REGULAMENTO DO HACKATHON 2025
IFSP-CAR e Secretaria de Turismo

1. OBJETIVO

O Hackathon 2025 do IFSP-CAR em parceria com a Secretaria Municipal de Turismo (SeTur) tem como objetivo estimular a criatividade, a inovação tecnológica e o trabalho em equipe por meio do desenvolvimento de soluções digitais voltadas ao turismo local. A iniciativa busca integrar formação acadêmica e contribuição social com foco na realidade do município.

2. FORMATO E DURAÇÃO

O evento será realizado integralmente de forma presencial, com duração total de 50 (cinquenta) horas ininterruptas.

- ✓ Início: 05 de julho de 2025, às 9:00 horas;
- ✓ Término: 07 de julho de 2025, às 11:00 horas.

Durante esse período, as equipes deverão propor, desenvolver e apresentar uma solução digital funcional, prototipada ou parcialmente desenvolvida, voltada ao turismo local.

A infraestrutura do IFSP-CAR estará disponível para apoio contínuo. Os participantes poderão organizar revezamentos para descanso, conforme a estratégia da equipe. É permitido o descanso em ambientes externos ao campus.

No decorrer do evento serão oferecidas mentorias. A programação e demais informações estarão disponíveis na plataforma EcAD.

3. EQUIPES

Poderão participar estudantes regularmente matriculados nos seguintes cursos do IFSP-CAR:

- ✓ 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).

As equipes devem conter exatamente 4 integrantes. A formação é livre, respeitando o limite de membros e incentivando a diversidade entre os cursos participantes. As equipes podem ser compostas por integrantes de cursos e níveis distintos, mas isto não é obrigatório.

Cada equipe deve escolher um nome de uma praia ou ponto turístico de Caraguatatuba e indicar um representante oficial (líder da equipe) para fins de comunicação com a organização. Em caso de

duplicidade de nomes de equipes, será mantido aquele da equipe que primeiro tiver sua inscrição homologada.

4. TEMAS E DESAFIOS

A SeTur apresentará três desafios temáticos. Cada equipe deverá escolher um único para solucionar. Havendo mais de 4 equipes que gostariam de resolver este tema, poderão:

a) Chegar a um acordo consensual entre os líderes das equipes sobre quem ficará com o tema;

b) Defender sua proposta de solução para a comissão organizadora.

Na defesa da proposta as equipes terão 15 minutos para preparar a sua proposta de solução e 3 minutos para apresentar à comissão organizadora. As que não tiverem a proposta aprovada deverão escolher outro tema, repetindo-se o processo em caso de nova concorrência.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados por uma banca formada por representantes do IFSP e da SeTur. Os critérios são:

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 dada pela média aritmética simples das notas dos avaliadores. Em caso de empate, os critérios de desempate, em ordem, serão as maiores pontuações nos itens **1, 5, 6 e 3**.

O detalhamento dos critérios está descrito no **Anexo A**.

A ordem de apresentação será sorteada após a “Mentoria: Pitch”

Todos os entregáveis devem ser submetidos exclusivamente pela plataforma EcAD (Hackathon 2025). Todas as informações relevantes estarão disponíveis na plataforma, sendo recomendável o acompanhamento constante durante o evento.

6. INSCRIÇÕES

O líder da equipe deve realizar a inscrição via suap, no seguinte endereço: https://suap.ifsp.edu.br/eventos/inscricao_publica/13569.

No caso de participantes menores de 18 anos, será obrigatória a entrega de um termo de autorização assinado pelo responsável legal, conforme modelo disponibilizado pela organização. A ausência desse documento impedirá a participação no evento.

Caso o número de equipes inscritas ultrapasse 10, será realizada uma etapa seletiva prévia, classificatória, conforme cronograma.

Se houver infraestrutura e recursos disponíveis, a comissão organizadora poderá aceitar mais de 10 equipes. Esta decisão caberá exclusivamente à comissão.

O cronograma completo do evento consta no **Anexo B**.

7. PREMIAÇÃO

Todos os participantes receberão certificados de participação.

As equipes mais bem avaliadas receberão menções honrosas e poderão apresentar suas soluções em evento da SeTur.

