

EDITAL Nº 76/2026 - DRG/CAR/IFSP, DE 3 DE JUNHO DE 2026

## REGULAMENTO HACKATHON 2026 IFSP-CAR, SEDUC E STII

### 1. FORMATO E DURAÇÃO

O Hackathon 2026 do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – *Campus Caraguatatuba* (IFSP-CAR), em parceria com a Secretaria Municipal de Educação (SEDUC) e a Secretaria Municipal de Tecnologia da Informação e Inovação (STII), tem como objetivo estimular a criatividade, a inovação tecnológica e o trabalho em equipe por meio do desenvolvimento de soluções digitais voltadas a desafios reais apresentados pelas instituições parceiras.

A iniciativa busca integrar formação acadêmica, prática profissional e impacto social, promovendo a aproximação entre estudantes, gestão pública e setor produtivo local.

### 2. FORMATO E DURAÇÃO

O evento será realizado integralmente de forma presencial, com duração total de 30 (trinta) horas ininterruptas.

- ✓ Início: sábado, 04 de julho de 2026, às 9h00;
- ✓ Término: domingo, 05 de julho de 2026, às 15h00.
- ✓ Cerimônia de Encerramento: segunda-feira, 06 de julho de 2026, às 9h00.

Durante esse período, as equipes deverão propor, desenvolver e apresentar uma solução digital funcional, prototipada ou parcialmente desenvolvida, conforme os desafios propostos pelas instituições parceiras do evento.

A infraestrutura do IFSP-CAR estará disponível para apoio contínuo.

Os participantes poderão organizar revezamentos para descanso, conforme a estratégia definida por cada equipe.

O IFSP-CAR disponibilizará salas de apoio para descanso durante a madrugada, sendo facultada a permanência dos participantes no campus ao longo do evento.

Os participantes poderão sair e retornar ao campus livremente durante as 30 horas do Hackathon. Por motivos de segurança, ficará vedada a saída de participantes das dependências do IFSP-CAR entre 23h00 e 07h00 durante a realização do Hackathon 2026.

Mentorias técnicas e de apresentação serão oferecidas ao longo do evento.

A programação completa e demais informações estarão disponíveis através do

site e Moodle institucional.

### **3. EQUIPES**

Poderão participar do Hackathon 2026:

- ✓ estudantes regularmente matriculados no IFSP-CAR, nos cursos:
  - Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS);
  - Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio;
  - Curso Técnico em Informática para Internet (Concomitante/Subsequente);
- ✓ estudantes vinculados à Secretaria Municipal de Educação (SEDUC) e/ou à Secretaria Municipal de Tecnologia da Informação e Inovação (STII).

O evento terá limite máximo de 60 (sessenta) participantes, organizados em até 15 (quinze) equipes.

As equipes deverão conter exatamente 4 (quatro) integrantes.

Cada equipe deverá possuir obrigatoriamente ao menos 1 (um) estudante regularmente matriculado no IFSP-CAR.

A formação das equipes é livre, respeitando-se:

- o limite de integrantes;
- a obrigatoriedade de participação de estudante do IFSP-CAR;
- e o incentivo à integração entre diferentes instituições, cursos e níveis de ensino.

Cada equipe deverá:

- escolher um nome relacionado a temas de educação, tecnologia, inovação, ciência, cultura local ou elementos representativos do município de Caraguatatuba;
- indicar um representante oficial (líder da equipe) para comunicação com a organização.

Em caso de duplicidade de nomes, será mantido o da equipe com inscrição homologada primeiro.

### **4. TEMAS E DESAFIOS**

Os desafios temáticos do evento serão apresentados pelas instituições parceiras do Hackathon 2026.

Os desafios poderão estar vinculados a demandas reais da administração pública e instituições parceiras, desde que aprovados pela comissão organizadora e alinhados aos objetivos institucionais do Hackathon.

Cada equipe deverá escolher apenas um desafio para desenvolver sua solução.

