 06 de maio de 2026.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E CESSÃO DE DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Na qualidade de representantes legais do(a) menor inscrito neste formulário, nos termos do art. 1.634, VII, do Código Civil, autorizo sua inscrição e participação no Ideathon que será promovido pela Happy, ainda, autorização total para uso das imagens do aprendiz relacionadas ao referido projeto para fins de divulgação, por prazo indeterminado, em caráter irrevogável e irretratável.

Por fim, em atenção ao regulamento do evento, os direitos de propriedade do menor sobre os trabalhos/projetos realizados e apresentados exclusivamente no Ideathon, são, neste ato, cedidos pelo participante à Happy, a título gratuito, em caráter irrevogável e irretratável.

POLÍTICA DE PRIVACIDADE

1. Informações gerais

A presente Política de Privacidade contém informações sobre o tratamento e a proteção dos dados pessoais dos inscritos no Ideathon Happy 2026. As diretrizes foram elaboradas conforme a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709/18) e poderão ser atualizadas em decorrência de novas normas e adequações.

2. Quais dados serão coletados?

- **Do aprendiz:**

- Nome completo
- Data de nascimento e idade
- Nome do Hub no qual está matriculado
- Nome do Mentor responsável

- **Do responsável:**

- Nome completo
- E-mail
- DDD + Whatsapp´

3. Como recolhemos os dados pessoais?

Os dados pessoais serão coletados por meio de um formulário com a finalidade de efetuar as inscrições dos aprendizes.

Quando visitantes acessam as páginas do site, as informações de interação e acesso são captadas pela empresa Happy para garantir uma melhor experiência de navegação: palavras de busca, visualizações, navegador utilizado, IPs, entre outras, que poderão ser armazenadas e retidas somente para a referida finalidade.

4. Para quais finalidades serão utilizados os dados coletados nos formulários de inscrição?

- Cadastro para participação no evento;
- Contato entre produtora e inscrito, no período do evento, única e exclusivamente para tratar do evento.

Para outras finalidades não previstas, a produtora se compromete a comunicar previamente o usuário e solicitar seu consentimento.

5. Por quanto tempo os dados pessoais ficarão armazenados?

Durante o período necessário para a prestação do serviço e/ou cumprimento das finalidades previstas no regulamento e/ou para o cumprimento de obrigações legais.

6. Da segurança dos dados pessoais

A produtora se compromete a aplicar as medidas técnicas e de organização necessárias para proteger os dados de destruição acidental ou ilegal ou perda acidental, alteração, divulgação ou acessos não autorizados.

Os dados dos formulários são tratados com confidencialidade, no entanto, caso sejamos obrigados pela lei a disponibilizá-los ou se o inscrito violar nosso regulamento, poderemos tomar as medidas cabíveis e previstas em lei.

A produtora se compromete a comunicar os inscritos em caso de violação de segurança em seus dispositivos de armazenamento.

Os dados armazenados serão transferidos a terceiros?

Os dados serão compartilhados com as seguintes empresas e serão tratados e assegurados sob suas respectivas políticas:

Razão Social: HAPPY S.A CNPJ: 23.239.298/0001-92

Na medida em que forem necessários, para fins de comunicação e publicidade referentes às suas marcas e serviços.

7. Cookies e dados de navegação

Os cookies se referem a arquivos de texto enviados pela plataforma ao computador do visitante com informações relacionadas à navegação

no site. Essas informações são relacionadas aos dados de acesso como local e horário, sendo armazenadas pelo navegador do usuário para que o servidor da plataforma possa lê-las posteriormente a fim de personalizar os serviços da plataforma.

Os visitantes e participantes que acessarem o site:

<https://ideathon.happy.com.br/>, reconhecem e aceitam que poderão ter seus dados coletados por um sistema de coleta de dados de navegação mediante a utilização de cookies.

8. Reconhecimento

Ao preencher nosso formulário e acessar a página do evento, o aprendiz ou responsável consentirá com o processamento, transferência e armazenamento dessas informações.

O aprendiz/responsável tem o direito de retirar seus dados do banco de dados do Ideathon Happy a qualquer tempo, enviando um e-mail para: academiadoconhecimento@happy.com.br solicitando o cancelamento de seu cadastro.

9. Resolução de conflitos

Para a resolução de eventuais conflitos e controvérsias, a Happy SA redigiu o documento e está sob a jurisdição das leis do Brasil (Direito brasileiro).

Maringá, 06 de Maio de 2026.