



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PIAUÍ - SEDUC-PI
UNIDADE DE EDUCAÇÃO TÉCNICA E PROFISSIONAL - SEDUC-PI

Av. Pedro Freitas, S/N Centro Administrativo, Bloco D/F - Bairro São Pedro, Teresina-PI, <http://www.seduc.pi.gov.br>

Processo nº **00011.038268/2026-32**

Teresina-PI, 15 de maio de 2026

EDITAL SEDUC-PI/GSE Nº: 16/2026

**PROCESSO SELETIVO DE ESTUDANTES E PROFESSORES PARA PARTICIPAÇÃO EM
INTERCÂMBIO EDUCACIONAL INTERNACIONAL E NACIONAL PROGRAMA “DO PIAUÍ
PARA O MUNDO” - EDIÇÃO 2026.**

REGULAMENTO DO HACKATHON E DO IDEATHON ON-LINE

1. APRESENTAÇÃO E OBJETIVOS

O presente regulamento estabelece as normas, os procedimentos e os critérios de avaliação aplicáveis às etapas do Hackathon e do Ideathon On-line integrantes do Programa Do Piauí para o Mundo - Edição 2026, promovido pela Secretaria de Estado da Educação do Piauí (SEDOC-PI), conforme disposto no Edital SEDUC-PI/GSE Nº 16/2026.

O Hackathon e o Ideathon constituem etapas avaliativas e classificatórias do programa, realizadas em formato on-line, de modo contínuo e por tempo limitado, em salas digitais oficiais definidas previamente pela comissão organizadora. O propósito central do evento é fomentar a inovação, a criatividade e o desenvolvimento de soluções aplicáveis a problemas reais, mobilizando estudantes da rede pública estadual e do ensino superior.

O evento está organizado em dois formatos distintos, cada qual associado a uma trilha específica do programa e diferenciado pelo produto final exigido dos participantes:

- **Hackathon (Trilha de Tecnologia):** voltado à apresentação de uma solução tecnológica previamente desenvolvida pelas equipes, com entrega obrigatória de um Produto Mínimo Viável (MVP). Durante o Hackathon, não haverá desenvolvimento da solução, sendo a etapa destinada à demonstração prática, validação técnica e apresentação do projeto por meio do pitch.
- **Ideathon (Trilha de Empreendedorismo):** voltado à estruturação, validação e apresentação de uma proposta de solução inovadora, sem exigência de desenvolvimento tecnológico, com foco em modelo de solução, viabilidade e estrutura lógica e estratégica, tendo como entregável central o Guia Técnico do projeto e um pitch de apresentação.

Um dos pilares do evento é valorizar não apenas o resultado final, mas também a participação efetiva dos integrantes, a autoria discente, a maturidade da solução proposta e a

capacidade de comunicação técnica da equipe. Em todos os eventos, haverá um desafio surpresa proposto pela organização no início do evento, que testará a capacidade da equipe de adaptar ou aprimorar sua solução em tempo real.

O cronograma de entregas e apresentações para todas as trilhas será divulgado pela comissão organizadora previamente e a ordem das apresentações será definida por sorteio.

1.1 Participantes do Hackathon

Participam do Hackathon os estudantes das trilhas com perfil tecnológico e de desenvolvimento.

No ensino médio, são os estudantes da Trilha de Tecnologia da Informação da SEDUC-PI, regularmente matriculados na 2ª ou 3ª série do ensino médio da rede pública estadual, nos cursos técnicos de Desenvolvimento de Sistemas, Informática e Jogos Digitais.

No ensino superior, participam os estudantes da UESPI nos cursos de Informática, Computação e Tecnologia em Sistemas para Internet, egressos da rede pública estadual nos anos de 2022, 2023, 2024 e 2025; e os estudantes do PIT nos cursos de Bacharelado em Inteligência Artificial e Curso Superior de Tecnologia em Inteligência Artificial, egressos da rede pública nos anos de 2022, 2023, 2024 e 2025.

1.2 Participantes do Ideathon

Participam do Ideathon os estudantes das trilhas com perfil conceitual, analítico e de planejamento.

No ensino médio, são os estudantes da Trilha de Empreendedorismo da SEDUC-PI, regularmente matriculados na 2ª ou 3ª série do ensino médio da rede pública estadual.

No ensino superior, participam os estudantes da UESPI nos cursos de Engenharia Civil, Engenharia Elétrica e Energias Renováveis, egressos da rede pública estadual nos anos de 2022, 2023, 2024 e 2025.

2. HACKATHON ON-LINE - TRILHA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (ENSINO MÉDIO (SEDUC-PI))

2.1 Dinâmica e Etapas do Evento

O Hackathon On-line é um evento intensivo em que as equipes deverão apresentar e validar, em tempo limitado, uma solução tecnológica funcional, caracterizada como Produto Mínimo Viável (MVP). As equipes deverão demonstrar domínio sobre o código desenvolvido, a lógica aplicada e a arquitetura da solução. O mesmo será realizado em ambiente digital, em salas oficiais definidas pela comissão organizadora, com duração de 20 minutos por equipe, conforme cronograma. Após as etapas de apresentação, a organização apresentará o desafio de implementação ou adaptação que as equipes deverão incorporar à solução já desenvolvida durante a fase de Pré-Hackathon. O desafio não será divulgado previamente e sua execução é de caráter obrigatório.

O evento compreenderá as seguintes etapas:

1. Apresentação da solução tecnológica em formato de pitch técnico perante a banca examinadora com duração de, no máximo, 5 (cinco) minutos;
2. Apresentação do Produto Mínimo Viável (MVP) com código-fonte, documentação

- mínima e demonstração prática, com duração de, no máximo, 5 (cinco) minutos;
3. Apresentação do desafio pela organização e resposta da equipe – 5 (cinco) minutos;
 4. Arguição individual dos jurados — até 5 (cinco) minutos.

