

## **REGULAMENTO DO 2º HACKATHON – IFSUL CÂMPUS GRAVATAÍ**

### **1. Do objetivo**

1.1 O 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí é um evento direcionado aos estudantes do Câmpus Gravataí, dos cursos Técnico em Informática para a Internet e Redes de Computadores (forma integrada) e Superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas que estejam regularmente matriculados/as. O evento tem como objetivo promover a inovação, criatividade e colaboração entre os participantes na criação de soluções tecnológicas que auxiliem no processo de inclusão de Pessoas com Necessidades Especiais no Ambiente Escolar.

### **2. Das datas e do local**

2.1 O 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí acontecerá nos dias 20, 21, 22 e 23 de outubro de 2025 de forma híbrida (vide programação detalhada no item 5).

2.2 O evento ocorrerá de forma concomitante com a VII Semana Acadêmica do IFSul Câmpus Gravataí.

### **3. Das equipes**

3.1 A participação no 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí será por equipes, as quais deverão obrigatoriamente ser formadas por no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) participantes.

3.2 Poderão participar das equipes estudantes do IFSul - Câmpus Gravataí, de qualquer nível e modalidade, desde que devidamente matriculados na instituição.

3.3 Cada equipe deverá ter 1 (um) estudante responsável, que será o ponto de contato principal da equipe.

3.4 Os membros da equipe poderão ser de anos/semestres diferentes, incentivando a colaboração interdisciplinar.

3.5 Os integrantes das equipes deverão, obrigatoriamente, participar de toda a programação (vide programação detalhada no item 5 deste regulamento) para garantir a justa competição.

### **4. Da inscrição**

4.1 O período de inscrições será de 06 a 22 de Outubro de 2025.

4.2 A inscrição deverá ser realizada **individualmente** por meio do seguinte endereço eletrônico: <https://suap.ifsul.edu.br/eventos/inscricao/1/540/>.

4.3 As vagas serão limitadas a 10 equipes, encerrando-se o período de inscrições caso este limite seja atingido.

## 5. Do cronograma de atividades

|                                              |                                                                    |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>20 de Outubro - Dia 1 (segunda-feira)</b> |                                                                    |
| 21h às 22h                                   | Abertura, Formação de equipes e Apresentação do tema e metodologia |
| <b>21 de Outubro - Dia 2 (terça-feira)</b>   |                                                                    |
| 18h às 19h                                   | Palestra Inspiradora (remota e presencial)                         |
| 19:30h às 20:30h                             | <b>Palestra Semana Acadêmica (participação obrigatória)</b>        |
| 21h às 22h                                   | Dinâmica de Ideação, Escolha da Ideia e Validação Inicial          |
| <b>22 de Outubro - Dia 3 (quarta-feira)</b>  |                                                                    |
| 18h às 19h                                   | Reunião de trabalho (remota e presencial)                          |
| 19:30h às 20:30h                             | <b>Palestra Semana Acadêmica (participação obrigatória)</b>        |
| 21h às 22h                                   | Desenvolvimento dos projetos com apoio de mentores                 |
| <b>23 de Outubro - Dia 4 (quinta-feira)</b>  |                                                                    |
| 18h às 19h                                   | Reunião de Trabalho (remota e presencial) - Preparação dos Pitches |
| 19h às 20h                                   | Apresentação dos Pitches                                           |
| 20h às 22h                                   | Premiação e Confraternização                                       |

## 6. Do suporte de mentores

6.1. Durante o 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí, as equipes terão a oportunidade de receber suporte de mentores especializados. Esses mentores serão professores e profissionais experientes de diversas áreas e estarão disponíveis para auxiliar as equipes em seus projetos.

6.2 As equipes podem fazer perguntas e solicitar mentoria durante as sessões designadas.

## 7. Da apresentação da solução

7.1. Cada equipe terá a oportunidade de apresentar sua solução ao painel de jurados. As apresentações devem ser cuidadosamente preparadas e ensaiadas com antecedência.

