

EDITAL HACKATHON SAU
Semana Acadêmica Unificada – IFPB Campus Itabaiana

1. DO OBJETO

1.1. O Hackathon SAU tem como objetivo promover uma maratona interdisciplinar de ideias e soluções inovadoras elaboradas por estudantes dos cursos técnicos integrados e subsequentes do IFPB Campus Itabaiana, durante a Semana Acadêmica Unificada 2025.

1.2. As soluções deverão ser desenvolvidas de acordo com o tema central da SAU 2025, envolvendo criatividade, tecnologia e sustentabilidade, com foco em “Desafios e Soluções para o futuro do planeta e o nosso território”.

1.3. A maratona ocorrerá nos dias 04 e 05 de dezembro, no turno da manhã, como parte da programação da SAU, em formato presencial, totalizando aproximadamente 8 horas de atividades (divididas em dois turnos de trabalho e um de apresentações).

1.4. O evento busca estimular o trabalho em equipe, o raciocínio criativo e a integração entre diferentes áreas técnicas, aproximando os estudantes das práticas de inovação, pesquisa aplicada e empreendedorismo.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições serão individuais e gratuitas, realizadas por meio do formulário eletrônico disponível no link: <https://forms.gle/i5uDjYH8FCz68qEY9>

2.2. Poderão participar estudantes regularmente matriculados nos cursos técnicos do IFPB Campus Itabaiana, mediante disponibilidade de vagas.

2.2.1. Para efetuar a inscrição, os estudantes deverão utilizar obrigatoriamente o e-mail institucional.

2.3. As equipes serão formadas no início da maratona, no dia do evento, sendo compostas preferencialmente por 3 (três) a 5 (cinco) participantes, de forma a garantir a integração entre diferentes áreas técnicas. Cada equipe deverá incluir, obrigatoriamente, estudantes de três cursos distintos.

2.4. Ao se inscrever, o(a) participante declara ciência e concordância com as regras deste edital e com a formação das equipes conforme os critérios definidos pela Comissão Organizadora.

3. DA MARATONA

3.1. O Hackathon será presencial e ocorrerá no IFPB Campus Itabaiana, em espaço designado pela comissão organizadora.

3.2. Após a formação das equipes no início do evento, cada grupo receberá uma problematização central e deverá propor uma solução tecnológica criativa.

3.3. Durante a maratona, as equipes contarão com o apoio de mentores voluntários, compostos por docentes e colaboradores das áreas de Informática, Eletrônica e Automação.

3.4. A programação incluirá momentos de ideação, desenvolvimento, mentoria e apresentação final (pitch).

3.5. A banca avaliadora será composta por professores do campus e convidados externos, preferencialmente com experiência nas áreas de tecnologia, inovação e sustentabilidade.

3.6. A maratona ocorrerá nos dias 04 e 05 de dezembro de 2025, das 08h às 12h00, sendo o primeiro dia destinado à ideação e o segundo às apresentações.

4. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As soluções serão avaliadas segundo os seguintes critérios (nota de 0 a 2,0, totalizando 10 pontos):

- Apresentação da solução: clareza, objetividade e estrutura do pitch.
- Aderência ao tema: alinhamento da proposta ao problema proposto.
- Inovação: uso criativo da tecnologia e originalidade da ideia.
- Viabilidade: potencial de implementação e aplicabilidade prática.
- Impacto social e ambiental: relevância e contribuição para a comunidade.

Em caso de empate, serão utilizados como critérios de desempate, sucessivamente: (i) maior nota em “Inovação” e (ii) maior nota em “Impacto social e ambiental”.

5. DA PREMIAÇÃO

5.1. As três equipes mais bem avaliadas serão reconhecidas com certificados de destaque e menções honrosas no encerramento da SAU.

5.2. Além dos certificados, as equipes vencedoras receberão premiações concedidas pela empresa parceira UnidasNet, conforme descrito a seguir:

- 1º lugar: 6 (seis) meses de internet gratuita para todos os membros da equipe;
- 2º lugar: 4 (quatro) meses de internet gratuita para todos os membros da equipe;
- 3º lugar: 3 (três) meses de internet gratuita para todos os membros da equipe.

5.3. A concessão do benefício de internet gratuita está condicionada à residência em local dentro da área de cobertura da UnidasNet.

5.4. Caso algum membro da equipe vencedora resida fora da área de cobertura, o participante poderá transferir o benefício para outra pessoa, mediante indicação formal à organização e validação pela empresa parceira.

5.5. As equipes vencedoras poderão ser compostas por até 5 (cinco) integrantes, conforme as regras de formação descritas neste edital.

5.6. Outras formas de reconhecimento (como brindes, kits ou premiações simbólicas) poderão ser concedidas, conforme disponibilidade e parcerias adicionais estabelecidas pela comissão organizadora.

6. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

6.1. Cada equipe será responsável pelos equipamentos que utilizar (notebooks, placas, sensores etc.), bem como pela guarda de seus pertences durante o evento.

6.2. Todos os participantes deverão manter conduta ética, colaborativa e respeitosa, sob pena de desclassificação em caso de descumprimento das normas estabelecidas.

6.3. A inscrição implica a autorização de uso de imagem e divulgação das propostas apresentadas, para fins acadêmicos e institucionais da SAU.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

7.1. O Hackathon SAU será coordenado pela Comissão Organizadora da Semana Acadêmica Unificada, com apoio de docentes das áreas técnicas.

7.2. A Comissão poderá convidar mentores e avaliadores externos, incluindo egressos e representantes de empresas ou instituições parceiras da região.

7.3. Casos omissos serão dirimidos pela Comissão Organizadora.