É vedada a participação de terceiros, incluindo o professor, bem como qualquer forma de orientação externa durante o período oficial do Hackathon, sendo permitido apenas o suporte técnico e organizacional prestado pela SEDUC-PI e pela Comissão Organizadora, nos termos do regulamento. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

2.2 Entregáveis Obrigatórios

MVP — Produto Mínimo Viável. O MVP é o entregável principal do Hackathon e deve consistir em uma solução tecnológica funcional desenvolvida pela equipe. O código-fonte deve ser publicado em repositório público na plataforma GitHub, com histórico documentado de versionamento que permita identificar a contribuição individual de cada integrante.

A solução deve apresentar execução mínima funcional demonstrável durante o evento e estar acompanhada de documentação mínima em formato README, descrevendo o problema abordado, a solução desenvolvida, as tecnologias utilizadas e as instruções de execução. O projeto deve manter coerência com o eixo temático previamente indicado pela equipe.

Versionamento no GitHub. O uso da plataforma GitHub é obrigatório para versionamento do projeto. O link do repositório deve ser submetido por meio do formulário oficial da organização até o prazo estipulado. A ausência de versionamento adequado implicará penalização objetiva na pontuação final da equipe, conforme as diretrizes do programa.

Slides de Apresentação. As equipes deverão enviar, até o prazo definido pela organização, os slides que serão utilizados durante o pitch. Os slides devem abordar, no mínimo: identificação da equipe e escola, descrição do problema abordado, solução desenvolvida com demonstração do MVP, tecnologias utilizadas e arquitetura da solução, impacto e aplicabilidade da proposta e próximos passos.

2.3 Regras da Apresentação — Pitch Técnico

Cada equipe realizará uma apresentação oral no formato de pitch, com duração máxima de cinco minutos. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação. É vedada a participação do professor, bem como a substituição de qualquer apresentador por pessoa externa à equipe. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

Qualquer integrante da equipe pode conduzir a apresentação, e todos os membros devem estar aptos a responder perguntas da banca. A banca examinadora poderá arguir individualmente qualquer integrante sobre aspectos técnicos do projeto, incluindo código, lógica da solução e escolhas de implementação. A demonstração do MVP em funcionamento é obrigatória após o pitch.

2.4 Critérios de Avaliação

A avaliação dos projetos participantes da Seletiva de Tecnologia será conduzida

por uma banca examinadora composta por especialistas das áreas de tecnologia, educação e negócios.

A avaliação das equipes do Hackathon no ensino médio será estruturada em cinco eixos principais: Eixo I - MVP; Eixo II - Pitch e Apresentação da Solução; Eixo III - Análise Técnica do Código e Versionamento (GitHub); Eixo IV - Desafio Surpresa e Eixo V - Quizzes.

2.4.1 Escala de Pontuação

Cada critério será avaliado em escala de 0 a 10, conforme os seguintes parâmetros:

- 0 a 3: critério insuficientemente atendido;
- 4 a 6: atendimento parcial ou com limitações relevantes;
- 7 a 8: bom nível de atendimento ao critério;
- 9 a 10: excelente execução, com alto nível de qualidade e consistência.

Eixo I - MVP (Produto Mínimo Viável)

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe deverá apresentar um Produto Mínimo Viável (MVP) da solução proposta, previamente desenvolvido antes do Hackathon.

II. Não haverá desenvolvimento da solução durante o período oficial do Hackathon, sendo esta etapa destinada exclusivamente à demonstração e avaliação do MVP.

III. O MVP deverá estar funcional ou em formato de protótipo validável, permitindo a demonstração prática de sua utilização.

IV. A apresentação do MVP ocorrerá durante a etapa online, com duração de cinco minutos após a apresentação do pitch.

V. Todos os integrantes da equipe deverão estar aptos a demonstrar e explicar o funcionamento do MVP.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de tecnologia, educação e negócios.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- Grau de funcionalidade da solução apresentada;
- Coerência entre o MVP e a proposta do projeto;
- Clareza na demonstração do funcionamento da solução;
- Usabilidade e experiência do usuário;
- Nível de maturidade tecnológica da solução;
- Aplicabilidade prática e potencial de implementação;
- Evidências de validação (testes, simulações ou uso real);
- Capacidade da equipe de explicar tecnicamente o funcionamento do MVP.

Eixo II — Pitch e Apresentação da Solução.

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe será submetida a uma avaliação no formato de apresentação de caráter técnico, conduzida de forma presencial durante a etapa.

II. Cada equipe deverá realizar uma apresentação no formato de pitch, com duração máxima de cinco minutos.

III. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação, sendo vedada a participação do professor.

IV. As equipes são inteiramente responsáveis pelo envio dos slides que serão utilizados na apresentação.

V. A apresentação ocorrerá entre as datas definidas no cronograma oficial do evento, anexado ao edital.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de tecnologia, educação e negócios.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- Clareza e relevância do problema abordado;
- Coerência e lógica da solução proposta;
- Definição do público-alvo;
- Estrutura do modelo de implementação ou negócio;
- Uso de dados, testes ou validação da solução;
- Diferenciais competitivos;
- Qualidade da comunicação, organização da apresentação e uso de recursos visuais;
- Domínio técnico e segurança nas respostas à banca;
- Impacto e potencial de execução do projeto.

Eixo III — Análise Técnica do Código e Versionamento (GitHub)

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe é responsável pelo envio dos códigos à banca examinadora por meio de repositório público na plataforma GitHub, conforme orientações previamente disponibilizadas.

II. O envio dos códigos é de inteira responsabilidade da equipe.

III. A banca examinadora realizará a avaliação exclusivamente com base nos materiais disponibilizados no repositório GitHub.

IV. Não serão considerados códigos enviados ou atualizados após o prazo estabelecido.

V. O link do repositório deverá ser enviado por meio do formulário disponibilizado pela organização até o mesmo prazo.

VI. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- Qualidade técnica do código (estrutura, organização e legibilidade);
- Funcionamento e executabilidade da solução;
- Conformidade entre o código implementado e a proposta apresentada;
- Histórico de evolução e rastreabilidade dos commits;
- Uso adequado de versionamento;
- Registro das contribuições individuais;
- Escalabilidade, robustez e manutenibilidade;
- Nível de maturidade tecnológica (TRL)(versão da NASA).