Caso haja limite de equipes por desafio, os critérios de alocação serão definidos pela comissão organizadora e divulgados previamente.

## 5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados por uma banca formada por representantes do IFSP, da SEDUC, da STII e/ou convidados institucionais.

Critérios:

1. Solução (Relevância e Inovação): 0 – 20 pontos
2. Viabilidade Técnica: 0 – 10 pontos
3. Nível de Maturidade do Projeto: 0 – 20 pontos
4. Documentação da Solução: 0 – 10 pontos
5. Apresentação Final (Pitch): 0 – 20 pontos
6. Escalabilidade e Continuidade: 0 – 20 pontos

Total máximo: 100 pontos

A pontuação final será a média aritmética simples das notas dos avaliadores.

Critérios de desempate (nesta ordem):

1. Solução
2. Pitch
3. Escalabilidade
4. Maturidade do projeto

O detalhamento dos critérios consta no Anexo A.

Todos os entregáveis deverão ser submetidos exclusivamente pelo Moodle Institucional.

## 6. INSCRIÇÕES

A equipe deverá realizar uma única inscrição coletiva por meio de formulário eletrônico Google Forms, acessível pelo endereço <https://forms.gle/87oMkXroj34UDKk88>, contendo as seguintes informações:

- nome da equipe;
- líder da equipe;
- integrantes da equipe.

*Homologação das equipes:*

Para participantes menores de 18 anos, será obrigatória a entrega dos Anexos C e D, constantes neste regulamento, devidamente preenchidos e assinados pelo responsável legal. Os documentos deverão ser entregues pessoalmente na Coordenadoria de Extensão (CEX) ou encaminhados para o e-mail: [ads@ifspcaraguatatuba.edu.br](mailto:ads@ifspcaraguatatuba.edu.br).

Caso o número de equipes inscritas ultrapasse o limite de 15 (quinze) equipes definido pela comissão organizadora, serão consideradas classificadas as 15 (quinze) primeiras equipes homologadas, observando-se a ordem de homologação das inscrições.

## 7. PREMIAÇÃO

Todos os participantes receberão certificados de participação.

A premiação das equipes mais bem avaliadas será realizada em 06 de julho de

2026 (segunda-feira), às 09h00 no auditório do IFSP-CAR.

Projetos com potencial de aplicação real poderão ser encaminhados para:

- apoio institucional;
- desenvolvimento posterior;
- incubação;
- implementação em parceria com as instituições apoiadoras e parceiras do evento.

Os resultados do Hackathon 2026 serão públicos, com manutenção dos créditos de concepção para os integrantes das equipes.

## **8. INFRAESTRUTURA**

O IFSP-CAR disponibilizará:

- laboratórios de informática;
- pontos de energia;
- internet;
- áreas de descanso.
- 2 (duas) salas de apoio para descanso dos participantes, sendo uma masculina e outra feminina

Serão fornecidos lanches aos participantes.

Não é permitido consumir alimentos durante o uso dos computadores.

## **9. ITENS PESSOAIS E EQUIPAMENTOS**

Os participantes que optarem por permanecer no campus durante a madrugada deverão providenciar seus próprios itens de uso pessoal e descanso, como colchonetes, travesseiros, cobertores, toalhas e itens de higiene.

É permitido trazer:

- computadores pessoais;
- carregadores e adaptadores;
- fones de ouvido;
- garrafas reutilizáveis.

Não é permitido o uso de equipamentos que emitam som alto.

## **10. PENALIDADES**

- Ausência na cerimônia de abertura: -2 pontos por integrante;
- Ausência na cerimônia de encerramento: -2 pontos por integrante;
- Exceder o tempo do pitch: -1 ponto por minuto;
- Descumprimento do regulamento: -5 a -50 pontos, conforme gravidade.

## **11. CÓDIGO DE CONDUTA**

Espera-se comportamento ético, respeitoso e colaborativo.

Serão motivos de desclassificação:

- plágio;
- assédio;
- atitudes discriminatórias;
- uso de álcool ou substâncias proibidas;
- trapaça.

