

REGULAMENTO GERAL DA ARENA TECH

Feira de Ciência, Tecnologia, Inovação e Empreendedorismo da Educação Profissional

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Seção I – Da Natureza e Finalidade

Art. 1º A Arena Tech é um programa permanente de promoção da ciência, da tecnologia, da inovação, do empreendedorismo e da educação profissional, constituído como um ecossistema de inovação educacional destinado à integração entre instituições de ensino, setor produtivo, poder público, comunidade científica, ambientes de inovação e sociedade civil organizada, tendo como principal ação anual a realização da Feira de Ciência, Tecnologia, Inovação e Empreendedorismo da Educação Profissional.

§1º A Arena Tech possui caráter educacional, científico, tecnológico, extensionista, cultural e empreendedor, promovendo ambientes de aprendizagem fundamentados na investigação científica, no desenvolvimento tecnológico, na inovação, na resolução de problemas reais e na aproximação entre educação, pesquisa, mercado de trabalho e desenvolvimento regional.

§2º A realização anual da Feira Arena Tech constitui ação integrante do Programa Arena Tech, podendo este desenvolver, ao longo do ano, outras iniciativas relacionadas à formação científica, tecnológica e empreendedora, tais como cursos, oficinas, desafios de inovação, hackathons, seminários, mostras, competições acadêmicas, programas de pré-incubação, ações de divulgação científica e demais atividades compatíveis com seus objetivos institucionais.

Seção II – Do Portal Oficial da Arena Tech

Art. 2º O Portal Oficial da Arena Tech constitui o meio oficial de comunicação, divulgação, prestação de informações, gerenciamento das inscrições e disponibilização dos documentos institucionais do Programa Arena Tech.

§1º O Portal Oficial disponibilizará, entre outros: I – o Regulamento Geral; II – o Edital da edição vigente; III – cronogramas; IV – formulários e sistemas de inscrição; V – modelos oficiais de documentos; VI – comunicados, retificações e orientações da Comissão Organizadora; VII – resultados, classificações e demais atos oficiais; VIII – os Anais Oficiais da Arena Tech; IX – indicadores, estatísticas e memória institucional do Programa; X – outros documentos de interesse dos participantes; XI – documentos históricos, regulamentos, editais de edições anteriores, manuais operacionais e demais publicações institucionais do Programa Arena Tech.

Art. 3º O endereço eletrônico do Portal Oficial da Arena Tech será definido e divulgado pela Comissão Organizadora no Edital de cada edição.

Parágrafo único. A alteração do endereço eletrônico do Portal Oficial não implica alteração deste Regulamento, desde que mantida sua finalidade institucional e assegurada a ampla divulgação aos participantes.

Seção III – Da Comunicação Oficial

Art. 4º As comunicações oficiais da Arena Tech serão realizadas por meio do Portal Oficial da Arena Tech, podendo ser complementadas por outros canais institucionais de comunicação.

§1º Constituem canais institucionais complementares: I – sistema eletrônico de inscrições; II – correio eletrônico (e-mail); III – perfis oficiais da Arena Tech em redes sociais; IV – aplicativos ou plataformas de comunicação institucional; V – outros meios oficialmente definidos pela Comissão Organizadora.

Art. 5º As publicações realizadas no Portal Oficial da Arena Tech produzirão efeitos administrativos para todos os participantes, observado o disposto neste Regulamento.

§1º Sempre que possível, as comunicações também serão encaminhadas pelos canais complementares previstos nesta Seção, sem que isso substitua a publicação no Portal Oficial.

§2º É responsabilidade dos participantes manter atualizados seus dados cadastrais e acompanhar regularmente as publicações realizadas no Portal Oficial da Arena Tech.

Art. 6º Os comunicados, retificações, convocações, resultados, orientações e demais atos administrativos relacionados à Arena Tech serão considerados oficialmente publicados quando disponibilizados no Portal Oficial da Arena Tech.

Parágrafo único. A ausência de consulta às comunicações oficiais não constitui motivo para afastar os efeitos dos atos regularmente publicados.

Art. 7º Os participantes autorizam o recebimento de comunicações relacionadas exclusivamente à organização e à execução da Arena Tech pelos meios de contato informados no ato da inscrição, observado o disposto na legislação de proteção de dados pessoais.

Parágrafo único. As comunicações previstas neste artigo destinam-se exclusivamente às finalidades administrativas, científicas e educacionais relacionadas ao Programa Arena Tech, sendo vedada a utilização dos dados para finalidades estranhas ao evento, ressalvadas as hipóteses autorizadas pelo titular dos dados ou previstas em lei.

Seção IV – Da Autenticidade dos Documentos Oficiais

Art. 8º Os documentos oficiais da Arena Tech serão disponibilizados, preferencialmente, em formato digital por meio do Portal Oficial da Arena Tech.

§1º São considerados documentos oficiais, entre outros: I – Regulamento Geral; II – Editais; III – Retificações; IV – Comunicados; V – Cronogramas; VI – Manuais; VII –

Modelos oficiais; VIII – Atas, quando divulgadas; IX – Demais documentos publicados pela Comissão Organizadora.

Art. 9º A versão publicada no Portal Oficial da Arena Tech será considerada a versão oficial e autêntica dos documentos institucionais.

§1º Em caso de divergência entre versões impressas, reproduções, cópias, arquivos armazenados por terceiros ou documentos obtidos por outros meios, prevalecerá a versão disponibilizada no Portal Oficial da Arena Tech.

§2º As retificações e atualizações produzirão efeitos a partir de sua publicação no Portal Oficial da Arena Tech, observadas as disposições específicas deste Regulamento e do Edital da edição correspondente.

§3º A Comissão Organizadora manterá, sempre que possível, o histórico das versões dos documentos oficiais publicados, identificando as respectivas datas de publicação e de eventual retificação, de forma a assegurar transparência e rastreabilidade das alterações promovidas.

Seção V – Da Instituição Sede e da Organização

Art. 10. A Feira Arena Tech será realizada nas dependências do Centro Estadual de Educação Profissional Padre Joseir Sversutti – CEEP de Maringá, utilizando sua infraestrutura física e administrativa, sem que isso implique sua caracterização como evento exclusivo da instituição sede.

§1º A Arena Tech possui natureza colaborativa e interinstitucional, sendo organizada por Comissão Organizadora própria, composta por representantes das instituições participantes, parceiros institucionais, organizações públicas e privadas, universidades, centros universitários, faculdades, associações, empresas, ambientes de inovação e demais entidades que aderirem formalmente aos objetivos do Programa Arena Tech.

§2º A instituição sede prestará apoio técnico, administrativo e logístico para a realização da Feira, observadas as competências atribuídas à Comissão Organizadora e às demais instâncias de governança previstas neste Regulamento.

Seção VI – Das Definições

Art. 11. Para os fins deste Regulamento, adotam-se as seguintes definições:

I – **Arena Tech:** programa permanente de educação científica, tecnológica, inovadora e empreendedora, organizado por meio de uma feira anual e de ações formativas contínuas, destinado à promoção da pesquisa, da inovação, do empreendedorismo e da integração entre instituições de ensino, setor produtivo e sociedade.

II – **Feira Arena Tech:** evento anual integrante do Programa Arena Tech, destinado à exposição, avaliação, difusão e reconhecimento de projetos científicos, tecnológicos,

inovadores e empreendedores, bem como à realização de atividades formativas, mostra de profissões, palestras, oficinas e hackathons.

III – **Comissão Organizadora:** órgão responsável pelo planejamento, coordenação, execução, supervisão administrativa e gestão geral da Arena Tech.

IV – **Comissão Científica:** órgão responsável pela análise técnica dos trabalhos submetidos, pela seleção dos projetos e pelo apoio às atividades científicas do evento.

V – **Comissão de Ética, Integridade Científica e Proteção de Dados:** órgão consultivo responsável por subsidiar a Comissão Organizadora em matérias relacionadas à ética em pesquisa, integridade científica, uso responsável da Inteligência Artificial, direitos autorais, proteção de dados pessoais, direitos de imagem e demais temas correlatos.

VI – **Ecossistema de Inovação Educacional:** conjunto de instituições de ensino, empresas, universidades, centros universitários, faculdades, centros de pesquisa, órgãos públicos, ambientes promotores de inovação, organizações da sociedade civil e demais parceiros que cooperam tecnicamente com a Arena Tech para o desenvolvimento de ações educacionais, científicas, tecnológicas e empreendedoras.

VII – **Projeto:** proposta de pesquisa, desenvolvimento tecnológico, inovação, empreendedorismo, extensão ou solução aplicada submetida para participação na Arena Tech.

VIII – **Equipe:** conjunto de um ou mais participantes vinculados a um mesmo projeto, observados os limites estabelecidos neste Regulamento e no Edital Anual.

IX – **Participante:** toda pessoa regularmente inscrita em qualquer modalidade prevista neste Regulamento.

X – **Expositor:** participante responsável pela apresentação presencial de projeto na modalidade Exposição ou pela apresentação de atividade na modalidade Mostra de Profissões.

XI – **Hackathon:** modalidade competitiva baseada na resolução colaborativa de desafios propostos durante a Arena Tech, mediante desenvolvimento de soluções e apresentação em formato de pitch.

XII – **Mostra de Profissões:** modalidade destinada à apresentação prática de cursos, profissões e atividades profissionais, por meio de ambientes simulados, demonstrações técnicas e interação com os visitantes.

XIII – **Orientador:** professor vinculado à instituição de ensino participante, responsável pela orientação acadêmica, científica e metodológica da equipe.

XIV – **Coorientador:** professor vinculado à instituição participante que auxilia o orientador no acompanhamento da equipe e do projeto.

XV – **Avaliador**: profissional, pesquisador ou especialista previamente credenciado pela Comissão Organizadora para realizar a avaliação técnica dos trabalhos.

XVI – **Parceiro Institucional**: instituição pública ou privada que coopera formalmente com a Arena Tech mediante instrumentos de cooperação técnica, apoio institucional ou outras formas de colaboração previstas neste Regulamento.

XVII – **Diário de Bordo**: documento oficial destinado ao registro cronológico das atividades desenvolvidas durante a execução do projeto, contendo informações que evidenciem seu processo de construção, evolução metodológica e desenvolvimento técnico.

XVIII – **Pré-projeto**: documento submetido durante o processo de inscrição, contendo a descrição inicial da proposta de pesquisa, desenvolvimento ou inovação.

XIX – **Relatório Final**: documento técnico-científico obrigatório elaborado pelos projetos aprovados para apresentação presencial, conforme modelo oficial disponibilizado pela Comissão Organizadora.

XX – **Banner Científico**: material gráfico destinado à comunicação visual do projeto durante a apresentação presencial.

XXI – **Pitch**: apresentação oral objetiva e estruturada destinada à comunicação da proposta, solução ou produto perante banca avaliadora ou público.

XXII – **Protótipo**: representação física, digital, funcional ou conceitual de produto, processo, serviço ou solução desenvolvida no âmbito do projeto.

XXIII – **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**: objetivos estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU) que orientam o desenvolvimento sustentável e servem como referência para o enquadramento temático dos projetos apresentados na Arena Tech.

XXIV – **Anais da Arena Tech**: publicação científica oficial do evento destinada à preservação e divulgação da produção técnico-científica apresentada em cada edição da Arena Tech.

Seção VII – Da Abrangência

Art. 12. A Arena Tech possui abrangência regional, destinando-se prioritariamente às instituições públicas e privadas pertencentes ao Núcleo Regional de Educação de Maringá, podendo participar: I – instituições de Educação Profissional Técnica de Nível Médio; II – escolas públicas e privadas da Educação Básica; III – instituições de Ensino Superior; IV – centros universitários; V – faculdades; VI – universidades; VII – institutos de pesquisa; VIII – empresas em regime de cooperação técnica; IX – associações profissionais; X – ambientes de inovação; XI – incubadoras; XII – parques tecnológicos; XIII – organizações públicas ou privadas cujas atividades sejam compatíveis com os objetivos deste Regulamento.

Parágrafo único. A Comissão Organizadora poderá autorizar a participação de instituições localizadas fora da abrangência territorial prevista no caput, quando houver interesse científico, tecnológico, educacional ou institucional para a Arena Tech.

Seção VIII – Do Ecossistema de Inovação Educacional

Art. 13. A Arena Tech constitui um ecossistema de inovação educacional orientado pela cooperação entre ensino, pesquisa, extensão, inovação, empreendedorismo e desenvolvimento regional, promovendo a articulação permanente entre estudantes, professores, pesquisadores, profissionais, empresas, universidades, órgãos públicos e comunidade.

Art. 14. Além dos ambientes institucionais especificados no art. 51 deste Regulamento, integram o Ecossistema de Inovação Educacional Arena Tech outras ações institucionais, tais como: I – exposições tecnológicas; II – ambientes de experimentação e demonstração científica; III – publicação dos Anais da Arena Tech; IV – ações permanentes de formação científica, tecnológica e empreendedora promovidas pela Comissão Organizadora.

Seção IX – Da Aplicação do Regulamento

Art. 15. O presente Regulamento Geral estabelece as normas permanentes que disciplinam a organização, funcionamento, participação, avaliação, ética, segurança, proteção de dados, propriedade intelectual e demais aspectos institucionais da Arena Tech.

§1º As normas deste Regulamento aplicam-se a todas as atividades integrantes do Programa Arena Tech, bem como a todos os participantes, orientadores, avaliadores, organizadores, parceiros institucionais, empresas colaboradoras, visitantes e demais envolvidos em suas ações.

§2º Cada edição anual da Feira será regulamentada por Edital específico, que estabelecerá cronograma, quantitativos, anexos técnicos, premiações, formulários, orientações operacionais e demais disposições complementares, respeitando integralmente este Regulamento Geral.

§3º Em caso de conflito entre o Regulamento Geral e o Edital da edição anual, prevalecerão as disposições deste Regulamento, salvo quando o próprio Regulamento atribuir competência ao Edital para disciplinar matéria específica.

Seção X – Da Fundamentação Normativa

Art. 16. A Arena Tech será organizada e executada em conformidade com a legislação brasileira aplicável, observando especialmente: I – a Constituição da República Federativa do Brasil; II – a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional); III – a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD); IV – a Lei nº 8.069, de 13 de julho de

1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA); V – a legislação vigente relativa à proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital (ECA Digital) e suas normas regulamentadoras; VI – a legislação referente aos direitos autorais, propriedade intelectual, inovação, pesquisa científica e demais normas correlatas; VII – as diretrizes da Secretaria de Estado da Educação do Paraná, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e demais órgãos competentes; VIII – os princípios da ética científica, da integridade acadêmica, da inovação responsável e da divulgação científica.

Parágrafo único. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observadas a legislação vigente, os princípios deste Regulamento e o interesse público educacional.

CAPÍTULO II – DOS PRINCÍPIOS INSTITUCIONAIS

Seção I – Dos Princípios Gerais

Art. 17. A Arena Tech fundamenta-se nos princípios da educação pública de qualidade, da produção e difusão do conhecimento científico, da inovação tecnológica, do empreendedorismo, da ética, da responsabilidade social e da cooperação entre instituições, constituindo ambiente permanente de promoção do desenvolvimento humano, científico, tecnológico e regional.