Eixo IV - Desafio Surpresa

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. A organização apresentará, após cada apresentação, um desafio inédito relacionado ao tema do projeto da equipe.

II. A equipe terá até 5 minutos para apresentar oralmente a estratégia de incorporação do desafio à solução já desenvolvida.

III. A resposta ao desafio não exige implementação imediata, mas deve demonstrar capacidade de adaptação técnica e raciocínio aplicado.

IV. A banca avaliará a resposta com base nos critérios listados a seguir.

Serão avaliados:

- Aderência da resposta ao desafio proposto;
- Coerência da adaptação com a solução previamente desenvolvida;
- Viabilidade técnica e de implementação da resposta;
- Capacidade de raciocínio sob pressão demonstrada pela equipe.

Eixo V - Quizzes (Engajamento e Preparação)

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Os quizzes serão aplicados durante a fase de Mentoria para Submissão do Projeto, conforme cronograma oficial do evento.

II. O período de realização dos quizzes ocorrerá entre as datas 08/05/2026 e 18/05/2026.

III. Apenas serão considerados, para fins de pontuação, os quizzes respondidos dentro do prazo estabelecido.

IV. As equipes que participarem e responderem aos quizzes receberão pontuação neste eixo.

V. A pontuação será atribuída com base no desempenho obtido ao longo da fase de mentoria.

Serão avaliados:

- Participação nos quizzes;
- Percentual de acertos;
- Consistência no desempenho ao longo da fase de mentoria.

2.5 Composição da Pontuação Final

A nota final de cada equipe no Hackathon do ensino médio será composta da seguinte forma:

- MVP corresponde a 40% da nota final, constituindo a base da avaliação;
- o pitch e a apresentação da solução correspondem a 20%;
- a análise técnica do código e do versionamento no GitHub correspondem a 25%;
- a adesão ao desafio proposto corresponde a 10%.
- os resultados dos quizzes correspondem a 5%.

2.6 Critérios de Desempate

Em caso de empate entre equipes, aplicar-se-ão sucessivamente os seguintes critérios:

- maior nota no Eixo I (MVP);
- maior nota no Eixo II (Pitch);
- maior nota no Eixo III (Análise Técnica do Código);
- maior número de integrantes com participação ativa registrada no histórico do GitHub;
- maior nota no Eixo III (Desafio Surpresa).
- maior nota no Eixo IV (Quizzes).

3. IDEATHON ON-LINE — TRILHA DE EMPREENDEDORISMO (SEDUC-PI)

3.1 Dinâmica e Etapas do Evento

O Ideathon On-line é um evento intensivo no qual as equipes da Trilha de Empreendedorismo deverão apresentar e validar uma proposta de solução inovadora. O Ideathon será realizado em ambiente digital, em salas oficiais definidas pela comissão organizadora, com duração de 15 minutos por equipe, conforme cronograma. Após as etapas de apresentação, a organização apresentará um desafio aplicado de natureza social, econômica ou tecnológica. As equipes deverão incorporar o desafio à proposta e adaptar ou aprimorar o projeto-base desenvolvido na fase de Pré-Ideathon. A divulgação prévia do desafio é expressamente vedada.

O evento compreende as seguintes etapas:

1. Apresentação da solução em formato de pitch técnico perante a banca examinadora com duração de, no máximo, 5 minutos;
2. Apresentação do desafio pela organização e resposta da equipe – 5 minutos;
3. Arguição individual dos jurados — até 5 minutos.

É vedada a participação de terceiros, incluindo o professor, bem como qualquer forma de orientação externa durante o período oficial do Ideathon, sendo permitido apenas o suporte técnico e organizacional prestado pela SEDUC-PI e pela Comissão Organizadora, nos termos do regulamento. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante

a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

3.2 Entregáveis Obrigatórios

O Guia Técnico é o documento central do Ideathon para o ensino médio. Trata-se de um modelo padronizado, previamente estruturado e disponibilizado pela organização ainda na fase de mentoria para submissão do projeto, que deverá ser preenchido pelas equipes de forma objetiva e em linguagem acessível.

O documento deverá ser submetido em formato PDF por meio do formulário oficial da organização, até o horário limite estabelecido no cronograma.

O modelo fornecido já contém as seções obrigatórias, que deverão ser devidamente preenchidas pelas equipes, contemplando:

- Contexto e oportunidade de mercado;
- Público-alvo e perfil do usuário;
- Objetivos do projeto e hipóteses-chave;
- Solução proposta;
- Acesso ao cliente;
- Modelo do projeto;
- Impacto e conclusão.

Slides de Apresentação. As equipes deverão enviar os slides com antecedência, até o prazo definido pela organização. Todos os integrantes devem dominar os tópicos apresentados, pois a banca poderá arguir qualquer membro sobre qualquer parte do documento.

3.3 Regras da Apresentação - Pitch

Cada equipe realizará uma apresentação no formato de pitch, com duração máxima de cinco minutos. Todos os integrantes da equipe deverão estar presentes no momento da apresentação. É vedada a participação do professor na apresentação, sendo permitida apenas sua presença como espectador. É vedada a substituição por pessoas externas à equipe. A banca poderá arguir qualquer integrante sobre o conteúdo do Guia Técnico e sobre a proposta de solução. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

3.4 Critérios de Avaliação

A avaliação dos projetos participantes da Seletiva de Empreendedorismo será conduzida por uma banca examinadora composta por especialistas das áreas de negócios, gestão e empreendedorismo.

A avaliação das equipes do Ideathon no ensino médio será estruturada em quatro eixos principais: Eixo I - Pitch e Apresentação da Solução; Eixo II — Análise do Guia Técnico; Eixo III - Desafio Surpresa e Eixo IV - Quizzes.

3.4.1 Escala de Pontuação

Cada critério será avaliado em escala de 0 a 10, conforme os seguintes parâmetros:

- 0 a 3: critério insuficientemente atendido;
- 4 a 6: atendimento parcial ou com limitações relevantes;
- 7 a 8: bom nível de atendimento ao critério;
- 9 a 10: excelente execução, com alto nível de qualidade e consistência.

