

## **EDITAL Nº 07/2026 – HACKATHON CÂMPUS GASPAR - IFSC**

A Diretora-geral do Câmpus Gaspar, no uso de suas atribuições legais, torna público o presente edital que estabelece as normas para participação no Hackathon IFSC Gaspar 2026, evento vinculado ao projeto institucional de extensão: “Inovação, Tecnologia e Gestão: Projeto de Extensão com Hackathon Multidisciplinar no IFSC Câmpus Gaspar”.

### **1. Objetivo**

**1.1** O presente edital estabelece normas para participação no evento Hackathon que tem como objetivos: estimular a inovação e o empreendedorismo entre estudantes do IFSC; promover integração multidisciplinar entre cursos; desenvolver soluções tecnológicas aplicáveis a problemas reais; promover interação entre estudantes, mentores e empresas.

### **2. Do Cronograma**

**2.1** O cronograma diário das atividades compõe o ANEXO I deste edital.

### **3. Das Inscrições**

**3.1** As inscrições serão realizadas por equipe, através de formulário eletrônico, acessando o link: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBMZMvho7GdmBWLpq1qwnOzzBs\\_SPd-3\\_CKKJAw1Hy1Mb6ww/viewform?usp=sharing&ouid=105225674980643695254](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBMZMvho7GdmBWLpq1qwnOzzBs_SPd-3_CKKJAw1Hy1Mb6ww/viewform?usp=sharing&ouid=105225674980643695254)

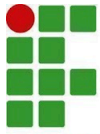
**3.2** Os interessados poderão utilizar a planilha pública para **formação de equipes**: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GkEJhvHnN3um8FwzIPN8-jl8w4DFWaW8NOhdcwa\\_-sk/edit](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GkEJhvHnN3um8FwzIPN8-jl8w4DFWaW8NOhdcwa_-sk/edit)

**3.3** Das etapas das inscrições:

1. 01/04/2026 a 20/04/2026 - inscrição da equipe;
2. 22/04/2026 - divulgação da lista preliminar das inscrições;
3. 23/04/2026 a 24/04/2026 - período de recurso de inscrições indeferidas;
4. 27/04/2026 - Homologação das inscrições e divulgação da lista final ;
5. 28/04/2026 a 30/04/2026 -divulgação da lista final homologada.

### **4. Dos Participantes**

**4.1** Poderão participar exclusivamente estudantes regularmente matriculados e com matrícula ativa nos Cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Design de Moda, Processos gerenciais, Administração,



Meio Ambiente e Modelagem de Vestuário do Câmpus Gaspar do IFSC.

#### **4.2 Não será permitida a participação de estudantes externos.**

### **5. Das Equipes**

**5.1** Cada equipe deverá possuir 5 integrantes. Obrigatoriamente:

- 2 estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (CST ADS);
- 3 estudantes de outros cursos participantes.

**5.2** Regras operacionais:

- um estudante não pode participar de mais de uma equipe;
- cada equipe poderá apresentar apenas um projeto;
- substituição de integrantes somente até o encerramento das inscrições.

**5.3** Serão aceitas 10 até 20 equipes.

**5.4** Caso o número de inscrições ultrapasse esse limite, será formada lista de espera.

### **6. Da homologação das inscrições**

**6.1** A comissão organizadora realizará conferência das inscrições verificando:

- matrícula ativa e matriculado em pelo menos uma unidade curricular ;
- composição correta da equipe;
- preenchimento completo dos dados do formulário.

**6.2** Equipes não homologadas poderão ser ajustadas dentro do prazo definido dentro do prazo de recurso.

### **7. Do tema do Hackathon**

**7.1** O tema será definido no primeiro dia do evento.

### **8. Da metodologia do evento**

**8.1** O evento seguirá a seguinte metodologia:

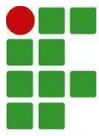
**Dia 1** – Abertura e apresentação do desafio;

**Dia 2** – Desenvolvimento e mentorias;

**Dia 3** – Desenvolvimento e checkpoints técnicos;

**Dia 4** – Pitch eliminatório- ANEXO I;

**Dia 5** – Pitch final e premiação.



**8.2** Durante o evento as equipes contarão com mentores convidados.

## **9. Do uso de inteligência artificial**

**9.1** O uso de ferramentas de IA é permitido, porém as equipes devem seguir as regras estabelecidas no ANEXO II deste edital.