Art. 18. Todas as ações desenvolvidas no âmbito da Arena Tech observarão, cumulativamente, os seguintes princípios institucionais: I – promoção da educação científica, tecnológica e empreendedora; II – valorização da pesquisa como instrumento de transformação social; III – incentivo ao desenvolvimento tecnológico e à inovação; IV – formação integral do estudante da Educação Profissional; V – respeito à diversidade de ideias, culturas, saberes e manifestações científicas; VI – compromisso com a ética científica e a integridade acadêmica; VII – cooperação entre instituições de ensino, empresas, universidades, centros de pesquisa e sociedade; VIII – estímulo à criatividade, ao pensamento crítico e à resolução de problemas; IX – promoção da sustentabilidade econômica, social e ambiental; X – valorização da ciência aberta, preservados os direitos autorais, a propriedade intelectual e as disposições deste Regulamento; XI – incentivo ao empreendedorismo responsável e à inovação com impacto social; XII – proteção integral da criança, do adolescente e da pessoa em desenvolvimento; XIII – respeito à dignidade da pessoa humana, à cidadania e aos direitos fundamentais; XIV – promoção da inclusão, da acessibilidade e da equidade; XV – transparência, imparcialidade e publicidade dos atos administrativos relacionados ao evento; XVI – cooperação, colaboração e compartilhamento do conhecimento; XVII – articulação entre educação, ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo e mundo do trabalho, como forma de promover a formação integral dos estudantes e contribuir para o desenvolvimento sustentável da sociedade; XVIII – fortalecimento do Ecossistema de Inovação Educacional como instrumento de desenvolvimento regional.

Parágrafo único. As disposições deste Regulamento serão interpretadas em conformidade com os princípios enunciados neste artigo, priorizando sempre a finalidade educacional, científica, tecnológica, inovadora e empreendedora da Arena Tech.

Seção II – Da Educação Profissional e da Formação Científica

Art. 19. A Arena Tech reconhece a Educação Profissional como ambiente estratégico para a produção do conhecimento, o desenvolvimento tecnológico, a inovação, a formação cidadã e a qualificação para o mundo do trabalho.

§1º Os projetos apresentados deverão estimular a articulação entre teoria e prática, favorecendo a integração entre ensino, pesquisa, extensão, inovação e empreendedorismo.

§2º A Arena Tech incentivará o desenvolvimento de competências relacionadas à investigação científica, à solução de problemas, ao trabalho colaborativo, à comunicação científica, ao desenvolvimento de protótipos, à cultura maker, ao pensamento computacional e ao empreendedorismo inovador.

§3º A Comissão Organizadora promoverá ações formativas destinadas à preparação de estudantes e professores participantes, nos termos do art. 73 deste Regulamento.

Seção III – Da Cooperação Institucional

Art. 20. A Arena Tech promoverá a integração permanente entre: I – instituições de Educação Básica; II – instituições de Educação Profissional; III – instituições de Ensino Superior; IV – centros universitários; V – universidades; VI – institutos de pesquisa; VII – empresas; VIII – associações profissionais; IX – ambientes promotores de inovação; X – órgãos públicos; XI – organizações da sociedade civil; XII – demais instituições que compartilhem dos objetivos deste Regulamento.

§1º A cooperação institucional deverá priorizar ações voltadas à formação científica, tecnológica e empreendedora dos estudantes.

§2º A participação das empresas ocorrerá exclusivamente em regime de cooperação técnica, observando o caráter educacional, científico e formativo da Arena Tech, vedada qualquer atividade que configure concorrência comercial incompatível com os objetivos do evento.

§3º As instituições parceiras poderão colaborar, dentre outras formas, mediante: I – indicação de avaliadores; II – realização de palestras, oficinas e atividades técnicas; III – disponibilização de estandes institucionais; IV – demonstração de tecnologias, processos produtivos e boas práticas profissionais; V – divulgação de oportunidades acadêmicas e profissionais; VI – apoio técnico, científico, tecnológico ou institucional às ações promovidas pela Arena Tech.

Seção IV – Da Inovação Responsável

Art. 21. A Arena Tech estimulará o desenvolvimento de soluções inovadoras comprometidas com a ética, a responsabilidade social, a sustentabilidade, a segurança tecnológica e o interesse público.

§1º A inovação deverá observar os princípios da legalidade, da transparência, da inclusão e da responsabilidade científica.

§2º Serão incentivados projetos capazes de gerar impacto positivo na sociedade, contribuir para o desenvolvimento regional e promover melhorias efetivas em processos, produtos, serviços ou políticas públicas.

§3º O potencial de transformação econômica ou social dos projetos poderá ser reconhecido por meio de premiações, programas de pré-incubação, mentorias, aproximação com empresas e demais iniciativas promovidas pela Comissão Organizadora e seus parceiros.

Seção V – Da Sustentabilidade e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Art. 22. Os projetos inscritos na modalidade Exposição deverão estar associados, obrigatoriamente, a pelo menos um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU), observados os requisitos de fundamentação técnica e científica previstos no art. 80 deste Regulamento.

Seção VI – Da Divulgação Científica

Art. 23. A Arena Tech reconhece a divulgação científica como instrumento essencial para democratização do conhecimento e fortalecimento da cultura científica.

§1º Os participantes serão incentivados a comunicar seus projetos de forma clara, ética, acessível e baseada em evidências científicas.

§2º A Comissão Organizadora promoverá ações permanentes de divulgação científica, utilizando meios impressos, digitais, audiovisuais e demais recursos tecnológicos, observadas as normas relativas à proteção de dados pessoais, direitos autorais, direito de imagem e proteção integral de crianças e adolescentes.

§3º As ações de divulgação científica deverão buscar aproximar a comunidade escolar, o setor produtivo, as instituições de ensino superior e a sociedade em geral das atividades desenvolvidas pela Arena Tech.

Seção VII – Da Cultura de Integridade

Art. 24. Todos os participantes da Arena Tech deverão atuar em conformidade com os princípios da honestidade, da boa-fé, da responsabilidade acadêmica, da transparência e do respeito aos direitos de terceiros.

§1º Não serão admitidas práticas que atentem contra a integridade científica, cujo rol de condutas vedadas é definido no art. 132 deste Regulamento.

§2º As infrações aos princípios estabelecidos neste artigo serão apuradas e sancionadas na forma prevista no Capítulo XI deste Regulamento, assegurados o contraditório e a ampla defesa.

Seção VIII – Da Acessibilidade e da Inclusão

Art. 25. A Arena Tech promoverá condições de acessibilidade, inclusão e participação em igualdade de oportunidades para todos os participantes, visitantes, avaliadores, palestrantes, parceiros institucionais e demais envolvidos, observadas a legislação vigente e a disponibilidade técnica e operacional do evento.

§1º A organização da Arena Tech buscará assegurar condições adequadas de acessibilidade arquitetônica, comunicacional, informacional, tecnológica e atitudinal durante todas as atividades do evento.

§2º As atividades presenciais da Arena Tech serão realizadas em espaços que atendam às condições de acessibilidade arquitetônica e de circulação, observadas as características da infraestrutura da instituição sede.

§3º Sempre que tecnicamente viável, as transmissões oficiais do evento contarão com recursos de acessibilidade comunicacional, incluindo interpretação em Língua Brasileira de Sinais (Libras), especialmente nas cerimônias oficiais, palestras, premiações e demais atividades de interesse público.

§4º A Comissão Organizadora poderá adotar outros recursos de acessibilidade, tais como legendagem, audiodescrição, materiais em formatos acessíveis ou tecnologias assistivas, conforme a natureza da atividade, a demanda apresentada e a disponibilidade técnica.

§5º Os participantes que necessitarem de atendimento específico poderão informar suas necessidades no ato da inscrição, para que a Comissão Organizadora avalie e providencie, sempre que possível, as condições adequadas de participação.

§6º As ações de acessibilidade e inclusão observarão os princípios da dignidade da pessoa humana, da autonomia, da não discriminação, da participação plena e efetiva e da igualdade de oportunidades.

Seção IX – Da Segurança e do Atendimento a Emergências

Art. 26. A Comissão Organizadora adotará medidas destinadas à promoção da segurança dos participantes, visitantes, avaliadores, expositores, parceiros institucionais e demais pessoas presentes durante a realização da Arena Tech.

§1º As medidas de segurança compreenderão, entre outras, o controle de acesso, a orientação dos participantes, a prevenção de acidentes, a sinalização dos ambientes e a adoção de procedimentos para situações de emergência.

Art. 27. Na ocorrência de acidente, mal súbito ou qualquer situação que demande atendimento de urgência ou emergência, a Comissão Organizadora adotará, prioritariamente, as providências necessárias para o acionamento da rede pública de atendimento pré-hospitalar e dos serviços oficiais de saúde competentes.

§1º Sempre que necessário, poderão ser acionados serviços públicos de emergência, incluindo o Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), o Corpo de Bombeiros Militar, a Defesa Civil ou outros órgãos competentes.

§2º Após assegurado o atendimento inicial pela rede pública de saúde, a Comissão Organizadora comunicará, tão logo seja possível: I – a direção da instituição de ensino do participante; II – o professor orientador, quando aplicável; III – os pais ou responsáveis legais, no caso de participante menor de idade; IV – o próprio participante ou seus familiares, quando maior de idade, observadas as circunstâncias do atendimento.

§3º O atendimento prestado pela Comissão Organizadora possui natureza exclusivamente administrativa e de apoio, não substituindo os serviços de saúde nem a atuação dos profissionais legalmente habilitados.

§4º As comunicações previstas neste artigo observarão a legislação relativa à proteção de dados pessoais e à proteção integral de crianças e adolescentes.

CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

Seção I – Do Objetivo Geral

Art. 28. A Arena Tech tem por objetivo promover, incentivar e fortalecer a cultura científica, tecnológica, inovadora e empreendedora na Educação Profissional, por meio da integração entre instituições de ensino, setor produtivo, comunidade científica e sociedade, estimulando o desenvolvimento de soluções para desafios contemporâneos e contribuindo para o desenvolvimento sustentável regional.

Seção II – Dos Objetivos Específicos

Art. 29. Constituem objetivos específicos da Arena Tech: I – estimular o interesse dos estudantes pela pesquisa científica, pelo desenvolvimento tecnológico, pela inovação e pelo empreendedorismo; II – incentivar a investigação científica como instrumento para compreensão e solução de problemas sociais, ambientais, econômicos, culturais e tecnológicos; III – promover a integração entre ensino, pesquisa, extensão, inovação e empreendedorismo na Educação Profissional; IV – fortalecer o protagonismo estudantil por meio do desenvolvimento de projetos autorais fundamentados em evidências científicas e metodologias adequadas; V – incentivar a criação de soluções inovadoras que possam resultar em novos produtos, serviços, processos, tecnologias sociais ou modelos de negócios; VI – aproximar estudantes, professores, pesquisadores, empresas, universidades, centros universitários, faculdades, ambientes promotores de inovação e organizações públicas e privadas; VII – incentivar o

desenvolvimento de competências científicas, tecnológicas, empreendedoras e socioemocionais compatíveis com as demandas da sociedade contemporânea; VIII – estimular a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas, o trabalho colaborativo e a comunicação científica; IX – promover a divulgação científica como instrumento de democratização do conhecimento; X – contribuir para a melhoria da qualidade da Educação Profissional e da formação técnica dos estudantes; XI – incentivar o desenvolvimento de projetos alinhados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU); XII – estimular a produção de tecnologias voltadas ao desenvolvimento sustentável e à melhoria da qualidade de vida da população; XIII – fortalecer a cultura da inovação responsável e da ética científica; XIV – fomentar a aproximação entre o ambiente escolar e o setor produtivo por meio de ações de cooperação técnica; XV – promover a formação continuada de professores e orientadores para o desenvolvimento de projetos científicos, tecnológicos e de inovação; XVI – incentivar a criação de ambientes permanentes de pesquisa, inovação e empreendedorismo nas instituições participantes; XVII – reconhecer e valorizar os melhores projetos desenvolvidos pelos estudantes, mediante avaliação técnica e científica realizada por especialistas; XVIII – divulgar os resultados das pesquisas desenvolvidas por meio dos Anais da Arena Tech e de outros meios institucionais de comunicação científica; XIX – incentivar a participação dos projetos em programas de pré-incubação, desafios tecnológicos, ambientes de inovação e futuras feiras científicas e tecnológicas; XX – fortalecer a cooperação entre as instituições participantes, promovendo a constituição de uma rede regional de ciência, tecnologia, inovação e empreendedorismo da Educação Profissional.

Seção III – Da Formação Científica e Tecnológica

Art. 30. A Arena Tech compreenderá a pesquisa científica como instrumento de aprendizagem ativa, desenvolvimento intelectual e formação cidadã, incentivando a construção do conhecimento por meio da investigação, da experimentação, da análise crítica e da resolução de problemas.

§1º Os projetos deverão priorizar a aplicação do método científico ou de metodologias reconhecidas pelas respectivas áreas do conhecimento, respeitando suas especificidades epistemológicas e metodológicas.

§2º A inovação poderá decorrer da criação, adaptação, aperfeiçoamento ou aplicação de conhecimentos científicos, tecnológicos ou empíricos, desde que resulte em contribuição relevante para o público-alvo ou para a sociedade.

Seção IV – Do Empreendedorismo e da Inovação

Art. 31. A Arena Tech promoverá o empreendedorismo como competência transversal à formação científica e tecnológica, estimulando a transformação de ideias em soluções com potencial de gerar valor econômico, social, ambiental ou educacional.

§1º O potencial empreendedor dos projetos será considerado como elemento complementar de avaliação, respeitados os critérios estabelecidos para cada modalidade.

§2º Poderão ser concedidos reconhecimentos específicos aos projetos que demonstrarem elevado potencial de inovação, escalabilidade, sustentabilidade, viabilidade técnica ou impacto socioeconômico.

§3º A premiação em empreendedorismo não constitui área do conhecimento, caracterizando-se como reconhecimento especial conferido aos projetos da modalidade Exposição que apresentarem maior potencial de transformação em produto, serviço, tecnologia ou empreendimento inovador.

Seção V – Da Cooperação com o Setor Produtivo

Art. 32. A Arena Tech estimulará a aproximação entre as instituições de ensino e o setor produtivo, promovendo ações de cooperação técnica voltadas ao fortalecimento da Educação Profissional.

§1º As empresas parceiras atuarão prioritariamente como agentes de formação, inovação e aproximação com o mundo do trabalho, preservando o caráter educacional, científico e institucional da Arena Tech.

§2º A cooperação técnica poderá compreender, entre outras ações: I – participação em palestras técnicas; II – demonstrações tecnológicas; III – exposição institucional; IV – indicação de especialistas para avaliação dos projetos; V – realização de mentorias e atividades formativas; VI – divulgação de oportunidades de estágio, aprendizagem, emprego e formação profissional; VII – apoio à inovação e ao empreendedorismo estudantil.

§3º É vedada às empresas participantes a submissão de projetos concorrentes nas modalidades avaliativas da Arena Tech, preservando-se a finalidade educacional do evento.

Seção VI – Da Formação Continuada

Art. 33. A Comissão Organizadora promoverá, entre a publicação do Edital Anual e a realização da Feira, ações de formação continuada destinadas aos estudantes, professores orientadores e demais participantes, nos termos do art. 73 deste Regulamento.

Seção VII – Da Continuidade dos Projetos

Art. 34. A Arena Tech incentivará a continuidade dos projetos desenvolvidos pelos estudantes após a realização da Feira, buscando ampliar seu impacto científico, tecnológico, social e econômico.

§1º Observadas as condições estabelecidas pela Comissão Organizadora e pelas instituições parceiras, os projetos de maior destaque poderão ser indicados para: I –

programas de pré-incubação; II – ambientes promotores de inovação; III – eventos científicos e tecnológicos; IV – feiras afiliadas ou congêneres; V – desafios de inovação; VI – programas de empreendedorismo; VII – editais públicos ou privados de fomento à pesquisa e à inovação.

§2º Havendo processos de credenciamento ou filiação da Arena Tech a programas ou feiras científicas regionais, estaduais, nacionais ou internacionais, a Comissão Organizadora poderá indicar automaticamente os projetos mais bem classificados, observadas as regras estabelecidas pelos respectivos eventos.