A organização compromete-se a manter um ambiente seguro e acolhedor.

## **12. DISPOSIÇÕES GERAIS**

A inscrição implica na aceitação integral deste regulamento.

Os participantes autorizam o uso de imagens do evento pelo IFSP-CAR, SEDUC e STII.

Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

Dúvidas devem ser encaminhadas à coordenação do curso de ADS ([ads@ifspcaragatatuba.edu.br](mailto:ads@ifspcaragatatuba.edu.br)).

ANEXO A: DETALHAMENTO DOS ITENS A SEREM AVALIADOS

ITEM AVALIADO		O QUE SERÁ CONSIDERADO?	PONTUAÇÃO
1	<p><b>Solução (Relevância e Inovação)</b> Grau de inovação da proposta e aderência ao problema proposto.</p>	<p>Insuficiente [0–5 pontos]: A solução apresenta baixa aderência ao problema proposto, com pouca inovação ou criatividade.</p> <p>Básica [6–10 pontos]: A solução atende parcialmente ao problema e apresenta poucos diferenciais em relação a soluções existentes.</p> <p>Boa [11–15 pontos]: A solução resolve adequadamente o problema, apresenta elementos inovadores e demonstra criatividade na abordagem.</p> <p>Excelente [16–20 pontos]: A solução resolve plenamente o problema, apresenta inovação significativa, diferencial competitivo e elevada criatividade.</p>	0 – 20 pontos
2	<p><b>Viabilidade Técnica</b> Exequibilidade da solução com os recursos disponíveis.</p>	<p>Insuficiente [0–2 pontos]: A proposta apresenta inconsistências técnicas ou não demonstra viabilidade de implementação.</p> <p>Básica [3–5 pontos]: A solução possui viabilidade parcial, mas apresenta limitações técnicas relevantes.</p> <p>Boa [6–8 pontos]: A proposta é tecnicamente coerente, viável e apresenta arquitetura adequada.</p> <p>Excelente [9–10 pontos]: A solução demonstra elevada consistência técnica, clareza arquitetural e viabilidade real de implementação.</p>	0 – 10 pontos

3	<p><b>Nível de Maturidade do Projeto</b> Grau de desenvolvimento da solução: protótipo, MVP funcional ou sistema mais completo.</p>	<p>Ideação [0-3 pontos]: A equipe está na fase de entendimento do problema e geração da ideia. Não há protótipo ou desenvolvimento técnico. O foco está na pesquisa, criatividade e conceito.</p> <p>Protótipo no Figma [4-8 pontos]: A solução começa a tomar forma. Já há definição técnica preliminar e validação teórica ou em pequena escala.</p> <p>Desenvolvimento Parcial [9-13 pontos]: Os principais componentes da solução estão sendo desenvolvidos. Já existe um protótipo funcional com testes em ambiente relevante ou simulado.</p> <p>Desenvolvimento Intermediário [14-18 pontos]: A solução está quase completa. O protótipo reflete com fidelidade a proposta final, já foi testado com usuários ou em condições reais.</p> <p>Solução Consolidada [19-20 pontos]: A solução está pronta para uso real. Foi validada, testada em operação e pode ser implantada e replicada.</p> <p><u>Nota:</u> Dependendo da maturidade do projeto a equipe receberá a pontuação mencionada na faixa descrita. Os pontos não são cumulativos.</p>	0 – 20 pontos
---	---	---	---------------