## **10. Da avaliação e pontuação**

**10.1** A avaliação será realizada de acordo com os seguintes critérios e pontuação:

- **Inovação – 10 pontos**
- **Impacto – 10 pontos**
- **Viabilidade técnica – 10 pontos**
- **Usabilidade – 10 pontos**
- **Escalabilidade – 10 pontos**
- **Qualidade do pitch – 10 pontos**

## **11. Dos critérios de desempate**

**11.1** Havendo empate na pontuação, o desempate será realizado de acordo com os seguintes critérios:

1. maior nota em inovação;
2. maior nota em viabilidade técnica;
3. maior nota em impacto.

**11.1.2** Em caso de empate em todos os requisitos o resultado final fica por responsabilidade da banca.

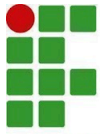
## **12. Da desclassificação**

**12.1** Serão considerados motivos de desclassificação:

1. apresentação de projeto previamente desenvolvido
2. cópia de código sem referência
3. uso indevido de propriedade intelectual
4. violação de licença de software
5. apresentação de solução que a equipe não saiba explicar

## **13. Das apresentações (PITCHES)**

**13.1** Os pitches eliminatórios terão o prazo de **3 minutos** para apresentação e **2 minutos** para perguntas.



13.1.1 Serão selecionadas as **10** melhores equipes.

**13.2** Os pitches finais terão o prazo de **5 minutos** para apresentação e **5 minutos** para perguntas.

#### **14. Da banca avaliadora**

**14.1** A banca será composta por professores do IFSC e mentores convidados da indústria.

#### **15. Da premiação**

**15.1** Serão premiadas as 4 equipes melhores classificadas, da seguinte forma:

**1º lugar – 5 notebooks;**

**2º lugar – 5 smartphones Xiaomi Redmi Note 14;**

**3º lugar – 5 tablets;**

**4º lugar – 5 fones.**

**15.2** Os equipamentos da premiação estão vinculados ao Ato de Destinação nº 900100/115/2026 Processo nº 10906.444408/2025-14 da Receita Federal.

#### **16. Dos recursos**

**16.1** Eventuais recursos poderão ser apresentados em até 15 minutos após a divulgação do resultado preliminar.

#### **17. Da responsabilidade dos participantes**

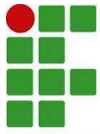
**17.1** Os participantes deverão cumprir regras deste edital, respeitar o cronograma estabelecido e o Código de Convivência Discente do IFSC (Resolução CEPE/IFSC Nº 63, de 03 de julho de 2025).

#### **18. Das responsabilidades da organização**

**18.1** A equipa da organização deverá organizar o evento, garantindo a infraestrutura necessária para a devida realização das atividades, avaliar as propostas e disponibilizar mentores para as equipes.

**18.2** Caso equipes multi cursos sejam um impeditivo para formação do mínimo de equipes, a comissão abre para novas inscrições.

#### **19. Da propriedade intelectual**

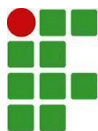


19.1 Os direitos dos projetos permanecem com os participantes. O IFSC poderá divulgar os projetos para fins institucionais.

Gaspar, 01 de abril de 2026.

*Aprovado conforme despacho no processo nº 23292.010356/2026-66*

GLAUCIA MARIAN TENFEN  
Diretora-geral do Câmpus Gaspar/IFSC  
Portaria IFSC nº 2.772, de 11 de agosto de 2025



## ANEXO I – ORGANIZAÇÃO DOS PITCHES

Este anexo estabelece a organização das apresentações (pitches) das equipes durante o Hackathon IFSC Gaspar 2026. O objetivo é garantir transparência, organização e igualdade de tempo para todas as equipes participantes.

### 1. TERÇA-FEIRA – Pitch Inicial (05/05)- SALA 15

Objetivo: validação da ideia e definição do problema.

Estrutura:

- 2 minutos de apresentação
- 2 minutos de feedback

Formato: sem nota, apenas avaliação formativa.

Cronograma:

18:30 – 18:45 Abertura

18:45 – 19:25 Pitch (10 equipes)

19:25 – 19:40 Intervalo

19:40 – 20:20 Pitch (10 equipes)

20:20 – 22:30 Mentorias livres

### 2. QUARTA-FEIRA – Pitch Intermediário (06/05) - SALA 15

Objetivo: avaliar evolução da solução.