§3º Como política institucional de incentivo à continuidade da produção científica, a Comissão Organizadora priorizará, sempre que possível, a indicação dos cinco projetos mais bem classificados na modalidade Exposição e das três equipes vencedoras do Hackathon para oportunidades de representação institucional, participação em eventos ou programas de inovação, respeitados os critérios de elegibilidade de cada iniciativa.

CAPÍTULO IV – DA ORGANIZAÇÃO E DA GOVERNANÇA

Seção I – Da Estrutura Organizacional

Art. 35. A Arena Tech será organizada por meio de estrutura de governança colaborativa, interinstitucional e permanente, composta por órgãos colegiados, comissões técnicas e equipes de apoio, responsáveis pelo planejamento, organização, execução, avaliação e aperfeiçoamento contínuo do Programa Arena Tech e de suas ações.

§1º A estrutura organizacional observará os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, eficiência, transparência, cooperação institucional e gestão democrática.

§2º A composição das instâncias de governança deverá buscar representatividade das instituições participantes, assegurando equilíbrio entre os diferentes segmentos envolvidos no ecossistema de inovação educacional.

Seção II – Da Comissão Organizadora Geral

Art. 36. A Comissão Organizadora Geral constitui a instância máxima de gestão da Arena Tech, responsável pelo planejamento estratégico, coordenação institucional e deliberação sobre matérias relacionadas ao Programa Arena Tech e às edições anuais da Feira.

Art. 37. Compete à Comissão Organizadora Geral: I – elaborar, revisar e atualizar o Regulamento Geral; II – elaborar e publicar o Edital Anual; III – definir o planejamento estratégico da Arena Tech; IV – aprovar o cronograma oficial de cada edição; V – estabelecer normas complementares necessárias à execução deste Regulamento; VI – constituir as comissões técnicas previstas neste Regulamento; VII – homologar os

resultados oficiais; VIII – deliberar sobre recursos administrativos quando de sua competência; IX – firmar parcerias institucionais e acordos de cooperação técnica; X – deliberar sobre casos omissos; XI – representar institucionalmente a Arena Tech perante órgãos públicos, instituições de ensino, empresas e sociedade.

Parágrafo único. As decisões da Comissão Organizadora Geral serão registradas em atas e poderão ser publicadas nos meios oficiais da Arena Tech, observado o disposto na legislação aplicável.

Seção III – Da Coordenação Geral

Art. 38. A Coordenação Geral será designada pela Comissão Organizadora Geral para coordenar a execução das atividades previstas neste Regulamento.

Art. 39. Compete à Coordenação Geral: I – coordenar a execução do planejamento aprovado; II – acompanhar o funcionamento das comissões técnicas; III – promover a integração entre os parceiros institucionais; IV – supervisionar o cumprimento do cronograma; V – representar a Arena Tech quando designada pela Comissão Organizadora; VI – acompanhar a execução financeira e administrativa das ações sob sua responsabilidade; VII – coordenar a comunicação entre todas as equipes envolvidas na realização do evento.

Seção IV – Das Comissões Técnicas

Art. 40. Para execução das atividades da Arena Tech poderão ser constituídas Comissões Técnicas permanentes ou temporárias.

§1º A Comissão Organizadora poderá instituir, dentre outras, as seguintes comissões: I – Comissão Científica; II – Comissão de Avaliação; III – Comissão de Formação; IV – Comissão de Tecnologia da Informação; V – Comissão de Comunicação e Divulgação Científica; VI – Comissão de Credenciamento e Atendimento; VII – Comissão de Infraestrutura e Logística; VIII – Comissão de Segurança e Acessibilidade; IX – Comissão de Ética, Integridade Científica e Proteção de Dados; X – Comissão do Hackathon; XI – Comissão da Mostra de Profissões; XII – Comissão de Relações Institucionais e Cooperação Técnica.

§2º Outras comissões poderão ser instituídas conforme necessidade da organização.

Seção V – Da Comissão Científica

Art. 41. A Comissão Científica será responsável pela condução técnica e metodológica das atividades científicas da Arena Tech.

Art. 42. Compete à Comissão Científica: I – coordenar o processo de avaliação dos pré-projetos; II – supervisionar os critérios científicos adotados; III – organizar a distribuição dos projetos entre avaliadores; IV – acompanhar a elaboração dos Anais da Arena Tech; V – propor melhorias metodológicas para as futuras edições; VI – zelar pela qualidade científica dos trabalhos apresentados.

Seção VI – Da Comissão de Avaliação

Art. 43. A Comissão de Avaliação coordenará o processo de avaliação dos projetos, observando os princípios da imparcialidade, da ética e da transparência.

§1º Caberá à Comissão: I – selecionar e cadastrar avaliadores; II – distribuir os projetos entre especialistas; III – garantir que não existam conflitos de interesse; IV – acompanhar a consolidação das notas; V – encaminhar os resultados para homologação.

§2º Os procedimentos específicos de avaliação serão disciplinados em capítulo próprio.

Seção VII – Da Interpretação do Regulamento

Art. 44. Compete à Comissão Organizadora interpretar as disposições deste Regulamento, deliberar sobre situações excepcionais e decidir os casos omissos necessários à adequada realização da Arena Tech.

§1º As decisões da Comissão Organizadora deverão observar, entre outros, os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, eficiência, transparência, razoabilidade, proporcionalidade, boa-fé, finalidade educacional e interesse público.

§2º As interpretações e deliberações da Comissão Organizadora não poderão contrariar as disposições expressas deste Regulamento, devendo restringir-se aos casos de dúvida, lacuna normativa ou necessidade de adequação operacional.

§3º Sempre que as decisões previstas neste artigo produzirem efeitos gerais sobre os participantes, deverão ser divulgadas por meio dos canais oficiais da Arena Tech.

§4º As decisões de caráter interpretativo ou que impliquem alteração de procedimentos gerais deverão ser deliberadas pela Comissão Organizadora, observadas as normas internas de funcionamento e registradas em ata ou instrumento equivalente.

Seção VIII – Dos Parceiros Institucionais

Art. 45. Poderão integrar a governança da Arena Tech, mediante formalização de cooperação técnica, instituições públicas e privadas cujas finalidades sejam compatíveis com os objetivos deste Regulamento.

§1º Os parceiros institucionais poderão colaborar nas seguintes ações: I – apoio técnico; II – apoio científico; III – apoio pedagógico; IV – formação de professores; V – formação de estudantes; VI – indicação de especialistas; VII – disponibilização de espaços, equipamentos ou recursos tecnológicos; VIII – realização de palestras, oficinas e atividades técnicas; IX – apoio à divulgação científica; X – outras ações aprovadas pela Comissão Organizadora.

§2º A participação dos parceiros institucionais não lhes confere qualquer prerrogativa para interferir na autonomia das avaliações, nos resultados ou nas decisões administrativas da Comissão Organizadora.

Seção IX – Da Cooperação Técnica com Empresas

Art. 46. As empresas participarão da Arena Tech exclusivamente em regime de cooperação técnica, observando os princípios educacionais, científicos e institucionais estabelecidos neste Regulamento.

Art. 47. As empresas parceiras poderão: I – manter estandes institucionais; II – apresentar demonstrações tecnológicas; III – divulgar oportunidades de estágio, aprendizagem e emprego; IV – indicar profissionais para atuação como avaliadores; V – ministrar palestras técnicas, oficinas e apresentações institucionais; VI – participar da Arena de Pitches e de atividades formativas; VII – colaborar em programas de inovação e empreendedorismo estudantil.

§1º Todas as atividades desenvolvidas pelas empresas deverão possuir finalidade educativa, científica, tecnológica ou de orientação profissional.

§2º É vedada qualquer forma de propaganda comercial abusiva, captação indevida de clientes ou atividade incompatível com a finalidade educacional da Arena Tech.

Seção X – Das Instituições de Ensino Superior e Ambientes de Inovação

Art. 48. As universidades, centros universitários, faculdades, institutos de pesquisa, incubadoras, parques tecnológicos, habitats de inovação e demais instituições poderão participar como parceiros institucionais da Arena Tech.

Parágrafo único. As instituições referidas no caput poderão colaborar mediante: I – indicação de avaliadores; II – realização de palestras; III – oferta de oficinas; IV – desenvolvimento de mentorias; V – participação em estandes institucionais; VI – divulgação de programas acadêmicos, científicos e tecnológicos; VII – cooperação em ações de pesquisa, inovação e empreendedorismo.

Seção XI – Das Decisões Administrativas

Art. 49. As decisões da Comissão Organizadora observarão os princípios da motivação, transparência, publicidade, razoabilidade e interesse público educacional.

§1º As deliberações poderão ser tomadas em reuniões presenciais ou por meios eletrônicos oficialmente instituídos.

§2º As decisões deverão ser registradas em atas ou documentos equivalentes, preservando-se os dados pessoais protegidos pela legislação vigente.

§3º Sempre que necessário, a Comissão Organizadora poderá expedir normas complementares, orientações técnicas e comunicados oficiais destinados à adequada execução deste Regulamento.

CAPÍTULO V – DA COOPERAÇÃO TÉCNICA E DO ECOSISTEMA DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL ARENA TECH

Seção I – Da Constituição do Ecosystema

Art. 50. O Ecosystema de Inovação Educacional Arena Tech é o conjunto integrado de ambientes, atividades, programas e ações voltados à promoção da ciência, da tecnologia, da inovação, do empreendedorismo e da educação profissional.

Parágrafo único. O Ecosystema de Inovação Educacional Arena Tech tem por finalidade: - estimular a produção científica e tecnológica; - promover a formação de estudantes e professores; - aproximar educação, pesquisa e setor produtivo; - incentivar o empreendedorismo e a inovação; - fortalecer a divulgação científica; - contribuir para o desenvolvimento regional sustentável.

Seção II – Dos Ambientes Integrantes

Art. 51. Integram o Ecosystema de Inovação Educacional Arena Tech os seguintes ambientes institucionais:

I – **Exposição de Projetos Científicos, Tecnológicos e de Inovação:** destinada à apresentação presencial de projetos desenvolvidos por estudantes do Ensino Médio Integrado e da Educação Profissional Subsequente, organizados conforme as grandes áreas do conhecimento do CNPq.

II – **Mostra de Profissões:** destinada à demonstração prática dos cursos técnicos, profissões, tecnologias, ambientes de trabalho e experiências formativas da Educação Profissional.

III – **Hackathon Arena Tech:** destinado ao desenvolvimento intensivo de soluções para desafios propostos pela organização, com apresentação final em formato de pitch.

IV – **Arena de Pitches (Ringue):** destinada às apresentações rápidas de soluções, ideias, projetos, desafios e resultados, inclusive para as etapas finais do Hackathon.

V – **Espaço de Empresas e Cooperação Técnica:** destinado à participação de empresas parceiras em atividades de demonstração tecnológica, orientação profissional, inovação e aproximação com o mundo do trabalho.

VI – **Espaço das Instituições de Ensino Superior e Pesquisa:** destinado à divulgação de cursos, projetos, oportunidades acadêmicas, científicas e tecnológicas.

VII – **Espaço de Formação e Divulgação Científica:** destinado à realização de palestras, oficinas, minicursos, mentorias e demais atividades formativas promovidas pela Comissão Organizadora e parceiros institucionais.

Seção III – Da Exposição de Projetos

Art. 52. A Exposição de Projetos constitui a modalidade central da Feira Arena Tech.

§1º Os projetos deverão ser apresentados presencialmente em estandes disponibilizados pela organização.

§2º Cada projeto deverá apresentar, conforme estabelecido no Edital da edição correspondente: - banner científico; - diário de bordo; - relatório final; - protótipo, amostra, experimento ou demonstração, quando aplicável; - apresentação oral aos avaliadores e visitantes.

§3º Os projetos serão distribuídos pelas grandes áreas do conhecimento definidas neste Regulamento.

§4º A seleção observará prioritariamente o mérito científico e técnico, assegurando-se, sempre que possível, a representatividade das áreas do conhecimento, observado o quantitativo por Grande Área previsto no art. 77.

Seção IV – Da Mostra de Profissões

Art. 53. A Mostra de Profissões tem por finalidade apresentar à comunidade os cursos técnicos, as práticas profissionais e os ambientes de trabalho vinculados à Educação Profissional, observados os requisitos de elegibilidade previstos no art. 85 deste Regulamento.

§1º Os espaços da Mostra deverão buscar reproduzir, de forma educativa e segura, ambientes reais de atuação profissional.

§2º Serão valorizadas: - a demonstração prática das atividades; - a ambientação profissional; - a comunicação com os visitantes; - o trabalho em equipe; - a integração entre teoria e prática.

Seção V – Do Hackathon Arena Tech

Art. 54. O Hackathon Arena Tech consiste em competição de inovação baseada na resolução colaborativa de desafios propostos pela organização.

§1º As equipes serão compostas na forma do art. 71 deste Regulamento.

§2º O Hackathon será dividido em: - Hackathon Diurno, destinado a estudantes que ainda não concluíram o Ensino Médio; - Hackathon Noturno, destinado a participantes que já concluíram o Ensino Médio, inclusive estudantes do Ensino Superior e da Educação Profissional Subsequente.

§3º A avaliação final ocorrerá por meio de apresentação presencial em formato de pitch na Arena de Pitches.

Seção VI – Da Integração entre os Ambientes

Art. 55. Os ambientes integrantes do Ecossistema de Inovação Educacional Arena Tech deverão atuar de forma integrada, favorecendo a circulação de conhecimentos, experiências e oportunidades entre estudantes, professores, pesquisadores, empresas, instituições de ensino superior e comunidade.

Parágrafo único. A Comissão Organizadora poderá promover atividades conjuntas entre as modalidades e ambientes do Ecossistema, com vistas ao fortalecimento da formação científica, tecnológica e empreendedora dos participantes.

Seção VII – Da Participação da Comunidade

Art. 56. A Arena Tech constitui evento aberto à comunidade, observadas as categorias de visitantes, as regras de segurança, credenciamento e identificação previstas nos arts. 90 e 142 deste Regulamento.

Seção VIII – Das Atividades Institucionais das Instituições Parceiras em Cooperação Técnica

Art. 57. A participação das instituições parceiras na Arena Tech ocorrerá exclusivamente em regime de cooperação técnica, observadas as finalidades educacionais, científicas, tecnológicas, inovadoras e empreendedoras do evento.

§1º As instituições parceiras poderão desenvolver, entre outras, as seguintes atividades: I – indicar avaliadores para as modalidades previstas neste Regulamento; II – instalar estandes institucionais; III – apresentar palestras, oficinas, demonstrações técnicas e atividades formativas; IV – divulgar programas de estágio, aprendizagem, residência técnica, pesquisa, extensão, inovação e oportunidades de desenvolvimento profissional; V – apresentar soluções tecnológicas, processos produtivos e experiências institucionais com finalidade educativa; VI – participar de ações de orientação profissional e aproximação entre educação e mundo do trabalho; VII – colaborar com programas de formação promovidos pela Comissão Organizadora; VIII – desenvolver outras ações compatíveis com os objetivos institucionais da Arena Tech.

§2º A distribuição de materiais institucionais, publicações técnicas e brindes de caráter educativo ou institucional é permitida, desde que não configure prática comercial, promoção de vendas, sorteio, captação indevida de dados pessoais ou qualquer atividade incompatível com a finalidade educacional da Arena Tech.

Art. 58. A participação das instituições parceiras em cooperação técnica deverá observar a finalidade educacional, científica, tecnológica, inovadora e empreendedora da Arena Tech, sendo vedada a realização de atividades incompatíveis com esses objetivos.