4	<p><b>Documentação da Solução</b> Clareza, organização e completude dos materiais apresentados (descrição da ideia, objetivos, etc.).</p>	<p>Básico [0-3 pontos]: A documentação é mínima e superficial. Contém apenas uma descrição geral da ideia e é muito genérica.</p> <p>Essencial [4-5 pontos]: A documentação apresenta a proposta da solução, descreve suas funcionalidades principais. Permite uma primeira compreensão do projeto, mas com lacunas técnicas.</p> <p>Completa [6-8 pontos]: Inclui descrição clara do problema, objetivos, arquitetura do sistema, instruções passo a passo de uso e instalação, e explicação dos principais módulos.</p> <p>Avançada [9-10 pontos]: A documentação é robusta, técnica e bem estruturada. Contém diagramas de dependências, instruções detalhadas para desenvolvedores. Facilita a manutenção e evolução da solução por terceiros.</p> <p><u>Nota:</u> Dependendo da Documentação da Solução entregue, a equipe receberá a pontuação mencionada na faixa descrita. Os pontos não são cumulativos.</p>	0 – 10 pontos
5	<p><b>Apresentação Final (Pitch)</b> Qualidade da comunicação, clareza da ideia, domínio técnico e capacidade de síntese.</p>	<p>Insuficiente [0–5 pontos]: A apresentação é confusa, desorganizada ou não comunica adequadamente a proposta.</p> <p>Básica [6–10 pontos]: A equipe apresenta parcialmente a solução, com limitações na clareza, narrativa ou domínio do conteúdo.</p> <p>Boa [11–15 pontos]: A apresentação possui boa estrutura, clareza e domínio técnico, comunicando adequadamente a proposta.</p> <p>Excelente [16–20 pontos]: O pitch é objetivo, envolvente, bem estruturado e demonstra elevado domínio técnico e comunicacional.</p>	0 – 20 pontos

6	<b>Escalabilidade e Continuidade</b> Potencial de replicação da solução e possibilidade de uso continuado.	<p>Insuficiente [0–5 pontos]: A solução possui baixo potencial de expansão, continuidade ou manutenção.</p> <p>Básica [6–10 pontos]: A proposta apresenta possibilidades limitadas de crescimento ou sustentação futura.</p> <p>Boa [11–15 pontos]: A solução demonstra potencial de replicação, continuidade e possibilidade de evolução técnica.</p> <p>Excelente [16–20 pontos]: A proposta apresenta elevado potencial de escalabilidade, sustentabilidade, manutenção e ampliação futura.</p>	0 – 20 pontos
---	---	--	---------------

**Total máximo: 100 pontos**

A média aritmética simples das notas dos avaliadores definirá a pontuação final de cada equipe. Em caso de empate, serão usados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

1. Maior pontuação no critério 1 (Solução);
2. Maior pontuação no critério 5 (Pitch);
3. Maior pontuação no critério 6 (Escalabilidade);
4. Maior pontuação no critério 3 (Maturidade).

**ANEXO B: CRONOGRAMA**

DESCRIÇÃO	INÍCIO	FIM
Inscrições das equipes (Google Forms)	de 15/06	até 19/06
Prazo para envio da autorização de menores (Anexos)		até 19/06
Divulgação prévia dos inscritos		até 22/06
Conferência das inscrições e homologação das equipes	de 23/06	até 24/06
Divulgação das equipes homologadas		até 25/06
Divulgação final das equipes participantes		até 30/06
Credenciamento e cadastramento presencial das equipes	04/07 – 08h00	04/07 – 09h00
Abertura oficial do evento	04/07 – 09h00	04/07 – 09h30
Apresentação dos desafios		04/07 – 09h30
Mentoria passiva – SEDUC	04/07 – 10h00	04/07 – 11h00

Mentoria passiva – SETII	04/07 – 16h00	04/07 – 17h00
Mentoria: Documentação da solução e pitch	05/07 – 09h00	05/07 – 10h00
Submissão da solução/protótipo no Moodle Institucional		05/07 – 15h00
Encerramento das 30 horas do Hackathon		05/07 – 15h00
Submissão de todos os entregáveis no Moodle Institucional		05/07 – 23h59
Definição da ordem de apresentação		06/07 – 08h30
Cerimônia de encerramento e apresentações finais (pitch)		06/07 – 09h00

#### Observações importantes:

- Alterações no cronograma poderão ser realizadas pela comissão organizadora, com comunicação prévia aos participantes.
- A plataforma oficial para acompanhamento do evento, submissão de entregas e recebimento de comunicados será o **Moodle Institucional**, no ambiente de curso intitulado “Hackathon 2026”.
- A presença de todos os integrantes nas cerimônias de abertura e nas apresentações finais é obrigatória.