Projetos com potencial de impacto real poderão ser encaminhados para apoio institucional, incubação ou implementação. A preferência será dada aos membros da própria equipe proponente. Na ausência destes, a implementação poderá ocorrer por outros alunos do IFSP-CAR ou pela Prefeitura. Todos os créditos de concepção serão mantidos para os idealizadores.

Todos os integrantes da equipe concordam em deixar os resultados do Hackathon públicos, sem nenhuma contrapartida financeira. Os créditos de concepção serão mantidos para os idealizadores em todos os possíveis produtos criados a partir do Hackathon.

8. INFRAESTRUTURA

O IFSP-CAR disponibilizará laboratórios de informática, pontos de energia, internet e áreas de descanso.

Serão fornecidos lanches para todos os participantes. Não é permitido o consumo de alimentos enquanto se utilizam os computadores.

Os chuveiros e áreas de entretenimento podem ser utilizados durante as pausas. É proibida qualquer ação ou ruído que prejudique a concentração das demais equipes.

9. ITENS PESSOAIS E EQUIPAMENTOS

Os alunos são responsáveis por trazer seus itens de uso pessoal (colchonete, travesseiro, toalha, sabonete, shampoo, etc.).

Recomenda-se trazer: carregadores, adaptadores, fones de ouvido e garrafas de água reutilizáveis.

É permitido trazer computadores pessoais e materiais impressos ou digitais.

Não é permitida a utilização de equipamentos que emitam som alto ou prejudiquem o trabalho das demais equipes (ex: caixas de som, cornetas, instrumentos musicais etc.).

10. PENALIDADES

- ✓ Ausência na cerimônia de abertura: -2 ponto por integrante ausente;
- ✓ Ausência na cerimônia de encerramento: -2 ponto por integrante ausente;
- ✓ Exceder o tempo do pitch: -1 ponto por minuto excedido;

- ✓ Descumprimento deste regulamento: -5 até -50 pontos, conforme a gravidade do ato.

11. CÓDIGO DE CONDUTA

Espera-se que todos os participantes ajam com respeito, ética e colaboração.

Comportamentos ofensivos, discriminatórios, plágio ou descumprimento das regras implicarão na desclassificação da equipe.

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

Comportamentos como trapaça, assédio, atitudes preconceituosas, xenofóbicas, racistas, machistas, LGBTfóbicas, uso de bebidas alcoólicas ou substâncias proibidas levarão à expulsão imediata do evento e desclassificação da equipe.

12. DISPOSIÇÕES GERAIS

A inscrição e participação no evento implica na aceitação integral deste regulamento.

Ao se inscreverem, os participantes autorizam o uso de imagens feitas durante o evento pelo IFSP-CAR e pela SeTur.

Casos omissos e alterações na programação serão resolvidos pela comissão organizadora, desde que informados previamente aos participantes.

Dúvidas devem ser enviadas à coordenação do curso de ADS.

Caraguatatuba, 17 de Junho de 2025.

Assinam digitalmente,

Kalebe Monteiro Xavier
Diretor Geral - DRG
IFSP - CAR

Documento assinado digitalmente
KALEBE MONTEIRO XAVIER
Data: 18/06/2025 17:53:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Bianca Colepicolo
Secretaria de Turismo
Prefeitura Municipal de Caraguatatuba

Documento assinado digitalmente
BIANCA COLEPICOLO
Data: 21/06/2025 12:11:41-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