§1º É vedado às instituições parceiras: I – realizar propaganda político-partidária; II – promover manifestações de natureza eleitoral; III – desenvolver atividades de proselitismo religioso; IV – realizar vendas diretas de produtos ou serviços nas

dependências da Arena Tech; V – desenvolver práticas comerciais que comprometam o caráter educacional e científico do evento; VI – realizar abordagens abusivas, constrangedoras ou discriminatórias aos participantes; VII – utilizar os espaços da Arena Tech para finalidades incompatíveis com este Regulamento.

Art. 59. É permitida às instituições parceiras em cooperação técnica a realização de ações institucionais destinadas ao fortalecimento do Ecossistema de Inovação Educacional, incluindo: I – divulgação institucional; II – apresentação de soluções tecnológicas; III – demonstração de produtos, serviços, processos e tecnologias; IV – divulgação de programas de estágio, aprendizagem, residência técnica e oportunidades profissionais; V – divulgação de programas de pesquisa, inovação, empreendedorismo e extensão; VI – distribuição de materiais institucionais; VII – distribuição de brindes institucionais; VIII – realização de sorteios de brindes, desde que gratuitos, transparentes e vinculados às atividades institucionais da Arena Tech; IX – captação de contatos institucionais (leads), desde que realizada mediante manifestação livre, específica e informada do participante, em conformidade com a legislação de proteção de dados pessoais; X – realização de reuniões institucionais, encontros de networking e prospecção de futuras parcerias ou negócios a serem desenvolvidos após o encerramento da Arena Tech.

§1º As atividades previstas neste artigo não caracterizam atividade comercial no âmbito da Arena Tech, desde que não envolvam: I – venda direta; II – contratação imediata de bens ou serviços; III – recebimento de pagamentos; IV – formalização de contratos comerciais durante o evento; V – qualquer prática incompatível com a finalidade educacional da Arena Tech.

§2º A eventual celebração de contratos, convênios, acordos comerciais ou outras relações jurídicas decorrentes dos contatos estabelecidos durante a Arena Tech deverá ocorrer posteriormente ao evento, entre as partes interessadas, sem participação ou responsabilidade da Comissão Organizadora.

§3º A coleta de dados pessoais para fins de relacionamento institucional, divulgação de oportunidades ou prospecção de parcerias deverá observar a legislação aplicável em matéria de proteção de dados pessoais, assegurando ao titular informação clara sobre a finalidade da coleta, a voluntariedade do fornecimento dos dados e os direitos previstos na legislação vigente.

Art. 60. A divulgação de oportunidades de emprego, estágio, programas de formação, inovação ou empreendedorismo deverá possuir caráter estritamente informativo e educativo, vedadas práticas que possam comprometer a igualdade de oportunidades entre os participantes.

Art. 61. A Comissão Organizadora poderá suspender ou cancelar a participação de instituição parceira que descumprir este Regulamento, assegurados o contraditório e a ampla defesa.

Seção IX – Das Oportunidades de Desenvolvimento Tecnológico e Empreendedor

Art. 62. Encerrado o processo oficial de avaliação e homologados os resultados da Arena Tech, as instituições integrantes do Ecossistema de Inovação Educacional poderão manifestar interesse em apoiar o desenvolvimento científico, tecnológico, inovador ou empreendedor dos projetos apresentados.

§1º O apoio poderá compreender, entre outras iniciativas: I – programas de pré-incubação; II – incubação; III – aceleração; IV – mentorias; V – orientação científica; VI – desenvolvimento tecnológico; VII – proteção da propriedade intelectual; VIII – participação em programas de inovação; IX – encaminhamento para ambientes promotores de inovação; X – participação em editais de fomento; XI – outras ações compatíveis com os objetivos da Arena Tech.

§2º As manifestações de interesse previstas neste artigo não caracterizam conflito de interesses, desde que ocorram exclusivamente após a homologação oficial dos resultados e não tenham influenciado, direta ou indiretamente, o processo de avaliação.

§3º A participação dos estudantes em quaisquer programas decorrentes dessas manifestações dependerá da concordância dos autores do projeto, do professor orientador e da instituição de ensino de origem, quando aplicável.

§4º A Comissão Organizadora poderá atuar como articuladora entre os autores dos projetos e as instituições interessadas, preservando sua imparcialidade e sem assumir responsabilidade pelas relações jurídicas posteriormente estabelecidas entre as partes.

CAPÍTULO VI – DAS MODALIDADES

Seção I – Das Modalidades Oficiais

Art. 63. A Arena Tech compreenderá as seguintes modalidades oficiais de participação: I – Exposição de Projetos Científicos, Tecnológicos e de Inovação; II – Mostra de Profissões; III – Hackathon Arena Tech.

§1º Cada modalidade possui objetivos, requisitos de participação, critérios de avaliação e premiações específicos, observadas as disposições deste Regulamento e do Edital Anual.

§2º A inscrição em uma modalidade não impede a participação do estudante em outra, desde que observados os requisitos específicos, a compatibilidade de horários e os limites estabelecidos no Edital.

Seção II – Da Modalidade Exposição de Projetos

Art. 64. A modalidade Exposição de Projetos destina-se à apresentação pública de pesquisas científicas, desenvolvimentos tecnológicos, protótipos, tecnologias sociais, processos inovadores e demais soluções desenvolvidas pelos estudantes.

§1º Os projetos deverão possuir fundamentação científica compatível com a área do conhecimento em que forem inscritos.

§2º O desenvolvimento do projeto deverá demonstrar claramente: I – problema de pesquisa; II – público-alvo; III – justificativa; IV – objetivos; V – fundamentação teórica; VI – metodologia; VII – desenvolvimento; VIII – resultados obtidos ou esperados; IX – solução proposta; X – potencial de aplicação.

§3º Sempre que possível, os projetos deverão apresentar protótipos, modelos, experimentos, demonstrações ou demais evidências materiais da solução desenvolvida.

Seção III – Da Organização por Subcategorias

Art. 65. A modalidade Exposição será organizada nas seguintes subcategorias: I – Ensino Médio Integrado à Educação Profissional; II – Educação Profissional Subsequente.

§1º A classificação e a premiação ocorrerão independentemente em cada subcategoria.

§2º A Comissão Científica poderá estabelecer organização física diferenciada dos estandes para facilitar a visitação e a avaliação.

Seção IV – Da Quantidade de Projetos

Art. 66. A Comissão Organizadora selecionará os projetos observando prioritariamente o mérito científico, técnico e metodológico.

§1º O quantitativo máximo de projetos por Grande Área do Conhecimento é o previsto no art. 77, §1º.

§2º A Comissão Científica buscará garantir representatividade das grandes áreas do conhecimento.

§3º A hipótese de área com número insuficiente de projetos aprovados para premiação própria observará o disposto no art. 78.

§4º O número máximo de projetos poderá ser alterado em situações excepcionais, mediante justificativa da Comissão Organizadora e previsão expressa no Edital da edição correspondente.

Seção V – Da Mostra de Profissões

Art. 67. A Mostra de Profissões constitui espaço destinado à divulgação da Educação Profissional por meio da apresentação prática dos cursos ofertados.

§1º Cada curso técnico poderá organizar ambiente representativo de sua profissão.

§2º As apresentações deverão demonstrar práticas profissionais, equipamentos, tecnologias, metodologias e rotinas características da área de formação.

§3º Os espaços deverão possuir caráter educativo, interativo e demonstrativo.

§4º É vedada qualquer atividade que coloque em risco estudantes, visitantes ou patrimônio institucional.

Seção VI – Das Equipes da Mostra de Profissões

Art. 68. Cada equipe da Mostra de Profissões poderá possuir até dez estudantes expositores.

§1º As equipes deverão possuir, obrigatoriamente, um professor orientador.

§2º Poderá ser indicado um professor coorientador.

§3º A composição das equipes será definida pela instituição participante.

Seção VII – Do Hackathon Arena Tech

Art. 69. O Hackathon Arena Tech consiste em competição colaborativa de desenvolvimento intensivo de soluções inovadoras para desafios previamente definidos pela Comissão Organizadora.

Art. 70. O Hackathon será organizado em duas categorias: I – Hackathon Diurno; II – Hackathon Noturno.

§1º O Hackathon Diurno será destinado exclusivamente a estudantes regularmente matriculados na Educação Básica que ainda não tenham concluído o Ensino Médio.

§2º O Hackathon Noturno será destinado a estudantes que já tenham concluído o Ensino Médio, incluindo estudantes da Educação Profissional Subsequente e do Ensino Superior.

Seção VIII – Das Equipes do Hackathon

Art. 71. As equipes do Hackathon serão compostas por 5 (cinco) participantes.

§1º Em situações excepcionais, decorrentes do número de inscritos que impossibilite a formação de equipes completas, a Comissão Organizadora poderá reorganizar as equipes antes do início oficial da competição.

§2º Nenhum participante poderá integrar mais de uma equipe do Hackathon.

§3º A composição definitiva das equipes será homologada antes do início dos desafios.

Seção IX – Dos Professores Orientadores

Art. 72. Os projetos inscritos na modalidade Exposição e as equipes da Mostra de Profissões deverão possuir professor orientador, observados os requisitos e as atribuições definidos no art. 87 deste Regulamento.

Seção X – Da Formação dos Participantes

Art. 73. A Comissão Organizadora promoverá, durante o período compreendido entre o lançamento do Edital Anual e a semana anterior à realização da Arena Tech, atividades formativas destinadas aos estudantes, professores orientadores e demais participantes interessados.

§1º As ações de formação poderão contemplar, entre outros temas: I – metodologia científica; II – elaboração de pré-projetos; III – elaboração do relatório final; IV – desenvolvimento do Diário de Bordo; V – elaboração de banners científicos; VI – comunicação científica; VII – elaboração de pitches; VIII – inovação; IX – empreendedorismo; X – propriedade intelectual; XI – ética em pesquisa; XII – uso responsável da Inteligência Artificial; XIII – proteção de dados pessoais; XIV – preparação para a Mostra de Profissões; XV – demais temas relacionados à preparação dos participantes e aos objetivos da Arena Tech.

§2º As atividades poderão ser realizadas de forma presencial, híbrida ou remota, e conduzidas por membros da Comissão Organizadora, professores, pesquisadores, representantes de universidades, empresas, ambientes promotores de inovação, associações profissionais e demais parceiros institucionais.

§3º A participação nas atividades de formação constitui ação de incentivo e qualificação dos participantes, não sendo obrigatória, salvo quando expressamente prevista no Edital da edição correspondente.

CAPÍTULO VII – DAS ÁREAS DO CONHECIMENTO

Seção I – Das Grandes Áreas do Conhecimento

Art. 74. Os projetos inscritos na modalidade Exposição deverão ser enquadrados em uma das Grandes Áreas do Conhecimento adotadas pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Parágrafo único. O enquadramento em área do conhecimento tem por finalidade assegurar a adequada distribuição dos projetos, a seleção de avaliadores especialistas e a equidade no processo de avaliação.

Seção II – Das Grandes Áreas

Art. 75. A Arena Tech adotará as seguintes Grandes Áreas do Conhecimento: I – Ciências Exatas e da Terra; II – Ciências Biológicas; III – Engenharias; IV – Ciências da Saúde; V – Ciências Agrárias; VI – Ciências Sociais Aplicadas; VII – Ciências Humanas; VIII – Linguística, Letras e Artes; IX – Interdisciplinar.

§1º O enquadramento do projeto deverá considerar, prioritariamente, o problema investigado, os objetivos da pesquisa, a metodologia empregada e a natureza da solução desenvolvida.

§2º Projetos de caráter interdisciplinar deverão ser inscritos na área predominante da pesquisa.

§3º Quando não for possível identificar predominância entre as áreas, a Comissão Científica poderá enquadrar o projeto na Grande Área Interdisciplinar.

Seção III – Do Enquadramento dos Projetos

Art. 76. A indicação da Grande Área será realizada pelos autores no momento da submissão do pré-projeto.

§1º O professor orientador deverá validar o enquadramento realizado pelos estudantes.

§2º A Comissão Científica realizará análise técnica do enquadramento durante o processo de avaliação documental.

§3º Verificada incompatibilidade entre a área escolhida e o conteúdo do projeto, a Comissão Científica poderá promover sua reclassificação, comunicando formalmente os autores.

§4º A reclassificação não acarretará prejuízo à avaliação científica do trabalho.

Seção IV – Da Distribuição dos Projetos

Art. 77. Os projetos aprovados serão distribuídos entre as Grandes Áreas do Conhecimento para fins de organização dos espaços expositivos e avaliação.

§1º Cada Grande Área poderá possuir até dez projetos classificados para apresentação presencial.

§2º A distribuição observará prioritariamente: I – mérito científico; II – mérito técnico; III – qualidade metodológica; IV – representatividade das áreas do conhecimento.

§3º A Comissão Científica poderá redistribuir projetos entre áreas quando necessário para garantir maior coerência científica da exposição.

Seção V – Da Representatividade das Áreas

Art. 78. A Arena Tech buscará assegurar representação de todas as Grandes Áreas do Conhecimento.

§1º Havendo pelo menos quatro projetos aprovados em determinada área, haverá classificação e premiação própria daquela Grande Área.

§2º Quando determinada Grande Área possuir menos de quatro projetos classificados, seus trabalhos passarão automaticamente a integrar a classificação geral da modalidade Exposição.

§3º Os projetos referidos no parágrafo anterior permanecerão identificados por sua área de origem para fins estatísticos e de divulgação científica.

Seção VI – Da Interdisciplinaridade

Art. 79. A Arena Tech reconhece a interdisciplinaridade como elemento essencial da produção científica contemporânea.

§1º Projetos que integrem conhecimentos provenientes de diferentes áreas serão incentivados e avaliados considerando a qualidade da integração entre os saberes envolvidos.

§2º A interdisciplinaridade não constitui critério para alteração da área principal do projeto, devendo prevalecer a área predominante.

§3º Projetos desenvolvidos por estudantes de diferentes cursos ou instituições poderão ser considerados interdisciplinares quando houver efetiva integração metodológica entre as áreas envolvidas.

Seção VII – Da Vinculação aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Art. 80. Todos os projetos inscritos na modalidade Exposição deverão indicar, obrigatoriamente, pelo menos um Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

§1º A indicação do ODS deverá ser acompanhada de justificativa técnica demonstrando sua relação direta com: I – o problema investigado; II – o público-alvo; III – os objetivos da pesquisa; IV – a solução proposta; V – os impactos esperados.

§2º Um mesmo projeto poderá estar relacionado a mais de um Objetivo de Desenvolvimento Sustentável.

§3º A simples indicação de um ODS, desacompanhada de fundamentação técnica, científica ou metodológica, não caracterizará atendimento ao disposto neste artigo.

§4º A Comissão Científica poderá solicitar ajustes na indicação do ODS quando verificar inconsistências entre o projeto e a justificativa apresentada.

Seção VIII – Do Potencial de Inovação

Art. 81. Independentemente da Grande Área do Conhecimento, todos os projetos poderão ser analisados quanto ao seu potencial de inovação, aplicabilidade, impacto social e potencial empreendedor.

§1º A avaliação prevista no caput não altera a classificação do projeto na Grande Área do Conhecimento em que foi inscrito.

§2º Os projetos que demonstrarem elevado potencial de transformação em produto, serviço, tecnologia, processo ou empreendimento poderão concorrer à premiação especial de Empreendedorismo, conforme critérios definidos neste Regulamento e no Edital Anual.

Seção IX – Da Classificação Científica

Art. 82. A classificação dos projetos observará exclusivamente os critérios científicos, técnicos e metodológicos estabelecidos neste Regulamento e no Edital da edição correspondente.

Parágrafo único. A distribuição dos projetos por Grandes Áreas do Conhecimento não implica hierarquia entre elas, sendo todas igualmente relevantes para os objetivos científicos, tecnológicos, educacionais e sociais da Arena Tech.