#### ANEXO C: TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR DE IDADE NO HACKATHON 2026

E u , [NOME DO RESPONSÁVEL], nacionalidade [NACIONALIDADE DO RESPONSÁVEL], estado civil [ESTADO CIVIL DO RESPONSÁVEL], portador(a) do RG nº [RG DO RESPONSÁVEL] e CPF nº [CPF DO RESPONSÁVEL], residente e domiciliado(a) à [ENDEREÇO DO RESPONSÁVEL], na qualidade de responsável legal do(a) aluno(a) [NOME DO ALUNO], prontuário: [PRONTUÁRIO DO ALUNO], regularmente matriculado(a) no curso [NOME DO CURSO DO ALUNO] do IFSP – Campus Caraguatatuba,

AUTORIZO a participação do(a) referido(a) estudante no evento:

Hackathon 2026, a ser realizado presencialmente nas dependências do IFSP – Campus Caraguatatuba, no período de 04 a 05 de julho de 2026, com atividades ininterruptas por até 30 (trinta) horas, incluindo pernoite no campus, sob supervisão da equipe organizadora.

Declaro estar ciente de que:

1. O evento é acadêmico e visa ao desenvolvimento de soluções digitais voltadas ao

turismo local;

2. A participação poderá envolver uso de computadores, redes, apresentações públicas e trabalho em equipe;
3. Haverá infraestrutura disponível para alimentação, descanso e higiene, e a equipe organizadora se compromete a garantir a segurança e o bem-estar dos participantes;
4. A ausência deste termo devidamente preenchido impede a participação do(a) menor no evento.

Autorizo também o uso da imagem do(a) estudante em registros fotográficos e audiovisuais do evento, com fins institucionais e de divulgação pelo IFSP e pela Prefeitura Municipal de Caraguatatuba.

Caraguatatuba, [DIA] de junho de 2026.

Assinatura do(a) Responsável Legal: [ASSINATURA DO RESPONSÁVEL]

Nome completo: [NOME COMPLETO DO RESPONSÁVEL]

Telefone de contato: [TELEFONE DE CONTATO DO RESPONSÁVEL]

Assinatura do(a) Estudante: [ASSINATURA DO ESTUDANTE]

#### **ANEXO D: AUTORIZAÇÃO ESPECIAL PARA SAÍDA DURANTE O HACKATHON 2026**

E u, [NOME DO RESPONSÁVEL], responsável legal pelo(a) estudante [NOME DO ESTUDANTE],  
prontuário: [PRONTUÁRIO DO ESTUDANTE], regularmente matriculado(a) no curso [NOME DO CURSO DO ESTUDANTE],

AUTORIZO

NÃO AUTORIZO

que ele(a) deixe as dependências do campus, sob sua própria responsabilidade, respeitando as restrições de circulação e os horários definidos pela Comissão Organizadora no regulamento do evento.

Declaro estar ciente da programação do Hackathon 2026 e das orientações repassadas pela organização. Em caso de necessidade, poderei ser contatado(a) pelos meios abaixo.

Caraguatatuba, [DIA] de junho de 2026.

Nome do Responsável: [NOME DO RESPONSÁVEL]

Telefone para contato: [TELEFONE DO RESPONSÁVEL]

Assinatura do Responsável: [ASSINATURA DO RESPONSÁVEL]

Documento assinado eletronicamente por:

- **Kalebe Monteiro Xavier**, DIRETOR(A) GERAL - CD2 - DRG/CAR, em 03/06/2026 15:01:19.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 03/06/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsp.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 1181844

**Código de Autenticação:** d075528792



Avenida Bahia, 1739, Indaiá, CARAGUATATUBA / SP, CEP 11665-071