Eixo I — Pitch e Apresentação da Solução Inovadora.

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe será submetida a uma avaliação no formato de apresentação de caráter técnico, conduzida de forma presencial durante a etapa.

II. Cada equipe deverá realizar uma apresentação no formato de pitch, com duração máxima de cinco minutos.

III. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação, sendo vedada a participação do professor.

IV. As equipes são inteiramente responsáveis pelo envio dos slides que serão utilizados na apresentação.

V. A apresentação ocorrerá entre as datas definidas no cronograma oficial do evento, anexado no edital.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de negócios, gestão e empreendedorismo.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- Clareza e relevância do problema abordado;
- Coerência e lógica da solução proposta;
- Definição do público-alvo;
- Estrutura do modelo de implementação ou negócio;
- Uso de dados, testes ou validação da solução;
- Diferenciais competitivos;
- Qualidade da comunicação, organização da apresentação e uso de recursos visuais;
- Domínio técnico e segurança nas respostas à banca;
- Impacto e potencial de execução do projeto.

Eixo II - Análise do Guia Técnico.

Será realizada uma avaliação detalhada do Guia Técnico, documento de preenchimento obrigatório e disponibilizado ainda na fase de Mentoria para submissão dos projetos. Este guia é considerado de suma importância para o aprendizado e a preparação das equipes, sendo também um dos principais referenciais para a banca avaliadora.

O envio do mesmo deverá ser em PDF por meio do formulário oficial

disponibilizado previamente pela comissão organizadora.

Serão avaliados:

- a clareza e qualidade da descrição do problema e da solução;
- a coerência entre problema, público-alvo, solução e impacto;
- a originalidade e inovação da proposta;
- a viabilidade prática de implementação; e o impacto social e a relevância para a comunidade.

Eixo III - Quizzes (Engajamento e Preparação)

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Os quizzes serão aplicados durante a fase de Mentoria para Submissão do projeto, conforme cronograma oficial do evento.

II. O período de realização dos quizzes ocorrerá entre as datas 08/05/2026 e 18/05/2026.

III. Apenas serão considerados, para fins de pontuação, os quizzes respondidos dentro do prazo estabelecido.

IV. As equipes que participarem e responderem aos quizzes receberão pontuação neste eixo.

V. A pontuação será atribuída com base no desempenho obtido ao longo da fase preparatória.

Serão avaliados:

- Participação nos quizzes;
- Percentual de acertos;
- Consistência no desempenho ao longo da etapa preparatória.

Eixo IV - Desafio Surpresa

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. A organização apresentará, após cada apresentação, um desafio inédito relacionado ao tema do projeto da equipe.

II. A equipe terá até 5 minutos para apresentar oralmente a estratégia de incorporação do desafio à solução já desenvolvida.

III. A resposta ao desafio não exige implementação imediata, mas deve demonstrar capacidade de adaptação técnica e raciocínio aplicado.

IV. A banca avaliará a resposta com base nos critérios listados a seguir.

Serão avaliados:

- Aderência da resposta ao desafio proposto;
- Coerência da adaptação com a solução previamente desenvolvida;
- Viabilidade técnica e de implementação da resposta;
- Capacidade de raciocínio sob pressão demonstrada pela equipe.

3.5 Composição da Pontuação Final

A nota final de cada equipe no Ideathon do ensino médio será composta da seguinte forma:

- o pitch e a apresentação da solução inovadora correspondem a 55%;
- a análise do Guia Técnico corresponde a 30%;
- os resultados dos quizzes correspondem a 5%;
- a adesão ao desafio proposto corresponde a 10%.

Aplica-se, ainda, o ajuste proporcional por nível de participação ativa dos integrantes na apresentação, conforme os mesmos percentuais estabelecidos para o Hackathon.

3.6 Critérios de Desempate

Em caso de empate, aplicar-se-ão sucessivamente:

- maior nota no Eixo I (Pitch);
- maior nota no Eixo II (Guia Técnico);
- maior nota no Eixo III (Desafio Surpresa).
- maior nota no Eixo III (Quizzes).

PARTE II – ENSINO SUPERIOR (UESPI E PIT)

4. HACKATHON ON-LINE — TRILHA DE TI DO ENSINO SUPERIOR (UESPI e PIT)

4.1 Dinâmica e Etapas

O Hackathon On-line é um evento intensivo em que as equipes deverão apresentar e validar, em tempo limitado, uma solução tecnológica funcional, caracterizada como Produto Mínimo Viável (MVP). Para o ensino superior haverá exigências técnicas mais elevadas, compatíveis com a formação acadêmica dos participantes. O evento será realizado em ambiente digital, em salas oficiais definidas pela comissão organizadora, com duração de 20 minutos por equipe, conforme cronograma. Após as etapas de apresentação, a organização apresentará o desafio técnico que as equipes deverão incorporar ao projeto já desenvolvido. A divulgação prévia do desafio é expressamente vedada.

O evento compreende as seguintes etapas:

1. Apresentação da solução tecnológica em formato de pitch técnico e explicação da arquitetura perante a banca examinadora com duração de, no máximo, 5 minutos;
2. Demonstração prática do Produto Mínimo Viável (MVP) com código-fonte e documentação mínima com duração de, no máximo, 5 minutos;
3. Apresentação do desafio pela organização e resposta da equipe – 5 minutos;
4. Arguição individual dos jurados — até 5 minutos.

É vedada a participação de terceiros, incluindo o professor, bem como qualquer forma de orientação externa durante o período oficial do Hackathon, sendo permitido apenas o suporte técnico e organizacional prestado pela SEDUC-PI e pela Comissão Organizadora, nos termos do regulamento. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

4.2 Entregáveis Obrigatórios

MVP - Produto Mínimo Viável (Nível Superior): O MVP é o entregável principal do Hackathon e deve consistir em uma solução tecnológica funcional desenvolvida pela equipe, caracterizada como Produto Mínimo Viável (MVP). O código-fonte deverá ser publicado em repositório público na plataforma GitHub, com histórico completo de versionamento e registro de commits individuais, permitindo identificar a contribuição de cada integrante da equipe.