CAPÍTULO VIII – DOS PARTICIPANTES

Seção I – Das Categorias de Participantes

Art. 83. A Arena Tech contará com as seguintes categorias de participantes: I – estudantes expositores; II – estudantes participantes do Hackathon; III – estudantes participantes da Mostra de Profissões; IV – professores orientadores; V – professores coorientadores; VI – avaliadores; VII – palestrantes; VIII – representantes de instituições parceiras; IX – representantes de empresas em regime de cooperação técnica; X – membros da Comissão Organizadora; XI – equipe de apoio; XII – visitantes credenciados.

Parágrafo único. Todos os participantes estarão sujeitos às normas deste Regulamento, ao Edital Anual e às demais orientações expedidas pela Comissão Organizadora.

Seção II – Dos Estudantes Expositores

Art. 84. Poderão participar da modalidade Exposição estudantes regularmente matriculados em instituições públicas ou privadas pertencentes ao Núcleo Regional de Educação de Maringá.

§1º Os estudantes deverão estar regularmente matriculados: I – no Ensino Médio Integrado à Educação Profissional; II – na Educação Profissional Técnica Subsequente.

§2º Cada projeto poderá possuir no mínimo um e no máximo três estudantes expositores.

§3º Todos os estudantes deverão estar vinculados ao mesmo projeto desde sua submissão, salvo situações excepcionais autorizadas pela Comissão Organizadora.

§4º Alterações na composição da equipe somente serão admitidas até a data limite estabelecida no Edital Anual.

Seção III – Dos Participantes da Mostra de Profissões

Art. 85. A Mostra de Profissões será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos cursos técnicos da instituição sede da Arena Tech.

§1º Cada equipe poderá possuir entre um e dez estudantes.

§2º Cada curso poderá organizar uma ou mais equipes, conforme planejamento institucional.

§3º Os estudantes deverão participar ativamente da demonstração prática das atividades profissionais apresentadas.

Seção IV – Dos Participantes do Hackathon

Art. 86. Poderão participar do Hackathon estudantes regularmente vinculados a instituições de ensino reconhecidas, observados os critérios de elegibilidade para o Hackathon Diurno e o Hackathon Noturno previstos no art. 70 deste Regulamento.

§1º As equipes serão compostas na forma do art. 71 deste Regulamento.

§2º Nenhum estudante poderá integrar mais de uma equipe do Hackathon.

Seção V – Dos Professores Orientadores

Art. 87. Cada projeto inscrito na modalidade Exposição e cada equipe da Mostra de Profissões deverá possuir um professor orientador.

§1º Poderá ser indicado um professor coorientador.

§2º Somente poderão exercer a função de orientador professores pertencentes ao quadro docente da instituição participante.

§3º Compete ao professor orientador: I – acompanhar todas as etapas do desenvolvimento do projeto; II – orientar metodologicamente os estudantes; III – garantir a observância da ética científica; IV – acompanhar a elaboração do Diário de Bordo; V – validar a submissão do pré-projeto e do relatório final; VI – supervisionar o uso responsável de Inteligência Artificial; VII – representar oficialmente a equipe perante a Comissão Organizadora.

Seção VI – Dos Avaliadores

Art. 88. Os avaliadores serão selecionados pela Comissão Organizadora dentre profissionais de reconhecida competência técnica, científica ou profissional.

§1º Poderão atuar como avaliadores: I – professores; II – pesquisadores; III – profissionais especializados; IV – representantes de empresas parceiras; V – representantes de universidades; VI – especialistas indicados por instituições de pesquisa; VII – demais profissionais convidados pela Comissão Organizadora.

§2º A atuação como avaliador dependerá de cadastro e credenciamento no sistema oficial da Arena Tech.

§3º Os avaliadores deverão observar os princípios da imparcialidade, confidencialidade, ética e integridade científica.

Seção VII – Dos Palestrantes e Convidados

Art. 89. Poderão participar da programação oficial palestrantes, pesquisadores, profissionais, empreendedores, representantes institucionais e demais convidados aprovados pela Comissão Organizadora.

Parágrafo único. As palestras e apresentações deverão possuir finalidade educativa, científica, tecnológica ou empreendedora, sendo vedadas manifestações incompatíveis com os objetivos institucionais da Arena Tech.

Seção VIII – Dos Visitantes

Art. 90. A visita à Arena Tech será aberta à comunidade, observadas as regras de segurança, credenciamento e identificação previstas neste Regulamento.

§1º Poderão visitar a Arena Tech: I – estudantes; II – professores; III – gestores escolares; IV – familiares dos participantes; V – representantes de empresas; VI – representantes de instituições públicas; VII – membros da comunidade; VIII – demais interessados.

§2º O acesso dependerá de credenciamento e identificação individual.

§3º Todos os visitantes deverão utilizar, durante sua permanência no evento, o meio oficial de identificação fornecido pela organização.

§4º A Comissão Organizadora poderá limitar o acesso a determinados ambientes por razões de segurança, capacidade física, proteção de equipamentos ou preservação das atividades avaliativas.

Seção IX – Do Credenciamento

Art. 91. Todos os participantes da Arena Tech deverão realizar credenciamento junto ao sistema oficial do evento, nas condições e para as finalidades previstas no art. 142 deste Regulamento.

Seção X – Dos Participantes Menores de Idade

Art. 92. A participação de crianças e adolescentes observará integralmente a legislação aplicável, especialmente o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e as normas vigentes relativas à proteção no ambiente digital.

§1º A inscrição de participantes menores de dezoito anos dependerá das autorizações previstas no Edital Anual.

§2º As autorizações compreenderão, quando aplicável: I – participação no evento; II – tratamento de dados pessoais; III – uso de imagem e voz; IV – registro fotográfico e audiovisual; V – transmissão ao vivo; VI – publicação de trabalhos nos Anais da Arena Tech; VII – divulgação institucional em meios físicos e digitais.

§3º A ausência das autorizações obrigatórias impedirá a participação do estudante nas atividades que dependam desses consentimentos, conforme a legislação vigente.

Seção XI – Dos Direitos e Deveres Gerais

Art. 93. Os direitos e os deveres dos participantes da Arena Tech são os previstos nos arts. 129 e 130 deste Regulamento.

Art. 94. A participação na Arena Tech implica ciência das condições de realização do evento e das responsabilidades inerentes às atividades desenvolvidas.

§1º Cada participante é responsável pela guarda de seus objetos pessoais, equipamentos, materiais, protótipos e demais bens utilizados durante o evento, salvo quando houver recebimento formal pela Comissão Organizadora.

§2º A Arena Tech não disponibiliza seguro individual contra acidentes pessoais, perdas, furtos ou danos materiais de propriedade dos participantes.

§3º A Comissão Organizadora adotará medidas razoáveis para promover um ambiente seguro, observadas as normas de segurança, acessibilidade, biossegurança e prevenção de acidentes previstas neste Regulamento.

§4º O disposto neste artigo não afasta a responsabilidade da Comissão Organizadora ou de terceiros nas hipóteses previstas na legislação aplicável.

CAPÍTULO IX – DAS INSCRIÇÕES E DA SUBMISSÃO DOS TRABALHOS

Seção I – Das Inscrições

Art. 95. A participação na Arena Tech dependerá de inscrição prévia, realizada exclusivamente por meio do sistema oficial do evento, disponível no sítio eletrônico da Arena Tech.

§1º O período de inscrições será definido no Edital Anual.

§2º A inscrição será individual para cada participante, ainda que vinculada a um mesmo projeto ou equipe.

§3º A inscrição somente será considerada válida após o preenchimento integral das informações obrigatórias e o envio da documentação exigida.

§4º A Comissão Organizadora poderá solicitar documentos complementares sempre que necessário para validação da inscrição.

Seção II – Das Informações Cadastrais

Art. 96. No ato da inscrição deverão ser informados, conforme a modalidade de participação: I – dados de identificação do participante; II – instituição de ensino; III – curso; IV – modalidade de ensino; V – série, módulo ou período; VI – contatos eletrônicos; VII – professor orientador; VIII – professor coorientador, quando houver; IX – modalidade de participação; X – Grande Área do Conhecimento, quando aplicável; XI – Objetivo(s) de Desenvolvimento Sustentável (ODS); XII – demais informações previstas no sistema eletrônico.

§1º Os dados pessoais serão tratados exclusivamente para as finalidades relacionadas à organização da Arena Tech, observada a legislação vigente.

§2º O fornecimento de informações falsas poderá acarretar cancelamento da inscrição e demais medidas previstas neste Regulamento.

Seção III – Da Submissão dos Trabalhos

Art. 97. A submissão dos trabalhos ocorrerá exclusivamente por meio eletrônico, observados os prazos estabelecidos no Edital Anual.

§1º A submissão compreenderá o envio dos documentos exigidos para cada modalidade.

§2º Não serão aceitas submissões encaminhadas por correio eletrônico, aplicativos de mensagens ou quaisquer outros meios não previstos neste Regulamento.

§3º Após encerrado o prazo de submissão, não será admitida substituição do pré-projeto, salvo quando solicitada formalmente pela Comissão Científica para correção de inconsistências documentais.

Seção IV – Dos Documentos Obrigatórios

Art. 98. Os documentos obrigatórios para submissão serão definidos conforme a modalidade de participação.

§1º Para a modalidade Exposição deverão ser apresentados: I – pré-projeto; II – identificação da Grande Área do Conhecimento; III – indicação do(s) Objetivo(s) de

Desenvolvimento Sustentável; IV – identificação dos autores; V – identificação do professor orientador; VI – demais documentos previstos no Edital.

§2º Para a Mostra de Profissões deverá ser apresentado resumo técnico da proposta.

§3º Para o Hackathon será exigido o resumo da equipe, conforme modelo disponibilizado pela Comissão Organizadora.

Seção V – Da Declaração de Autenticidade e Responsabilidade

Art. 99. Ao submeter um trabalho à Arena Tech, os autores e o professor orientador declaram que as informações apresentadas são verdadeiras e que o projeto observa as disposições deste Regulamento.

Art. 100. A submissão do trabalho implica a declaração de que: I – o projeto foi desenvolvido pelos autores indicados na inscrição; II – as contribuições de terceiros foram devidamente reconhecidas, quando aplicável; III – as informações apresentadas correspondem ao efetivo desenvolvimento do projeto; IV – foram observadas as normas relativas à integridade científica, aos direitos autorais, à propriedade intelectual, à proteção de dados pessoais, à biossegurança e às demais disposições deste Regulamento; V – o uso de ferramentas de Inteligência Artificial, quando aplicável, foi declarado na forma prevista pela Arena Tech.

Parágrafo único. As declarações previstas neste artigo serão formalizadas eletronicamente pelo orientador e pelos autores no ato da submissão do trabalho, mediante aceite expresso no sistema oficial da Arena Tech, produzindo os efeitos administrativos decorrentes deste Regulamento.

Art. 101. A constatação de informações falsas, omissões relevantes ou descumprimento das declarações previstas nesta Seção poderá ensejar: I – solicitação de esclarecimentos; II – determinação de correções; III – desclassificação do trabalho; IV – cancelamento da premiação; V – exclusão dos Anais Oficiais da Arena Tech; VI – comunicação à instituição de ensino participante.

Seção VI – Do Relatório Final

Art. 102. Os projetos aprovados para apresentação presencial deverão encaminhar relatório final dentro do prazo estabelecido no cronograma oficial.

§1º O relatório final deverá utilizar obrigatoriamente o modelo oficial disponibilizado pela Comissão Organizadora.

§2º O relatório final integrará os Anais da Arena Tech, observadas as disposições relativas à autoria, propriedade intelectual, proteção de dados pessoais e direitos de imagem.

§3º O não envio do relatório final implicará desclassificação automática do projeto.

§4º Na hipótese prevista no parágrafo anterior, a Comissão Organizadora convocará automaticamente o próximo projeto classificado na lista de suplência da respectiva Grande Área ou, inexistindo suplentes, da classificação geral.

Seção VII – Do Diário de Bordo

Art. 103. Os projetos da modalidade Exposição deverão manter Diário de Bordo durante todo o desenvolvimento da pesquisa.

§1º O Diário de Bordo constitui documento oficial destinado ao registro cronológico das atividades realizadas pela equipe.

§2º O Diário de Bordo deverá conter, sempre que aplicável: I – planejamento das atividades; II – registros de reuniões; III – etapas de desenvolvimento; IV – experimentos realizados; V – testes; VI – alterações metodológicas; VII – dificuldades encontradas; VIII – soluções adotadas; IX – registros fotográficos ou esquemáticos, quando pertinentes; X – referências consultadas; XI – utilização de ferramentas computacionais ou de Inteligência Artificial.

§3º O modelo oficial será disponibilizado pela Comissão Organizadora.

§4º O Diário de Bordo poderá ser solicitado em qualquer etapa da avaliação.

Seção VIII – Do Banner Científico

Art. 104. Os projetos classificados para apresentação presencial deverão elaborar banner científico.

§1º A Comissão Organizadora disponibilizará modelo oficial de banner.

§2º A utilização do modelo oficial será recomendada, não obrigatória.

§3º O banner deverá apresentar informações suficientes para compreensão do projeto durante a visitação pública.

Seção IX – Da Declaração de Uso de Inteligência Artificial

Art. 105. Todos os trabalhos submetidos deverão informar se houve utilização de sistemas de Inteligência Artificial durante seu desenvolvimento.

§1º A declaração deverá indicar, sempre que aplicável: I – ferramenta utilizada; II – finalidade da utilização; III – etapa do trabalho em que foi empregada; IV – forma de validação humana dos resultados produzidos.

§2º A utilização de Inteligência Artificial no desenvolvimento dos trabalhos observará o disposto no art. 133 deste Regulamento, constituindo ferramenta de apoio que não substitui a autoria intelectual dos estudantes.

§3º A omissão deliberada da utilização de Inteligência Artificial, quando comprovada, poderá caracterizar infração à integridade científica, nos termos do art. 132.

Seção X – Da Integridade Científica na Submissão

Art. 106. Os trabalhos submetidos à Arena Tech deverão observar os princípios da integridade científica, da honestidade intelectual, da ética na pesquisa e da responsabilidade acadêmica, sendo os autores responsáveis pela veracidade, originalidade e licitude das informações apresentadas, observado o rol de condutas vedadas definido no art. 132 deste Regulamento.

Art. 107. O uso de ferramentas de Inteligência Artificial no desenvolvimento dos trabalhos é permitido nos termos do art. 133 deste Regulamento, sendo obrigatória a declaração de que trata o art. 105 sempre que houver contribuição relevante da ferramenta para a elaboração do trabalho.

Parágrafo único. A omissão intencional da utilização de Inteligência Artificial, quando exigida declaração específica, poderá ser considerada pela Comissão Organizadora na análise da conformidade do trabalho.

Art. 108. A Comissão Organizadora poderá adotar procedimentos para apuração de indícios de violação à integridade científica, assegurados o contraditório e a ampla defesa.

§1º Confirmada a irregularidade, poderão ser aplicadas, conforme a gravidade da conduta: I – solicitação de correções; II – desclassificação do trabalho; III – cancelamento de premiação; IV – exclusão da publicação nos Anais da Arena Tech; V – comunicação à instituição de ensino de origem; VI – outras medidas previstas neste Regulamento ou na legislação aplicável.

§2º Não caracteriza violação à integridade científica a utilização de metodologias abertas, software livre, hardware livre, dados públicos, recursos educacionais abertos ou projetos desenvolvidos colaborativamente, desde que respeitadas as respectivas licenças, as normas de atribuição de autoria e as disposições deste Regulamento.

Seção XI – Da Integridade das Submissões

Art. 109. Todos os trabalhos submetidos deverão representar produção intelectual original da equipe participante, não sendo admitidas as condutas descritas no art. 132 deste Regulamento.