ANEXO A: DETALHAMENTO DOS ITENS A SEREM AVALIADOS

	ITEM AVALIADO	O QUE SERÁ CONSIDERADO?	PONTUAÇÃO
1	**Solução (Relevância e Inovação)** Grau de inovação da proposta e aderência ao problema proposto.	A solução resolve plenamente o problema apresentado? A solução proposta é inovadora ou traz um diferencial em relação aos concorrentes? Há criatividade na abordagem proposta?	0 – 20 pontos
2	**Viabilidade Técnica** Exequibilidade da solução com os recursos disponíveis.	A solução pode ser implementada com as tecnologias disponíveis? A proposta é tecnicamente coerente e exequível? Há clareza na arquitetura técnica ou metodológica?	0 – 10 pontos
3	**Nível de Maturidade do Projeto** Grau de desenvolvimento da solução: protótipo, MVP funcional ou sistema mais completo.	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. Protótipo no Figma [4-8 pontos]: A solução começa a tomar forma. Já há definição técnica preliminar e validação teórica ou em pequena escala. Desenvolvimento Parcial [9-13]: Os principais componentes da solução estão sendo desenvolvidos. Já existe um protótipo funcional com testes em ambiente relevante ou simulado. 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. Solução Consolidada [19-20 pontos]: A solução está pronta para uso real. Foi validada, testada em operação e pode ser implantada e replicada. Nota: Dependendo da maturidade do projeto a equipe receberá a pontuação mencionada na faixa descrita. Os pontos não são cumulativos.	0 – 20 pontos
4	**Documentação da Solução** Clareza, organização e completude dos materiais apresentados (descrição da ideia, objetivos, etc.).	Básico [0-3 pontos]: A documentação é mínima e superficial. Contém apenas uma descrição geral da ideia e é muito genérica. 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. 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.	0 – 10 pontos

		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. Nota: Dependendo da Documentação da Solução entregue, a equipe receberá a pontuação mencionada na faixa descrita. Os pontos não são cumulativos.	
5	**Apresentação Final (Pitch)** Qualidade da comunicação, clareza da ideia, domínio técnico e capacidade de síntese.	Clareza e objetividade: A equipe explica bem o problema, a solução, os diferenciais e os resultados esperados? A fala é concisa, direta e compreensível? Estrutura e narrativa: A apresentação segue uma sequência lógica (ex.: problema → solução → diferencial → protótipo → impacto)? A narrativa prende a atenção? Domínio do conteúdo: Os apresentadores demonstram segurança sobre o que estão falando? Sabem responder dúvidas da banca? Adequação ao tempo: O pitch respeita o tempo limite estipulado (de 3 a 5 minutos), sem ser apressado ou incompleto?	0 – 20 pontos
6	**Escalabilidade e Continuidade** Potencial de replicação da solução e possibilidade de uso continuado.	Escalabilidade: A solução pode ser adaptada ou replicada para outros públicos, regiões, contextos ou setores? Possui uma estrutura técnica ou de negócio que permita crescer sem perda de qualidade? Continuidade: A proposta apresenta um caminho (mesmo que inicial) para se sustentar financeiramente? Considera fontes de receita, parcerias, apoio institucional ou outros meios viáveis? Capacidade de manutenção e aprimoramento: A solução foi pensada de forma a permitir manutenção, atualizações ou integrações futuras com facilidade? A solução apresentada utiliza somente softwares e tecnologias livres?	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
Abertura das inscrições	de 23/06	até 27/06
Divulgação prévia dos inscritos		até 28/06
Seletiva das equipe (caso o quantitativo seja > 10 equipes)	de 30/06	até 02/07
Divulgação das equipes homologadas		até 03/07
Abertura e divulgação dos problemas*	05/07 - 09:00	
Início das 50 horas do Hackathon: Escolha dos problemas	05/07 - 10:00	
Mentoria passiva (SÁB): Para sanar dúvidas sobre o problema	05/07 - 16:00	05/07 - 17:00
Mentoria passiva (DOM): Para sanar dúvidas sobre o problema	06/07 - 11:00	06/07 - 12:00
Mentoria: Documentação da solução	06/07 - 14:00	06/07 - 14:40
Mentoria: Pitch	06/07 - 16:00	06/07 - 16:40
Submissão de entregas no EcAD		07/07 - 07:00
Ordem na apresentação do Pitch	07/07 - 10:30	
Fim das 50 horas do Hackathon		07/07 - 11:00
Apresentação das Pitch*	07/07 - 11:00	
Divulgação dos vencedores	07/07 - 12:30	

* A presença de todos os integrantes do time é compulsória.

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 **EcAD, no ambiente de curso intitulado "Hackathon 2025"**. É essencial que todos os participantes estejam regularmente inscritos nesse ambiente virtual.