A solução deverá apresentar execução mínima funcional demonstrável durante o evento, com arquitetura bem definida e coerente com o eixo temático previamente indicado pela equipe. O projeto deverá estar acompanhado de documentação técnica mínima em formato README, contendo a descrição do problema abordado, da solução desenvolvida, da arquitetura da solução, das tecnologias utilizadas e das instruções para execução.

Além disso, deve ser apresentado o diagrama de arquitetura da solução. Todos os integrantes da equipe deverão demonstrar capacidade de explicar as escolhas arquiteturais realizadas, a lógica aplicada no desenvolvimento e as tecnologias utilizadas na implementação da solução. Além disso, o projeto deverá apresentar aderência a um nível de maturidade tecnológica (TRL) compatível com o estágio de desenvolvimento universitário.

Versionamento no GitHub: O uso da plataforma GitHub é obrigatório para versionamento do projeto. O link do repositório deverá ser submetido por meio do formulário oficial da organização até o prazo estipulado. A ausência de versionamento adequado implicará penalização objetiva na pontuação final da equipe, conforme as diretrizes do programa.

Slides de Apresentação: As equipes deverão enviar, até o prazo definido pela organização, os slides que serão utilizados durante o pitch. Os slides deverão abordar, no mínimo: identificação da equipe e da instituição de ensino, descrição do problema abordado, solução desenvolvida com demonstração do MVP, arquitetura da solução, tecnologias utilizadas, resultados esperados e impactos pretendidos.

4.3 Regras da Apresentação - Pitch Técnico

Cada equipe realizará uma apresentação oral no formato de pitch técnico com duração máxima de cinco minutos. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação. É vedada a participação do professor, bem como a substituição de qualquer apresentador por pessoa externa à equipe. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

A banca examinadora poderá arguir individualmente qualquer integrante sobre código, arquitetura e lógica da solução. A demonstração técnica do MVP em funcionamento é obrigatória após o pitch. Todos os integrantes devem ser capazes de explicar qualquer parte do código desenvolvido.

É vedada a substituição por terceiros durante a apresentação.

4.4 Critérios de Avaliação

A avaliação dos projetos participantes da Seletiva de Tecnologia será conduzida por uma banca examinadora composta por especialistas das áreas de tecnologia, educação e negócios.

A avaliação das equipes do Hackathon do Ensino Superior será estruturada em quatro eixos principais: Eixo I - MVP; Eixo II - Pitch e Apresentação da Solução; Eixo III - Análise Técnica do Código e Versionamento (GitHub); Eixo IV - Desafio Surpresa.

4.4.1 Escala de Pontuação

Cada critério será avaliado em escala de 0 a 10, conforme os seguintes parâmetros:

- 0 a 3: critério insuficientemente atendido;
- 4 a 6: atendimento parcial ou com limitações relevantes;
- 7 a 8: bom nível de atendimento ao critério;
- 9 a 10: excelente execução, com alto nível de qualidade e consistência.

Eixo I - MVP (Produto Mínimo Viável)

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe deverá apresentar um Produto Mínimo Viável (MVP) da solução proposta, previamente desenvolvido antes do Hackathon.

II. Não haverá o desenvolvimento da solução durante o período oficial do Hackathon, sendo esta etapa destinada exclusivamente à demonstração e avaliação do MVP.

III. O MVP deverá estar funcional ou em formato de protótipo validável, permitindo a demonstração prática de sua utilização.

IV. A apresentação do MVP ocorrerá durante a etapa online, com duração de cinco minutos após a apresentação do pitch.

V. Todos os integrantes da equipe deverão estar aptos a demonstrar e explicar o funcionamento do MVP.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de tecnologia, educação e negócios.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- Grau de funcionalidade da solução apresentada;
- Coerência entre o MVP e a proposta do projeto;
- Clareza na demonstração do funcionamento da solução;
- Usabilidade e experiência do usuário;
- Nível de maturidade tecnológica da solução;
- Aplicabilidade prática e potencial de implementação;
- Evidências de validação (testes, simulações ou uso real);
- Capacidade da equipe de explicar tecnicamente o funcionamento do MVP.

Eixo II - Pitch Técnico e Apresentação da Solução.

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe será submetida a uma avaliação no formato de apresentação de caráter técnico, conduzida de forma presencial durante a etapa.

II. Cada equipe deverá realizar uma apresentação no formato de pitch, com

duração máxima de cinco minutos.

III. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação, sendo vedada a participação do professor.

IV. As equipes são inteiramente responsáveis pelo envio dos slides que serão utilizados na apresentação.

IV. A apresentação ocorrerá entre as datas definidas no cronograma oficial do evento, anexado ao edital.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de tecnologia, educação e negócios.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- a clareza e relevância do problema abordado;
- a qualidade técnica e viabilidade da solução;
- o domínio técnico, verificado por meio de respostas precisas sobre código, arquitetura e lógica;
- a inovação e o diferencial competitivo da proposta; o uso de dados, testes e validação técnica;
- o modelo de implementação, negócio ou impacto social;
- a desenvoltura na língua inglesa; a qualidade dos recursos visuais e slides;
- o impacto final e potencial de execução do projeto.

Eixo III - Análise Técnica do Código e Versionamento (GitHub).

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe é responsável pelo envio dos códigos à banca examinadora por meio de repositório público na plataforma GitHub, conforme orientações previamente disponibilizadas.

II. O envio dos códigos é de inteira responsabilidade da equipe.

III. A banca examinadora realizará a avaliação exclusivamente com base nos materiais disponibilizados no repositório GitHub.