§1º A Comissão Organizadora poderá utilizar ferramentas de verificação de similaridade textual, análise documental e outros mecanismos de apoio à integridade científica.

Seção XII – Da Homologação das Inscrições

Art. 110. Encerrado o período de inscrições, a Comissão Científica procederá à análise documental e à homologação das inscrições.

§1º Serão verificadas: I – documentação obrigatória; II – regularidade da inscrição; III – enquadramento na modalidade; IV – enquadramento na Grande Área do Conhecimento; V – atendimento aos requisitos deste Regulamento.

§2º A homologação da inscrição não implica aprovação para participação presencial na Arena Tech.

§3º O resultado da homologação será publicado no sistema oficial do evento.

Seção XIII – Das Pendências Documentais

Art. 111. Constatadas inconsistências formais na documentação apresentada, a Comissão Científica poderá conceder prazo para saneamento, desde que não implique alteração substancial do conteúdo do trabalho.

§1º O saneamento documental não poderá ser utilizado para modificar objetivos, metodologia, resultados ou demais elementos científicos essenciais do projeto.

§2º O não atendimento da diligência dentro do prazo estabelecido acarretará o indeferimento da inscrição.

CAPÍTULO X – DA SELEÇÃO, DA AVALIAÇÃO E DA CLASSIFICAÇÃO DOS TRABALHOS

Seção I – Das Disposições Gerais

Art. 112. A seleção e a avaliação dos trabalhos da Arena Tech observarão os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, transparência, imparcialidade, integridade científica, isonomia e mérito técnico-científico.

§1º A avaliação será conduzida por avaliadores previamente cadastrados e credenciados pela Comissão Organizadora.

§2º Nenhum projeto poderá ser avaliado por profissional que possua conflito de interesses com seus autores, orientadores ou instituição participante.

§3º A Comissão Organizadora adotará mecanismos para assegurar a imparcialidade, a rastreabilidade das avaliações e a preservação do sigilo das informações durante o processo avaliativo.

Seção II – Da Seleção dos Pré-Projetos

Art. 113. Encerrado o período de submissão, os pré-projetos serão submetidos à avaliação da Comissão Científica para seleção dos trabalhos que participarão da etapa presencial.

§1º A seleção considerará, entre outros aspectos: I – aderência ao Regulamento; II – enquadramento na Grande Área do Conhecimento; III – consistência metodológica; IV

– relevância científica; V – potencial de inovação; VI – clareza da proposta; VII – viabilidade de execução.

§2º A seleção documental não atribui classificação final aos projetos.

Seção III – Da Avaliação Presencial

Art. 114. Os projetos classificados para a etapa presencial serão avaliados durante a realização da Arena Tech.

§1º A avaliação compreenderá: I – apresentação oral; II – análise do banner científico; III – análise do Diário de Bordo; IV – análise do relatório final; V – demonstração do protótipo, experimento, processo ou solução, quando aplicável; VI – arguição realizada pelos avaliadores.

§2º Todos os integrantes da equipe deverão estar aptos a apresentar o projeto.

Seção IV – Dos Critérios de Avaliação da Exposição

Art. 115. Os projetos da modalidade Exposição serão avaliados considerando os seguintes critérios: I – adequação à Grande Área do Conhecimento; II – identificação clara do problema de pesquisa; III – definição do público-alvo; IV – relevância científica, tecnológica ou social; V – coerência entre objetivos, metodologia e resultados; VI – fundamentação técnica e científica; VII – alinhamento aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); VIII – qualidade da solução proposta; IX – grau de inovação; X – aplicabilidade da solução; XI – potencial de empreendedorismo; XII – domínio do conteúdo apresentado; XIII – comunicação científica; XIV – qualidade do protótipo ou demonstração; XV – organização e qualidade da documentação apresentada.

Parágrafo único. Os pesos e instrumentos de avaliação serão definidos no Edital Anual e divulgados previamente aos participantes.

Seção V – Da Biossegurança e da Segurança das Demonstrações

Art. 116. Os projetos apresentados na Arena Tech deverão observar as normas de segurança, biossegurança, saúde pública, proteção ambiental e prevenção de acidentes aplicáveis à natureza de cada trabalho, sendo vedada a realização de experimentos, testes, demonstrações ou procedimentos que envolvam risco à integridade física, psíquica ou à saúde de pessoas, animais ou do meio ambiente.

§1º É expressamente proibida a utilização de: I – agentes biológicos patogênicos ou potencialmente patogênicos; II – substâncias químicas perigosas ou contaminantes; III – materiais radioativos; IV – resíduos biológicos ou infectantes; V – organismos vivos cuja utilização represente risco sanitário; VI – experimentação com animais; VII – experimentação, pesquisa ou testes em seres humanos; VIII – procedimentos invasivos ou potencialmente invasivos; IX – qualquer outro material ou procedimento que possa colocar em risco participantes, visitantes ou avaliadores.

§2º Quando a demonstração do projeto envolver equipamentos elétricos, eletrônicos, mecânicos ou outras tecnologias potencialmente perigosas, os expositores deverão adotar todas as medidas de segurança necessárias, mantendo os equipamentos em condições adequadas de funcionamento e operação.

§3º Sempre que possível, demonstrações que envolvam processos potencialmente perigosos deverão ser substituídas por protótipos, simulações, modelos físicos, recursos audiovisuais ou outros meios que preservem a finalidade didático-científica do projeto sem comprometer a segurança dos presentes.

Art. 117. Não se considera experimentação em seres humanos a realização de demonstrações pedagógicas ou profissionais de procedimentos técnicos, desde que observados, cumulativamente, os seguintes requisitos: I – possuam finalidade exclusivamente educativa; II – sejam compatíveis com a formação profissional apresentada; III – sejam executadas por estudantes sob supervisão direta do professor orientador e, quando necessário, de profissional legalmente habilitado; IV – utilizem materiais regularizados e apropriados para demonstração; V – não representem risco significativo à saúde ou à integridade física dos envolvidos; VI – dependam da manifestação livre e expressa da pessoa participante, que poderá interromper a demonstração a qualquer momento.

§1º Sempre que possível, deverão ser utilizados manequins, simuladores, modelos anatômicos, dispositivos de treinamento, softwares de simulação ou outros recursos didáticos que substituam procedimentos realizados em pessoas.

§2º A Comissão Organizadora poderá exigir a substituição da demonstração por recurso simulado quando entender que há risco incompatível com a natureza educacional do evento.

Art. 118. Procedimentos assistenciais minimamente invasivos poderão ser realizados exclusivamente na modalidade Mostra de Profissões, quando constituírem demonstração das competências profissionais do curso apresentado.

§1º Enquadram-se nessa hipótese, entre outros procedimentos de baixa complexidade: I – verificação da pressão arterial; II – aferição da glicemia capilar (HGT); III – oximetria de pulso; IV – aferição da temperatura corporal; V – avaliação antropométrica; VI – outros procedimentos equivalentes autorizados pela Comissão Organizadora.

§2º A realização desses procedimentos dependerá, cumulativamente, de: I – supervisão direta do professor orientador; II – observância das normas de biossegurança; III – utilização de materiais estéreis e descartáveis, quando aplicável; IV – descarte adequado dos resíduos gerados; V – higienização dos equipamentos e superfícies; VI – utilização dos Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) exigidos para cada procedimento; VII – consentimento livre e esclarecido da pessoa submetida à demonstração.

§3º É vedada a realização de procedimentos que envolvam administração de medicamentos, coleta de sangue venoso, infusão de substâncias, suturas, cateterizações ou qualquer intervenção de média ou alta complexidade.

Art. 119. A Comissão Organizadora poderá impedir, suspender ou determinar a retirada imediata de qualquer material, equipamento ou demonstração que represente risco à saúde, à segurança, ao meio ambiente ou ao patrimônio, independentemente da etapa de avaliação em que se encontre o projeto.

Parágrafo único. A substituição ou retirada de materiais por determinação da Comissão Organizadora não implicará, por si só, desclassificação do projeto, salvo quando a irregularidade inviabilizar sua apresentação ou caracterizar descumprimento deste Regulamento.

Seção VI – Dos Critérios de Avaliação da Mostra de Profissões

Art. 120. A Mostra de Profissões será avaliada considerando: I – fidelidade ao ambiente profissional; II – demonstração prática das atividades; III – qualidade da ambientação; IV – domínio técnico da equipe; V – comunicação com os visitantes; VI – organização do espaço; VII – trabalho em equipe; VIII – criatividade; IX – interação com o público; X – qualidade geral da apresentação.

Seção VII – Dos Critérios de Avaliação do Hackathon

Art. 121. O Hackathon será avaliado mediante apresentação final em formato de pitch.

§1º Serão considerados, entre outros critérios: I – compreensão do desafio; II – criatividade; III – inovação; IV – viabilidade técnica; V – impacto potencial; VI – modelo de solução; VII – qualidade da apresentação; VIII – capacidade de argumentação; IX – trabalho em equipe; X – resposta aos questionamentos da banca.

Seção VIII – Dos Avaliadores

Art. 122. Os avaliadores deverão possuir experiência acadêmica, científica, tecnológica ou profissional compatível com a modalidade ou Grande Área do Conhecimento em que atuarão.

§1º Os avaliadores deverão firmar declaração de inexistência de conflito de interesses.

§2º É vedado ao avaliador participar da avaliação de projeto: I – de sua própria instituição de ensino; II – orientado por profissional com quem mantenha vínculo de subordinação, parentesco ou colaboração direta; III – que envolva interesse pessoal, financeiro ou institucional capaz de comprometer sua imparcialidade.

§3º Identificado conflito de interesses após a distribuição das avaliações, o avaliador será imediatamente substituído.

Art. 123. Os avaliadores, representantes de instituições parceiras em cooperação técnica e demais membros das bancas avaliadoras deverão abster-se de estabelecer tratativas com equipes participantes sobre oportunidades de cooperação,

desenvolvimento tecnológico, incubação, aceleração, mentoria, transferência de tecnologia ou quaisquer outras formas de parceria durante o período compreendido entre o início das avaliações e a homologação oficial dos resultados da Arena Tech.

Parágrafo único. Após a homologação oficial dos resultados, as instituições integrantes do Ecossistema de Inovação Educacional poderão manifestar interesse no desenvolvimento dos projetos apresentados, observado o disposto no art. 62 deste Regulamento.

Seção IX – Da Consolidação das Notas

Art. 124. As notas atribuídas pelos avaliadores serão registradas exclusivamente no sistema oficial da Arena Tech.

§1º A Comissão de Avaliação procederá à conferência das notas e à consolidação dos resultados.

§2º Sempre que identificadas inconsistências formais, erros materiais ou divergências de lançamento, a Comissão poderá promover as correções necessárias, preservando integralmente as notas atribuídas pelos avaliadores.

§3º É vedada qualquer alteração discricionária das notas atribuídas pelos avaliadores.

Seção X – Da Classificação

Art. 125. A classificação obedecerá à ordem decrescente da pontuação obtida em cada modalidade, categoria, subcategoria e Grande Área do Conhecimento, conforme aplicável.

§1º A classificação observará: I – modalidade; II – categoria; III – subcategoria; IV – Grande Área do Conhecimento; V – classificação geral.

§2º Os critérios de desempate serão estabelecidos no Edital Anual.

Seção XI – Da Premiação

Art. 126. A Arena Tech concederá premiações às equipes de maior destaque em cada edição.

§1º Serão premiados: I – os três primeiros colocados de cada Grande Área do Conhecimento da modalidade Exposição, nas subcategorias Ensino Médio Integrado e Educação Profissional Subsequente; II – os três primeiros colocados da Mostra de Profissões; III – os três primeiros colocados do Hackathon Diurno; IV – os três primeiros colocados do Hackathon Noturno.

§2º Além da classificação prevista no §1º, poderão ser concedidas premiações especiais, incluindo: I – Destaque em Empreendedorismo; II – Destaque em Inovação; III – Destaque em Impacto Social; IV – Destaque em Sustentabilidade; V – Menções Honrosas; VI – outras distinções aprovadas pela Comissão Organizadora.

§3º A natureza, quantidade e especificações das premiações poderão variar a cada edição, sendo divulgadas previamente no Edital Anual e na página oficial da Arena Tech.

Seção XII – Da Homologação dos Resultados

Art. 127. Encerradas as avaliações e apreciados os recursos administrativos, a Comissão Organizadora homologará o resultado oficial da Arena Tech.

§1º A homologação será publicada nos canais oficiais do evento.

§2º A homologação encerra o processo avaliativo da edição correspondente, ressalvadas as hipóteses de nulidade, fraude ou erro material devidamente comprovados.

CAPÍTULO XI – DA ÉTICA E DA INTEGRIDADE CIENTÍFICA

Seção I – Das Disposições Gerais

Art. 128. Todos os participantes da Arena Tech deverão atuar em conformidade com os princípios da ética, da boa-fé, da integridade científica, do respeito mútuo, da responsabilidade social e da convivência democrática.

§1º O ambiente da Arena Tech deverá promover o diálogo, a cooperação, a inclusão, o respeito à diversidade e a valorização da produção científica.

§2º Nenhuma atividade poderá contrariar os objetivos educacionais, científicos e institucionais estabelecidos neste Regulamento.

Seção II – Dos Direitos dos Participantes

Art. 129. São direitos dos participantes: I – ser tratados com respeito, dignidade e igualdade; II – participar das atividades para as quais estiverem regularmente inscritos e credenciados; III – receber tratamento digno, respeitoso e igualitário; IV – ser avaliados de forma imparcial e transparente; V – ter assegurado o direito ao contraditório e à ampla defesa nos procedimentos administrativos previstos neste Regulamento; VI – receber informações claras sobre o funcionamento da Arena Tech; VII – ter protegidos seus dados pessoais, sua imagem e sua produção intelectual, na forma da legislação vigente; VIII – solicitar esclarecimentos, apresentar recursos e formular manifestações perante a Comissão Organizadora; IX – receber certificação de participação, quando cumpridos os requisitos estabelecidos no Edital Anual.

Seção III – Dos Deveres dos Participantes

Art. 130. Constituem deveres dos participantes: I – cumprir integralmente este Regulamento e o Edital Anual; II – atuar com honestidade acadêmica e científica; III – respeitar os demais participantes, avaliadores, organizadores e visitantes; IV – preservar o patrimônio público e privado utilizado durante o evento; V – manter

conduta compatível com o ambiente educacional; VI – observar as orientações da Comissão Organizadora; VII – utilizar adequadamente os espaços, equipamentos e materiais disponibilizados; VIII – zelar pela segurança individual e coletiva; IX – comunicar imediatamente qualquer situação que possa comprometer a segurança ou a integridade do evento; X – colaborar para a segurança do evento; XI – observar as normas relativas à proteção de dados pessoais, direitos autorais, uso de imagem e integridade científica.

Seção IV – Da Integridade Científica

Art. 131. A produção científica apresentada na Arena Tech deverá observar rigor metodológico, honestidade intelectual e respeito às normas éticas aplicáveis à pesquisa.

§1º Os autores respondem integralmente pela veracidade das informações apresentadas.

§2º Toda informação técnica, científica ou estatística utilizada deverá possuir origem identificável e, quando aplicável, referência bibliográfica adequada.

§3º A Comissão Organizadora poderá solicitar documentos comprobatórios sempre que entender necessário.