Estrutura:

- 3 minutos de apresentação
- 3 minutos de perguntas

Formato: avaliação parcial.

**Cronograma:**

18:30 – 19:30 Pitch (10 equipes)

19:30 – 19:50 Intervalo

19:50 – 20:50 Pitch (10 equipes)

20:50 – 22:30 Mentorias direcionadas

### 3. Pitch Eliminatório – Quinta-feira (07/05/2026)- Auditório

As 20 equipes participantes realizaram uma apresentação curta para seleção das 10 equipes finalistas.

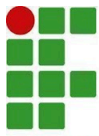
Estrutura do pitch:

- 3 minutos de apresentação
- 2 minutos de perguntas da banca
- 1 minuto para troca de equipe

Tempo total por equipe: aproximadamente 6 minutos.

#### Cronograma das Apresentações

Ordem	Horário	Equipe
1	18:40	Equipe 1
2	18:46	Equipe 2
3	18:52	Equipe 3
4	18:58	Equipe 4
5	19:04	Equipe 5
6	19:10	Equipe 6
7	19:16	Equipe 7
8	19:22	Equipe 8
9	19:28	Equipe 9
10	19:34	Equipe 10
11	20:00	Equipe 11
12	20:06	Equipe 12
13	20:12	Equipe 13
14	20:18	Equipe 14



Ordem	Horário	Equipe
15	20:24	Equipe 15
16	20:30	Equipe 16
17	20:36	Equipe 17
18	20:42	Equipe 18
19	20:48	Equipe 19
20	20:54	Equipe 20

Intervalo previsto: 19h40 às 20h00 para avaliação parcial da banca e organização das apresentações seguintes.

### 3.1 Critérios de Avaliação do Pitch Eliminatório

- Clareza na definição do problema;
- Grau de inovação da proposta;
- Viabilidade técnica da solução;
- Impacto potencial da solução para a comunidade;
- Qualidade da apresentação

## 4. Pitch Final – Sexta-feira (08/05/2026)-Auditório

As 10 equipes finalistas realizarão apresentação completa para definição das equipes vencedoras.

Estrutura do pitch final:

- 5 minutos de apresentação
  - 5 minutos de perguntas da banca
- Tempo total por equipe: 10 minutos.

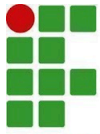
### Cronograma das Apresentações Finais

Ordem	Horário	Equipe Finalista
1	18:30	Equipe Finalista 1
2	18:40	Equipe Finalista 2
3	18:50	Equipe Finalista 3



Ordem	Horário	Equipe Finalista
4	19:00	Equipe Finalista 4
5	19:10	Equipe Finalista 5
6	19:20	Equipe Finalista 6
7	19:30	Equipe Finalista 7
8	19:40	Equipe Finalista 8
9	19:50	Equipe Finalista 9
10	20:00	Equipe Finalista 10

A banca avaliadora será composta por professores do IFSC e mentores convidados. Após as apresentações, a banca realizará deliberação para definição das equipes vencedoras.



## ANEXO II- Termos do USO da IA

O uso de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) será permitido durante o desenvolvimento das soluções no Hackathon IFSC 2026, desde que respeitados os princípios de ética, autoria e transparência acadêmica.

1. Os participantes poderão utilizar ferramentas de IA generativa (como assistentes de código, geração de texto, imagens ou análise de dados) como apoio ao desenvolvimento das soluções.
2. É obrigatório que as equipes declarem explicitamente:
  - Quais ferramentas de IA foram utilizadas;
  - Em quais etapas do projeto foram aplicadas;
  - O nível de contribuição da IA no resultado final.
3. Não será permitido:
  - Apresentar conteúdo gerado por IA como sendo de autoria integral da equipe sem a devida declaração;
  - Utilizar IA para gerar soluções completas sem compreensão técnica por parte dos participantes;
  - Submeter projetos previamente prontos ou gerados integralmente por ferramentas automatizadas.
4. As equipes devem ser capazes de:
  - Explicar tecnicamente todas as partes da solução apresentada;
  - Demonstrar domínio sobre o funcionamento do sistema desenvolvido.
5. O uso de IA será avaliado como ferramenta de apoio, não substituindo a criatividade, o pensamento crítico e a autoria dos participantes.
6. Casos de uso indevido poderão resultar em:
  - Desclassificação da equipe;
  - Anulação da avaliação.