IV. Não serão considerados códigos enviados ou atualizados após o prazo estabelecido.

V. O link do repositório deverá ser enviado por meio do formulário disponibilizado pela organização até o mesmo prazo.

VI. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados com maior rigor:

- a qualidade técnica do código, incluindo estrutura, organização, padrões de legibilidade; o funcionamento, a executabilidade e a estabilidade da solução;
- a conformidade entre código, documentação e proposta submetida;
- o histórico de evolução e a rastreabilidade dos commits individuais; o versionamento e o registro das contribuições de cada integrante;

- a escalabilidade, robustez e boas práticas de desenvolvimento;
- o nível de maturidade tecnológica (TRL);
- a qualidade da documentação técnica e da arquitetura da solução.

Eixo IV - Desafio Surpresa

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. A organização apresentará, após cada apresentação, um desafio inédito relacionado ao tema do projeto da equipe.

II. A equipe terá até 5 minutos para apresentar oralmente a estratégia de incorporação do desafio à solução já desenvolvida.

III. A resposta ao desafio não exige implementação imediata, mas deve demonstrar capacidade de adaptação técnica e raciocínio aplicado.

A banca avaliará a resposta com base nos critérios listados a seguir.

Serão avaliados:

- Aderência da resposta ao desafio proposto;
- Coerência da adaptação com a solução previamente desenvolvida;
- Viabilidade técnica e de implementação da resposta;
- Capacidade de raciocínio sob pressão demonstrada pela equipe.

4.5 Composição da Pontuação Final

A nota final de cada equipe no Hackathon do ensino superior será composta da seguinte forma:

- MVP corresponde a 50% da nota final, constituindo a base da avaliação;
- o pitch e a apresentação da solução correspondem a 20%;
- a análise técnica do código e do versionamento no GitHub correspondem a 20%;
- a adesão ao desafio corresponde a 10%.

4.6 Critérios de Desempate

Em caso de empate entre equipes, aplicar-se-ão sucessivamente os seguintes critérios:

- maior nota no Eixo I (MVP);
- maior nota no Eixo II (Pitch);
- maior nota no Eixo III (Análise Técnica do Código);
- maior número de integrantes com participação ativa registrada no histórico do GitHub.
- maior nota no Eixo IV (Desafio Surpresa);

5. IDEATHON ON-LINE - ENSINO SUPERIOR (UESPI - Engenharias e Energias Renováveis)

5.1 Dinâmica e Etapas do Evento

O Ideathon On-line para o ensino superior é um evento intensivo no qual as equipes da Trilha de Empreendedorismo deverão apresentar e validar uma proposta de solução inovadora. O Ideathon será realizado em ambiente digital, em salas oficiais definidas pela comissão organizadora, com duração de 15 minutos por equipe, conforme cronograma. Para o Ensino Superior, o evento exige propostas de maior profundidade, com rigor acadêmico e técnico compatível com o nível universitário. Após as etapas de apresentação, a organização apresentará o desafio aplicado que as equipes deverão integrar à proposta. A divulgação prévia do desafio é expressamente

O evento compreende as seguintes etapas:

1. Apresentação da solução em formato de pitch técnico perante a banca examinadora com duração de, no máximo, 5 (cinco) minutos;
2. Apresentação do desafio pela organização e resposta da equipe – 5 (cinco) minutos;
3. Arguição individual dos jurados — até 5 (cinco) minutos.

É vedada a participação de terceiros, incluindo o professor, bem como qualquer forma de orientação externa durante o período oficial do Ideathon, sendo permitido apenas o suporte técnico e organizacional prestado pela SEDUC-PI e pela Comissão Organizadora, nos termos do regulamento. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

5.2 Entregáveis Obrigatórios

Guia Técnico Completo - Modelo Robusto. O Guia Técnico para o ensino superior é um documento estruturado de maior profundidade e rigor acadêmico, exigindo pesquisa de mercado, análise financeira e planejamento detalhado de implementação. Trata-se de um modelo padronizado, previamente estruturado e disponibilizado pela organização, que deverá ser preenchido pelas equipes de forma objetiva e em linguagem acessível.

O documento deverá ser submetido em formato PDF por meio do formulário oficial da organização, até o horário limite estabelecido e divulgado previamente pela comissão organizadora.

O modelo fornecido já contém as seções obrigatórias, que deverão ser devidamente preenchidas pelas equipes, contemplando:

- Contexto e oportunidade de mercado, com segmentação geográfica, demográfica e psicográfica;
- Público-alvo e perfil do usuário, por meio da construção da persona;
- Objetivos do projeto e hipóteses-chave, classificadas por impacto e incerteza;
- Solução proposta, incluindo jornada de uso, proposta de valor quantificada e diferencial inovador;
- Acesso ao cliente, com mapeamento da unidade de tomada de decisão (DMU) e processo de aquisição;
- Modelo do projeto, abrangendo sustentação financeira, estrutura de monetização e tamanho de mercado (TAM);
- Impacto e conclusão, com análise dos efeitos sociais, educacionais e econômicos e potencial de replicação.

Deve ser enviado em PDF via formulário oficial até o horário limite definido no cronograma.

Slides de Apresentação. Devem seguir o conteúdo do Guia Técnico e demais tópicos que a equipes julgar necessário e ser enviados até o prazo definido pela organização. Todos os integrantes devem dominar os tópicos apresentados, pois a banca poderá arguir qualquer membro sobre qualquer parte do documento.

5.3 Regras da Apresentação - Pitch

Cada equipe realizará uma apresentação oral no formato de pitch com duração máxima de cinco minutos. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação. É vedada a participação do professor, bem como a substituição de qualquer apresentador por pessoa externa à equipe. O professor orientador estará na sala e aparecerá na filmagem durante a apresentação da equipe, na condição de ouvinte, sem intervir de qualquer forma na apresentação.

A banca poderá arguir qualquer integrante sobre o conteúdo do Guia Técnico e sobre a proposta de solução. É vedada a substituição por terceiros durante a apresentação.

5.4 Critérios de Avaliação

A avaliação dos projetos participantes da Seletiva de Empreendedorismo será conduzida por uma banca examinadora composta por especialistas das áreas de negócios, gestão e empreendedorismo.