Seção V – Das Condutas Vedadas

Art. 132. Constituem infrações à integridade científica e à ética da Arena Tech, entre outras: I – plágio total ou parcial de obras, textos, imagens, códigos, projetos ou quaisquer produções intelectuais de terceiros, sem a devida atribuição de autoria; II – autoplágio, quando houver reapresentação de trabalho anteriormente publicado ou apresentado sem a devida identificação ou autorização, quando exigida; III – fabricação, falsificação ou manipulação intencional de dados, resultados, documentos, imagens, registros experimentais ou evidências; IV – omissão deliberada de informações relevantes que comprometam a compreensão ou a avaliação do projeto; V – utilização indevida de autoria ou omissão de coautores que tenham contribuído significativamente para o desenvolvimento do trabalho; VI – utilização de documentos falsificados ou de identidade de terceiros; VII – apresentação de projeto de autoria diversa daquela declarada; VIII – violação de direitos autorais; IX – descumprimento das normas relativas ao uso de Inteligência Artificial; X – qualquer outra prática que comprometa a autenticidade, a confiabilidade, a credibilidade do projeto ou que seja incompatível com a ética científica.

Seção VI – Da Utilização de Inteligência Artificial

Art. 133. A utilização de ferramentas de Inteligência Artificial é permitida como instrumento de apoio à pesquisa e ao desenvolvimento dos trabalhos, desde que observados os princípios da transparência, da autoria intelectual, da responsabilidade acadêmica e da supervisão humana, e declarada sua utilização sempre que houver

contribuição relevante para a elaboração do trabalho, nos termos do art. 105 deste Regulamento.

§1º A Inteligência Artificial poderá ser utilizada, entre outras finalidades, para: I – organização de informações; II – revisão linguística; III – apoio à programação; IV – tratamento de dados; V – geração de protótipos; VI – apoio à redação técnica; VII – análise exploratória.

§2º É vedado utilizar Inteligência Artificial para: I – atribuir autoria indevida ao sistema; II – substituir integralmente a produção intelectual dos estudantes; III – fabricar resultados inexistentes; IV – gerar referências bibliográficas fictícias; V – omitir sua utilização quando exigida a declaração prevista neste Regulamento.

§3º A utilização de ferramentas de Inteligência Artificial não transfere à tecnologia a responsabilidade pelo conteúdo produzido, permanecendo os estudantes e orientadores integralmente responsáveis pela veracidade, originalidade, fundamentação técnica e conformidade ética do trabalho, ainda que tenham utilizado tais ferramentas.

Seção VII – Da Conduta Durante o Evento

Art. 134. Todos os participantes deverão manter comportamento compatível com a finalidade educacional da Arena Tech.

§1º É vedado: I – praticar atos discriminatórios; II – promover assédio moral ou sexual; III – utilizar linguagem ofensiva; IV – praticar violência física ou psicológica; V – danificar patrimônio; VI – interromper avaliações; VII – dificultar o acesso dos visitantes; VIII – consumir ou portar substâncias ilícitas; IX – praticar qualquer conduta que comprometa a segurança do evento.

§2º A Comissão Organizadora poderá determinar o afastamento imediato de participante cuja conduta represente risco à integridade física, moral ou institucional do evento, assegurados posteriormente o contraditório e a ampla defesa.

Seção VIII – Das Infrações Administrativas

Art. 135. O descumprimento deste Regulamento poderá ensejar a aplicação das seguintes medidas administrativas, observada a gravidade da infração: I – orientação verbal; II – advertência formal; III – desclassificação do projeto; IV – exclusão da equipe; V – cancelamento da certificação; VI – impedimento de participação em futuras edições da Arena Tech, pelo prazo de até dois anos; VII – comunicação à instituição de ensino de vínculo; VIII – encaminhamento às autoridades competentes, quando houver indícios de ilícito civil, administrativo ou penal.

Seção IX – Do Processo Administrativo

Art. 136. Nenhuma sanção será aplicada sem a observância do devido processo administrativo.

§1º O participante terá direito: I – à ciência dos fatos que lhe são imputados; II – ao acesso aos documentos pertinentes; III – à apresentação de defesa; IV – à produção de provas admitidas em direito; V – ao recurso administrativo, quando cabível.

§2º A Comissão Organizadora decidirá de forma fundamentada, observando os princípios da razoabilidade e da proporcionalidade.

Seção X – Da Comissão de Ética

Art. 137. A Comissão de Ética, Integridade Científica e Proteção de Dados atuará na análise das situações relacionadas: I – à integridade científica; II – ao uso de Inteligência Artificial; III – ao plágio; IV – aos conflitos éticos; V – à proteção de dados pessoais; VI – aos direitos autorais; VII – aos direitos de imagem; VIII – às demais matérias de sua competência.

Parágrafo único. As manifestações da Comissão possuirão natureza técnica e subsidiarão as decisões da Comissão Organizadora.

Seção XI – Da Promoção da Cultura Ética

Art. 138. A Arena Tech promoverá ações permanentes de formação voltadas à ética em pesquisa, integridade científica, cidadania digital, uso responsável da Inteligência Artificial, propriedade intelectual e boas práticas acadêmicas, em complemento às ações formativas gerais previstas no art. 73 deste Regulamento.

Parágrafo único. As atividades previstas neste artigo poderão ser realizadas antes, durante e após cada edição da Arena Tech, em parceria com instituições de ensino, universidades, empresas, centros de pesquisa e demais organizações integrantes do Ecossistema de Inovação Educacional.

CAPÍTULO XII – DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS, DOS DIREITOS DE IMAGEM, DOS DIREITOS AUTORAIS E DA PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Seção I – Das Disposições Gerais

Art. 139. A Arena Tech observará, em todas as suas atividades, os princípios da proteção de dados pessoais, da privacidade, da segurança da informação, da proteção integral da criança e do adolescente, da transparência e da responsabilidade no tratamento de informações pessoais.

§1º O tratamento de dados pessoais será realizado exclusivamente para finalidades relacionadas ao planejamento, organização, execução, avaliação, certificação, divulgação científica e preservação da memória institucional da Arena Tech.

§2º Todas as atividades envolvendo dados pessoais deverão observar a legislação vigente, especialmente a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), o Estatuto

da Criança e do Adolescente (ECA) e as normas aplicáveis à proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

Seção II – Do Tratamento de Dados Pessoais

Art. 140. O sistema oficial da Arena Tech poderá realizar o tratamento dos dados pessoais necessários à execução do evento.

§1º Poderão ser tratados, entre outros: I – nome; II – instituição de ensino; III – curso; IV – modalidade de ensino; V – endereço eletrônico; VI – telefone; VII – município; VIII – categoria de participação; IX – documentos exigidos para inscrição; X – registros de participação.

§2º O tratamento limitar-se-á aos dados estritamente necessários ao cumprimento das finalidades do evento.

§3º É vedada a utilização dos dados pessoais para finalidade diversa daquela informada ao titular, salvo nas hipóteses autorizadas em lei.

Seção III – Dos Dados de Crianças e Adolescentes

Art. 141. O tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes observará o princípio do melhor interesse do menor, nos termos da legislação vigente, e as autorizações previstas no art. 92 deste Regulamento.

§1º Os responsáveis legais deverão ser informados, de forma clara e acessível, sobre: I – os dados coletados; II – as finalidades do tratamento; III – o período de armazenamento; IV – os direitos assegurados pela legislação; V – os canais oficiais de atendimento.

§2º A Comissão Organizadora adotará medidas técnicas e administrativas destinadas à proteção dos dados pessoais dos participantes menores de idade.

Seção IV – Do Credenciamento e Controle de Acesso

Art. 142. Todos os participantes, visitantes, avaliadores, palestrantes, representantes institucionais e demais pessoas que acessarem a Arena Tech deverão realizar credenciamento oficial junto ao sistema da Arena Tech.

§1º O credenciamento poderá ocorrer mediante cadastro eletrônico, emissão de crachá, pulseira, QR Code ou outro mecanismo oficialmente adotado.

§2º O controle de acesso tem por finalidade: I – garantir a segurança dos participantes; II – proteger crianças e adolescentes; III – preservar o patrimônio institucional; IV – controlar a capacidade dos ambientes; V – assegurar a rastreabilidade dos acessos.

§3º Os registros de acesso poderão ser utilizados exclusivamente para fins administrativos, estatísticos e de segurança institucional.

§4º O credenciamento implica ciência e aceitação deste Regulamento, do Edital Anual, das normas de convivência, das políticas de privacidade e dos termos de tratamento de dados pessoais.

Seção V – Dos Direitos de Imagem

Art. 143. Durante a realização da Arena Tech poderão ser produzidos registros fotográficos, audiovisuais e sonoros destinados à documentação, divulgação científica, promoção institucional e preservação histórica do evento.

§1º Os registros poderão ser utilizados em: I – sítio eletrônico da Arena Tech; II – redes sociais institucionais; III – Anais da Arena Tech; IV – materiais de divulgação; V – campanhas institucionais; VI – apresentações acadêmicas; VII – transmissões ao vivo; VIII – registros históricos do evento.

§2º A utilização da imagem de participantes menores de idade dependerá das autorizações exigidas pela legislação e pelo Edital Anual.

§3º A Comissão Organizadora adotará medidas para evitar exposição vexatória, discriminatória ou incompatível com a finalidade educacional do evento.

Seção VI – Das Transmissões Digitais

Art. 144. As atividades da Arena Tech poderão ser transmitidas por meios digitais oficiais.

§1º As transmissões observarão os princípios da finalidade educacional, da proteção da imagem e da segurança digital.

§2º Não será permitida a divulgação de informações pessoais sensíveis durante as transmissões.

§3º A Comissão Organizadora poderá limitar ou interromper transmissões sempre que necessário para proteção de crianças, adolescentes, participantes ou da integridade do evento.

Seção VII – Dos Direitos Autorais

Art. 145. Os direitos autorais dos trabalhos apresentados permanecem pertencentes aos respectivos autores, observado o disposto na legislação vigente.

§1º A submissão dos trabalhos e, especificamente, do relatório final implica concessão de licença não exclusiva, gratuita, por prazo indeterminado e sem transferência de titularidade à Comissão Organizadora, preservados os direitos morais dos autores, exclusivamente para: I – publicação nos Anais da Arena Tech; II – divulgação científica; III – preservação histórica do evento e da memória do Programa Arena Tech; IV – promoção institucional da Arena Tech; V – divulgação das edições futuras; VI – finalidades educacionais e acadêmicas correlatas.

§2º Qualquer utilização para finalidade diversa dependerá de autorização específica dos autores ou de seus representantes legais, quando aplicável.

§3º A publicação nos Anais deverá preservar a identificação da autoria, da instituição de ensino e do professor orientador.

§4º A publicação não impede que os autores publiquem posteriormente seus trabalhos em periódicos científicos, eventos acadêmicos ou outros meios de divulgação, observadas as políticas editoriais aplicáveis.

Seção VIII – Dos Anais Oficiais da Arena Tech

Art. 146. Ficam instituídos os Anais Oficiais da Arena Tech, publicação técnico-científica destinada ao registro, preservação, divulgação e valorização da produção científica, tecnológica, inovadora e empreendedora apresentada em cada edição do evento, e têm por finalidade incentivar a pesquisa aplicada e ampliar a visibilidade das iniciativas desenvolvidas pelos participantes.

§1º Os Anais Oficiais poderão ser publicados em formato eletrônico, observadas as normas editoriais estabelecidas pela Comissão Organizadora.

§2º Poderão integrar os Anais: I – pré-projetos aprovados; II – relatórios finais; III – resumos expandidos; IV – trabalhos completos; V – fotografias dos projetos; VI – registros das premiações; VII – demais conteúdos científicos ou institucionais aprovados pela Comissão Organizadora.

Art. 147. A Comissão Organizadora poderá atribuir registro identificador às edições dos Anais, bem como adotar padrões nacionais e internacionais de editoração científica, visando ampliar sua preservação, indexação e disseminação.

Art. 148. A organização poderá manter repositório digital permanente destinado à preservação histórica das edições da Arena Tech, dos Anais Oficiais e de outros documentos institucionais relacionados ao Programa.

Seção IX – Da Propriedade Intelectual

Art. 149. A Arena Tech não reivindicará qualquer titularidade sobre invenções, modelos de utilidade, desenhos industriais, programas de computador, marcas ou demais ativos de propriedade intelectual desenvolvidos pelos participantes.

§1º A proteção da propriedade intelectual será de responsabilidade dos autores e de suas instituições.

§2º A Comissão Organizadora poderá orientar os participantes quanto aos mecanismos de proteção da propriedade intelectual e de transferência de tecnologia.

Seção X – Da Segurança da Informação

Art. 150. A Comissão Organizadora adotará medidas técnicas e administrativas destinadas à proteção dos sistemas, bases de dados e documentos digitais utilizados pela Arena Tech.

§1º O acesso às informações será restrito aos usuários autorizados.

§2º Sempre que possível, serão adotados mecanismos de autenticação, controle de acesso, registro de operações, cópias de segurança e demais medidas compatíveis com as boas práticas de segurança da informação.

Seção XI – Dos Direitos dos Titulares dos Dados

Art. 151. Os titulares dos dados pessoais poderão exercer os direitos previstos na legislação aplicável, especialmente quanto ao acesso, correção, atualização, anonimização, eliminação, portabilidade, revogação de consentimento e demais direitos legalmente assegurados.

Parágrafo único. Os procedimentos para atendimento das solicitações serão divulgados no sítio eletrônico oficial da Arena Tech.

Seção XII – Da Responsabilidade Institucional

Art. 152. A Comissão Organizadora responderá pela implementação das medidas administrativas necessárias ao cumprimento das normas relativas à proteção de dados pessoais, direitos de imagem e proteção integral de crianças e adolescentes no âmbito da Arena Tech.

Parágrafo único. Sempre que houver alteração relevante na legislação aplicável, a Comissão Organizadora poderá atualizar procedimentos internos, termos de consentimento, políticas de privacidade e documentos complementares, independentemente de alteração deste Regulamento, desde que preservados seus princípios e garantida ampla divulgação.

CAPÍTULO XIII – DOS RECURSOS ADMINISTRATIVOS, DAS REVISÕES E DAS DECISÕES

Seção I – Das Disposições Gerais

Art. 153. Os participantes poderão interpor recursos administrativos contra atos praticados no âmbito da Arena Tech, observadas as disposições deste Regulamento e do Edital Anual.

§1º Os recursos terão natureza exclusivamente administrativa.

§2º Não serão admitidos recursos apresentados fora dos prazos estabelecidos.

§3º Os recursos deverão observar os princípios da boa-fé, da objetividade, da fundamentação e do respeito institucional.

Seção II – Dos Atos Passíveis de Recurso

Art. 154. Poderão ser objeto de recurso administrativo, entre outros: I – indeferimento de inscrição; II – não homologação da submissão; III – reclassificação da Grande Área do Conhecimento; IV – resultado da seleção documental; V – desclassificação de projeto; VI – aplicação de sanções administrativas; VII – resultado preliminar das avaliações; VIII – demais decisões da Comissão Organizadora que produzam efeitos diretos aos participantes.

Parágrafo único. Não caberá recurso contra critérios previamente estabelecidos neste Regulamento ou no Edital Anual.

Seção III – Da Interposição dos Recursos

Art. 155. Os recursos deverão ser apresentados exclusivamente por meio do sistema oficial da Arena Tech.

§1º Somente poderão interpor recurso: I – o professor orientador; II – o participante maior de dezoito anos, quando autorizado pelo Edital; III – o representante institucional, quando expressamente previsto.

§2º Recursos apresentados por terceiros não serão conhecidos.

§3º O recurso deverá conter, obrigatoriamente: I – identificação do recorrente; II – identificação do projeto ou equipe; III – indicação da decisão recorrida; IV – exposição clara dos fatos; V – fundamentação técnica ou jurídica; VI – pedido específico.

Seção IV – Da Admissibilidade

Art. 156. Recebido o recurso, a Comissão Organizadora realizará análise preliminar de admissibilidade.

§1º Não serão conhecidos os recursos: I – intempestivos; II – manifestamente infundados; III – sem identificação do recorrente; IV – desacompanhados de fundamentação mínima; V – apresentados por meio diverso do previsto neste Regulamento.