7.2. Cada equipe terá um tempo limite de 5 (cinco) minutos para apresentar sua solução. É essencial que as equipes se atenham a este limite de tempo, pois as apresentações que excederem o tempo estipulado serão interrompidas.

7.3. As apresentações devem incluir no mínimo o seguinte conteúdo:

- Slide 1 - Capa (nome do projeto, equipe e integrantes)
- Slide 2 - Problema
- Slide 3 - Solução proposta
- Slide 4 - Tecnologias utilizadas
- Slide 5 - Impacto da solução proposta no tema do Hackathon
- Slide 6 - Viabilidade de Execução da Solução

7.4 As informações contidas em cada um dos tópicos deverão ser objetivas, não ultrapassando a quantidade de 1 (um) slide.

7.5 Após a apresentação, o painel de jurados poderá fazer perguntas à equipe para esclarecimentos adicionais sobre a solução apresentada. As equipes devem estar preparadas para responder a essas perguntas de forma clara e concisa.

## 8. Dos critérios de avaliação

8.1 Os projetos apresentados no 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- **Criatividade, Originalidade e Inovação:** Os projetos serão avaliados quanto à criatividade, originalidade da ideia e à inovação demonstrada na solução proposta.
- **Idéias para a inclusão de Pessoas com Necessidades Especiais no Ambiente Escolar:** Os projetos serão avaliados com base no potencial de idéias positivas para a inclusão de Pessoas com Necessidades Especiais no ambiente escolar do IFSUL Câmpus Gravataí. A solução deve abordar de maneira eficaz os desafios relacionados a essa questão.
- **Implementação Ética e Responsável:** A implementação da solução deve ser ética e responsável, respeitando todas as normas e regulamentos pertinentes.
- **Viabilidade de Execução Real da Solução Desenvolvida:** Será avaliada a viabilidade de implementação prática da solução desenvolvida no contexto da instituição, levando em consideração recursos disponíveis e possíveis desafios de implementação.
- **Apresentação e Comunicação:** A qualidade da apresentação oral será avaliada, levando em consideração a clareza da comunicação, a capacidade de explicar a solução de forma acessível e a habilidade de responder a perguntas dos jurados.

8.2 Cada competência será pontuada em uma escala de 1 a 5, por cada membro da banca. A média de todas essas pontuações será o resultado da pontuação da equipe.

8.3 Em caso de empate na pontuação final, caberá à equipe de jurados decidir o vencedor, considerando uma análise adicional dos projetos e sua adequação aos objetivos do hackathon.

## 9. Da premiação

9.1 Ao final do 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí, de todas as equipes que submeterem seus projetos, respeitando o regulamento, as etapas e os horários determinados, as 3 melhores classificadas na soma total de pontuação dos critérios de avaliação receberão premiações.

### 1º LUGAR

- Troféu e Medalhas;

- Certificado de menção honrosa;
- 8 (oito) horas adicionais de Atividades Complementares;
- Divulgação nas redes sociais e no site institucional;

## 2º LUGAR e 3º LUGAR

- Medalhas;
- Certificado de menção honrosa;
- 6 (seis) horas adicionais de Atividades Complementares;
- Divulgação nas redes sociais e no site.

## **10. Da comunicação**

10.1 Em todas as etapas do 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí, a comissão organizadora se comunicará com os responsáveis pelas equipes participantes.

10.2 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações.

## **11. Das considerações finais**

11.1 O 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

11.2 Ao se inscreverem no 2º Hackathon do IFSUL Câmpus Gravataí, os participantes concordam com o inteiro teor deste regulamento e comprometem-se a respeitar todas as regras e diretrizes aqui estabelecidas.

11.3 Os participantes, ao concordar com o Regulamento, autorizam o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Gravataí a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de suas mídias de comunicação, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens.

11.4 Os participantes que compõem a equipe se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros.

11.5 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas dos espaços em que ocorrerá a competição, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.6 Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe e a responsabilização obedece ao descrito no item 11.4.

11.7 As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.8 A participação nesta competição sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de sua inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

11.9 Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Gravataí, 02 de outubro de 2025.

Equipe organizadora do evento