A avaliação das equipes do Ideathon do Ensino Superior será estruturada em quatro eixos principais: Eixo I - Pitch e Apresentação da Solução; Eixo II - Análise do Guia Técnico e Eixo III - Desafio Surpresa.

5.4.1 Escala de Pontuação

Cada critério será avaliado em escala de 0 a 10, conforme os seguintes parâmetros:

- 0 a 3: critério insuficientemente atendido;
- 4 a 6: atendimento parcial ou com limitações relevantes;
- 7 a 8: bom nível de atendimento ao critério;
- 9 a 10: excelente execução, com alto nível de qualidade e consistência.

Eixo I - Pitch e Apresentação da Solução.

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. Cada equipe será submetida a uma avaliação no formato de apresentação de caráter técnico, conduzida de forma presencial durante a etapa.

II. Cada equipe deverá realizar uma apresentação no formato de pitch, com duração máxima de cinco minutos.

III. Todos os integrantes do grupo deverão estar presentes no momento da apresentação, sendo vedada a participação do professor.

IV. As equipes são inteiramente responsáveis pelo envio dos slides que serão utilizados na apresentação.

IV. A apresentação ocorrerá entre as datas definidas no cronograma oficial do

evento, anexado no edital.

VI. A avaliação será conduzida por banca examinadora composta por especialistas nas áreas de negócios, gestão e empreendedorismo.

VII. Cada equipe será avaliada individualmente de acordo com os critérios estabelecidos.

Serão avaliados:

- a clareza e relevância do problema, fundamentado em dados concretos;
- a qualidade e viabilidade técnica da solução proposta; a definição e análise do público-alvo e persona;
- a estrutura e viabilidade do modelo de negócio ou plano de implementação; a consistência da pesquisa de mercado e o uso de dados;
- os diferenciais competitivos e a originalidade da proposta;
- o impacto social, ambiental e potencial de execução do projeto.

Eixo II - Análise do Guia Técnico.

Será realizada uma avaliação detalhada do Guia Técnico, documento de preenchimento obrigatório e disponível na pasta de materiais das equipes. Este guia é considerado de suma importância para o aprendizado e a preparação das equipes, sendo também um dos principais referenciais para a banca avaliadora. O envio do mesmo deverá ser em PDF por meio do formulário que será disponibilizado previamente pela comissão organizadora.

Serão avaliados com maior exigência:

- a qualidade e profundidade da análise do problema; a consistência e robustez da pesquisa de mercado;
- a completude e viabilidade do modelo de negócio;
- a qualidade do plano de implementação e do cronograma;
- a análise do impacto social e ambiental;
- o rigor acadêmico e a fundamentação técnica;
- a inovação e originalidade da proposta de solução.

Eixo III - Desafio Surpresa

O processo seguirá os seguintes procedimentos:

I. A organização apresentará, após cada apresentação, um desafio inédito relacionado ao tema do projeto da equipe.

II. A equipe terá até 5 minutos para apresentar oralmente a estratégia de incorporação do desafio à solução já desenvolvida.

III. A resposta ao desafio não exige implementação imediata, mas deve demonstrar capacidade de adaptação técnica e raciocínio aplicado.

A banca avaliará a resposta com base nos critérios listados a seguir.

Serão avaliados:

- Aderência da resposta ao desafio proposto;
- Coerência da adaptação com a solução previamente desenvolvida;

- Viabilidade técnica e de implementação da resposta;
- Capacidade de raciocínio sob pressão demonstrada pela equipe.

5.5 Composição da Pontuação Final

A nota final de cada equipe no Ideathon do ensino superior será composta da seguinte forma:

- o pitch e a apresentação da solução correspondem a 60%;
- a análise do Guia Técnico corresponde a 30%, com avaliação mais rigorosa compatível com o nível superior;
- a adesão ao desafio corresponde a 10%.

Aplica-se também o ajuste por participação ativa dos integrantes no evento nos mesmos termos estabelecidos para as demais trilhas.

5.6 Critérios de Desempate

Em caso de empate, aplicar-se-ão sucessivamente:

- maior nota no Eixo I (Pitch);
- maior nota no Eixo II (Guia Técnico);
- maior nota no Eixo III (Desafio Surpresa).

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 Participação Efetiva e Ajuste de Pontuação

A pontuação de cada equipe será ajustada de forma proporcional ao nível de participação ativa de seus integrantes na etapa online, da seguinte forma:

- Com um participante ativo, aplica-se 50% da pontuação;
- com dois participantes ativos, 75%;
- com três participantes ativos, 90%;
- com quatro ou cinco participantes ativos, aplica-se integralmente 100% da pontuação.

A aferição da participação ativa levará em consideração o histórico de commits no GitHub, nos casos do Hackathon, e as evidências documentais e a arguição individual, nos casos do Ideathon.

6.2 Autoria Discente e Vedações

A autoria discente é um princípio fundamental do programa. Todos os integrantes da equipe devem ser capazes de explicar o projeto em sua totalidade, incluindo escolhas técnicas, dados e conteúdos. A banca examinadora poderá arguir individualmente qualquer membro da equipe. É vedada a substituição de qualquer apresentador por pessoa externa à equipe.

Evidências de interferência indevida de terceiros, incluindo professores, na construção do projeto resultarão em penalização ou desclassificação da equipe, conforme deliberação da Comissão Organizadora.

6.3 Penalidades

Estão sujeitas a penalidades as seguintes situações:

- ausência de versionamento adequado no GitHub, que implicará penalidade objetiva na pontuação do Hackathon;
- comprovação de autoria externa indevida, que resultará em desclassificação;
- falsidade ideológica nas informações prestadas, que resultará em eliminação do processo seletivo conforme o artigo 12.5 do Edital;
- e não cumprimento dos prazos de entrega dos materiais obrigatórios, que impedirá a participação na etapa correspondente.

6.4 Sistema de Classificação e Resultados

Os resultados da avaliação serão divulgados na data prevista conforme Edital, podendo ser antecipado. Será elaborada lista classificatória das equipes em ordem decrescente de pontuação, sendo expressamente vedada a eliminação pura e simples sem classificação final.