§2º O não conhecimento do recurso será motivado e comunicado ao recorrente.

Seção V – Da Análise dos Recursos

Art. 157. Os recursos admitidos serão analisados pela Comissão competente, podendo ser solicitados pareceres técnicos ou científicos sempre que necessário.

§1º A Comissão poderá: I – manter a decisão recorrida; II – reformá-la integralmente; III – reformá-la parcialmente; IV – determinar diligências complementares.

§2º Quando a matéria envolver aspectos científicos específicos, poderá ser solicitado parecer da Comissão Científica.

§3º Quando envolver questões éticas, proteção de dados, direitos autorais ou integridade científica, poderá ser solicitado parecer da Comissão de Ética, Integridade Científica e Proteção de Dados.

Seção VI – Das Revisões de Ofício

Art. 158. A Comissão Organizadora poderá revisar, de ofício, seus próprios atos quando constatados: I – erro material; II – inexatidão documental; III – falha de processamento; IV – vício administrativo; V – fraude comprovada.

§1º A revisão deverá ser devidamente fundamentada.

§2º Sempre que a revisão puder produzir prejuízo a participante, será assegurado o contraditório e a ampla defesa.

Seção VII – Das Decisões

Art. 159. As decisões dos recursos serão sempre fundamentadas e registradas no sistema oficial da Arena Tech.

§1º As decisões indicarão, de forma objetiva: I – os fatos considerados; II – os fundamentos técnicos, científicos ou administrativos; III – a conclusão da Comissão.

§2º As decisões serão comunicadas ao recorrente pelos meios oficiais do evento.

Seção VIII – Da Definitividade das Decisões

Art. 160. As decisões proferidas em grau recursal esgotam a instância administrativa da Arena Tech.

Parágrafo único. Permanecem ressalvadas as hipóteses de revisão previstas neste Regulamento em caso de fraude, erro material ou nulidade comprovada.

Seção IX – Da Publicidade e Transparência

Art. 161. Os resultados oficiais, homologações e decisões administrativas serão divulgados nos canais oficiais da Arena Tech, preservados os dados pessoais protegidos pela legislação.

§1º A publicidade dos atos observará os princípios da transparência e da proteção de dados pessoais.

§2º Informações que contenham dados pessoais, informações sensíveis, segredos industriais ou elementos protegidos por propriedade intelectual serão divulgadas apenas na medida necessária ao cumprimento das finalidades institucionais.

Seção X – Das Disposições Finais sobre Recursos

Art. 162. A interposição de recurso não suspende automaticamente os efeitos da decisão recorrida, salvo quando houver determinação expressa da Comissão Organizadora.

Parágrafo único. O cronograma da Arena Tech somente será alterado em situações excepcionais devidamente justificadas pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO XIV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Seção I – Das Disposições Gerais

Art. 163. O presente Regulamento Geral estabelece as normas permanentes de organização, funcionamento e gestão da Arena Tech, aplicáveis a todas as suas edições, salvo disposição específica em Edital Anual.

§1º O Edital Anual complementarará este Regulamento, disciplinando aspectos específicos de cada edição, especialmente: I – cronograma; II – número de vagas; III – quantitativo de projetos; IV – critérios de desempate; V – pesos da avaliação; VI – premiações; VII – formulários oficiais; VIII – modelos de documentos; IX – programação; X – demais informações operacionais.

§2º Em caso de conflito entre este Regulamento e o Edital Anual, prevalecerão as disposições deste Regulamento, ressalvadas as matérias cuja atualização anual esteja expressamente prevista neste instrumento.

Art. 164. Os termos técnicos utilizados neste Regulamento possuem o significado definido no Anexo I – Glossário de Termos e Definições, que integra este Regulamento para todos os efeitos.

Parágrafo único. Na hipótese de divergência entre o significado comum de determinado termo e a definição constante do Glossário, prevalecerá a definição estabelecida no Anexo I deste Regulamento.

Seção II – Da Comissão Organizadora

Art. 165. Compete à Comissão Organizadora interpretar este Regulamento e deliberar sobre os casos omissos, nos termos do art. 44 deste Regulamento.

Seção III – Das Atualizações Normativas

Art. 166. O presente Regulamento poderá ser revisado pela Comissão Organizadora sempre que necessário para: I – adequação à legislação vigente; II – aperfeiçoamento dos procedimentos administrativos; III – atualização científica e tecnológica; IV – fortalecimento da governança da Arena Tech; V – atendimento às recomendações de órgãos públicos, instituições científicas ou entidades parceiras.

§1º As alterações aprovadas produzirão efeitos a partir da edição subsequente da Arena Tech, salvo quando decorrerem de obrigação legal de aplicação imediata.

§2º Toda atualização deverá ser publicada nos canais oficiais do evento.

Seção IV – Da Governança do Ecossistema de Inovação Educacional

Art. 167. A Arena Tech constitui iniciativa permanente de articulação entre instituições de ensino, setor produtivo, poder público, ambientes de inovação e sociedade civil organizada, visando fortalecer a educação científica, tecnológica, empreendedora e profissional.

§1º O Ecossistema de Inovação Educacional da Arena Tech poderá ser composto, entre outros, por: I – instituições de educação básica; II – instituições de educação profissional; III – universidades, centros universitários e faculdades; IV – institutos de pesquisa; V – empresas; VI – associações empresariais; VII – ambientes promotores de inovação; VIII – incubadoras; IX – parques tecnológicos; X – órgãos públicos; XI – fundações; XII – organizações da sociedade civil.

§2º A participação das instituições parceiras ocorrerá mediante cooperação técnica, respeitada a autonomia administrativa de cada instituição.

§3º Todas as ações desenvolvidas no âmbito da Arena Tech deverão possuir finalidade predominantemente educacional, científica, tecnológica, inovadora ou empreendedora.

Seção V – Da Participação em Feiras Afiliadas

Art. 168. A Arena Tech poderá estabelecer acordos de cooperação, afiliação ou credenciamento com feiras científicas, programas de inovação, desafios tecnológicos e eventos acadêmicos de âmbito regional, estadual, nacional ou internacional.

§1º Havendo programas de afiliação vigentes, a Comissão Organizadora poderá indicar trabalhos para representação institucional, observados os critérios definidos no Edital Anual e nos regulamentos das instituições promotoras, dentro dos quantitativos prioritários previstos no art. 34, §3º.

§2º Quando houver previsão normativa dos programas parceiros, a classificação obtida na Arena Tech poderá ser utilizada como etapa classificatória para participação em outros eventos científicos.

Seção VI – Da Preservação da Memória Científica

Art. 169. A Arena Tech manterá repositório institucional destinado à preservação da memória científica, tecnológica e educacional de suas edições.

§1º Poderão integrar o repositório: I – Anais; II – relatórios finais; III – fotografias; IV – registros audiovisuais; V – materiais institucionais; VI – estatísticas; VII – indicadores científicos; VIII – demais documentos de interesse histórico e institucional.

§2º A divulgação do acervo observará as normas relativas à proteção de dados pessoais, direitos autorais, propriedade intelectual e direitos de imagem.

Seção VII – Alterações por Motivo de Força Maior

Art. 170. Em situações excepcionais decorrentes de caso fortuito, força maior ou circunstâncias supervenientes que possam comprometer a realização da Arena Tech, a segurança dos participantes ou o cumprimento deste Regulamento, a Comissão Organizadora poderá promover alterações no cronograma, na programação, nos procedimentos administrativos ou na forma de realização das atividades.

§1º Consideram-se, entre outras, situações que poderão justificar as alterações previstas no caput: I – calamidade pública; II – emergência em saúde pública; III – eventos climáticos extremos; IV – interrupção de serviços essenciais; V – indisponibilidade da infraestrutura do evento; VI – determinações de autoridades competentes; VII – situações que representem risco à integridade física dos participantes ou ao patrimônio; VIII – outras circunstâncias excepcionais devidamente fundamentadas.

§2º As alterações deverão ser fundamentadas, aprovadas pela Comissão Organizadora e amplamente divulgadas nos canais oficiais da Arena Tech.

§3º Sempre que possível, a Comissão Organizadora adotará medidas que preservem a continuidade das atividades, a igualdade de condições entre os participantes e a transparência do processo.

Seção VIII – Da Vigência

Art. 171. Este Regulamento Geral entra em vigor na data de sua aprovação pela Comissão Organizadora da Arena Tech, permanecendo vigente por prazo indeterminado até sua revogação ou substituição.

Parágrafo único. O Edital Anual da Arena Tech deverá observar integralmente as disposições deste Regulamento.

Seção IX – Do Monitoramento, dos Indicadores e da Memória Institucional

Art. 172. A Comissão Organizadora manterá sistema permanente de monitoramento e registro das informações institucionais da Arena Tech, com a finalidade de subsidiar o planejamento, a avaliação, a transparência, a melhoria contínua e a consolidação do Programa Arena Tech.

§1º Os dados institucionais poderão ser divulgados na página oficial da Arena Tech, em relatórios, painéis, publicações técnicas ou outros meios oficiais de comunicação, observadas as disposições da legislação aplicável, especialmente quanto à proteção de dados pessoais.

§2º A divulgação das informações ocorrerá, preferencialmente, de forma consolidada, estatística e anonimizada, preservando a identidade dos participantes sempre que exigido pela legislação.

Art. 173. O sistema de monitoramento poderá contemplar, entre outros indicadores: I – número de inscrições; II – número de participantes; III – número de instituições participantes; IV – distribuição dos trabalhos por grandes áreas do conhecimento; V – modalidades participantes; VI – municípios representados; VII – número de avaliadores; VIII – número de instituições parceiras em cooperação técnica; IX – ações de formação promovidas pela Comissão Organizadora; X – participação em programas de pré-incubação, incubação, aceleração ou outras iniciativas decorrentes da Arena Tech; XI – participação dos projetos em feiras científicas, tecnológicas e eventos afiliados; XII – indicadores relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); XIII – dados relativos às edições anteriores da Arena Tech; XIV – outros indicadores considerados relevantes pela Comissão Organizadora.

Art. 174. A Comissão Organizadora poderá manter histórico institucional das edições da Arena Tech, com vistas à preservação da memória do Programa e ao acompanhamento de sua evolução científica, tecnológica, educacional, inovadora e empreendedora.

§1º O histórico institucional poderá contemplar séries históricas, relatórios anuais, indicadores consolidados, registros fotográficos, audiovisuais, estatísticos e documentais, bem como outras informações de interesse institucional.

§2º As informações históricas poderão subsidiar estudos, pesquisas, avaliações institucionais, prestação de contas, elaboração de políticas públicas, captação de recursos e planejamento de futuras edições da Arena Tech.

§3º Sempre que possível, os indicadores institucionais serão disponibilizados em formato aberto e acessível, preservados os dados pessoais protegidos pela legislação vigente, de modo a incentivar pesquisas, estudos acadêmicos e análises sobre educação profissional, ciência, tecnologia, inovação e empreendedorismo.

Seção X – Da Identidade Institucional e do Uso da Marca Arena Tech

Art. 175. A denominação Arena Tech, sua identidade visual, logotipos, símbolos, elementos gráficos, materiais oficiais e demais sinais distintivos constituem patrimônio institucional do Programa Arena Tech, sendo sua utilização disciplinada por este Regulamento e pelas normas complementares expedidas pela Comissão Organizadora.

§1º A utilização da marca Arena Tech deverá preservar sua identidade institucional, finalidade educacional e reputação, sendo vedado seu emprego de forma que possa induzir terceiros a erro, causar prejuízo à imagem do Programa ou sugerir vínculo institucional inexistente.

§2º É permitida a utilização da marca Arena Tech pelos participantes, instituições de ensino, instituições parceiras em cooperação técnica e órgãos públicos exclusivamente

para fins de divulgação de sua participação no evento, observadas a identidade visual oficial e as orientações da Comissão Organizadora.

§3º A utilização da marca Arena Tech para campanhas publicitárias, materiais promocionais, produtos, serviços, eventos, publicações ou quaisquer outras finalidades institucionais ou comerciais dependerá de autorização prévia e expressa da Comissão Organizadora.

§4º É vedado: I – alterar ou descaracterizar a identidade visual oficial da Arena Tech; II – utilizar a marca em associação com conteúdos ilícitos, ofensivos, discriminatórios, político-partidários ou de proselitismo religioso; III – utilizar a marca para sugerir certificação, homologação, endosso ou apoio institucional não concedido pela Comissão Organizadora; IV – utilizar a marca em atividades incompatíveis com os princípios e objetivos da Arena Tech.

§5º A Comissão Organizadora poderá autorizar o uso da marca Arena Tech em ações institucionais, científicas, educacionais, culturais ou de cooperação técnica que contribuam para a promoção do Programa e estejam alinhadas às suas finalidades.

§6º A utilização indevida da marca Arena Tech poderá ensejar a revogação da autorização de uso, sem prejuízo das medidas administrativas e judiciais cabíveis, observado o contraditório e a ampla defesa, quando aplicáveis.

§7º A Comissão Organizadora poderá publicar Manual de Identidade Visual da Arena Tech, contendo normas técnicas para utilização da marca, logotipos, cores institucionais, tipografia, aplicações gráficas e demais elementos de comunicação visual, cuja observância será recomendada ou obrigatória, conforme definido em cada edição do evento.

ANEXO I – GLOSSÁRIO DE TERMOS E DEFINIÇÕES

Anais Oficiais da Arena Tech — Publicação científica oficial do Programa Arena Tech destinada ao registro, preservação e divulgação dos trabalhos apresentados em cada edição.

Arena Tech — Definição da feira anual como principal ação do Programa Arena Tech.

Comissão Organizadora — Órgão colegiado responsável pelo planejamento, organização, execução, avaliação e deliberação sobre os assuntos relacionados à Arena Tech.

Cooperação Técnica — Relação institucional estabelecida entre a Arena Tech e organizações públicas ou privadas para desenvolvimento de atividades educacionais, científicas, tecnológicas, inovadoras e empreendedoras, sem caracterizar patrocínio comercial.

Coorientador — Professor vinculado à instituição participante que auxilia o orientador no acompanhamento do projeto.

Diário de Bordo — Documento destinado ao registro cronológico das atividades desenvolvidas pela equipe durante a elaboração do projeto, contendo decisões, testes, dificuldades, alterações e resultados obtidos.

Ecossistema de Inovação Educacional — Rede colaborativa formada por instituições de ensino, empresas em cooperação técnica, universidades, ambientes promotores de inovação, órgãos públicos e sociedade civil, destinada ao fortalecimento da educação profissional, da pesquisa, da inovação e do empreendedorismo.

Hackathon — Competição colaborativa baseada no desenvolvimento intensivo de soluções para problemas propostos pela organização, culminando em apresentação pública (pitch) perante banca avaliadora.

Mostra de Profissões — Modalidade destinada à apresentação prática das profissões ofertadas pelas instituições participantes, por meio de demonstrações, ambientações e experiências interativas.

Orientador — Professor vinculado à instituição participante responsável pelo acompanhamento pedagógico e técnico do projeto.

ODS — Objetivos de Desenvolvimento Sustentável estabelecidos pela Organização das Nações Unidas, utilizados como referência para caracterização do impacto social dos projetos.

Pitch — Apresentação oral objetiva destinada à comunicação da proposta, solução ou modelo de negócio perante banca avaliadora.

Programa Arena Tech — Definição do programa permanente de ciência, tecnologia, inovação e empreendedorismo.

Protótipo — Representação física, digital, funcional ou conceitual da solução proposta pelo projeto.

Relatório Final — Documento técnico obrigatório contendo a descrição completa do projeto, elaborado conforme modelo oficial disponibilizado pela Comissão Organizadora.