As equipes classificadas serão convocadas conforme as disposições do Edital. Cada equipe poderá receber devolutiva técnica contendo observações, pontos de melhoria e orientações para aprimoramento ou implementação futura do projeto.

6.5 Casos Omissos e Comunicação

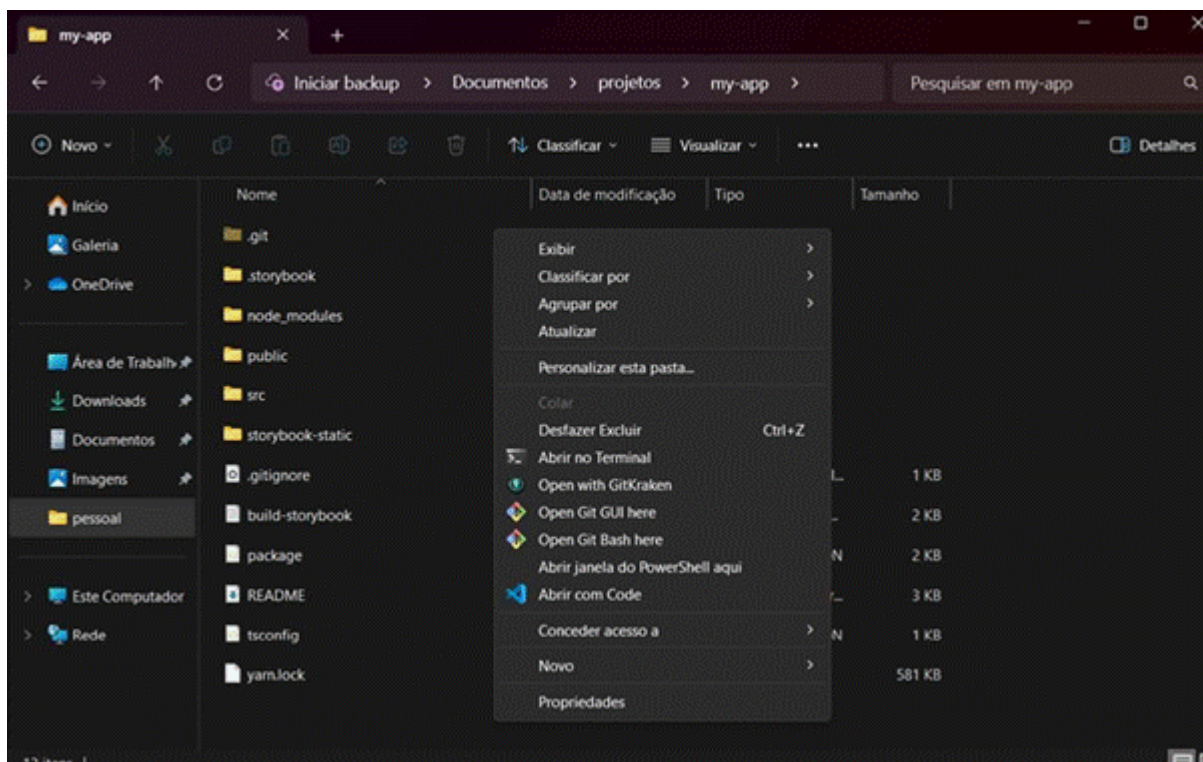
Os casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observadas as disposições do Edital SEDUC-PI/GSE Nº 16/2026. Dúvidas e informações adicionais poderão ser obtidas pelo e-mail institucional dopiauiparaomundo@educ.pi.gov.br, pelo canal oficial de comunicação do programa via WhatsApp, ou pelo site www.educ.pi.gov.br.

ANEXO I — Orientações para Publicação do Projeto no GitHub

Este anexo orienta os estudantes participantes do Hackathon sobre o processo de publicação do projeto no GitHub para avaliação pela banca examinadora. Para utilizar o GitHub, é necessário possuir ou criar uma conta gratuita em github.com.

1. Abra um terminal (prompt de comando) no seu projeto.

a. Você pode encontrar a opção “Abrir no Terminal” pressionando o botão direito OU pressionando *Shift + Clique com o botão direito* dentro da pasta (isso vai abrir o menu de contexto).



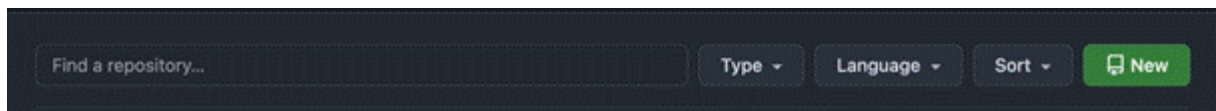
b. Alternativamente, você pode usar a barra de pesquisa para localizar o prompt pesquisando **cmd** ou **PowerShell**. Caso opte por essa opção, será necessário navegar até a pasta do projeto, usando o comando **dir** para listar arquivos e adentrar em pastas com o comando **cd [caminho do local de destino]** (use **cd ..** para retornar ao local anterior).

2. Uma vez com o terminal aberto no local correto, digite o seguinte comando **git init**. Isso iniciará um repositório git local no seu projeto.

3. Para adicionar todas as suas modificações e arquivos nesse repositório local, digite agora o comando **git add**. (caso queira adicionar somente um arquivo específico, digite **git add [nome_do_arquivo.extensao_do_arquivo]**).

4. Para salvarmos essas alterações localmente, precisamos fazer um commit. Para isso, digite agora **git commit -m "Escreva aqui uma mensagem curta explicando que mudanças foram feitas"**.

5. Agora, suas alterações foram salvas localmente! Devemos publicá-las no GitHub para que fiquem visíveis para outros usuários. No navegador (como Google Chrome, Firefox ou Microsoft Edge), acesse sua conta no GitHub, localize sua área de perfil e vá para a seção de Repositórios. A partir daqui, clique em New para criar um novo repositório.



6. A partir daqui, preencha as informações necessárias para configurar seu repositório (principalmente nome do repositório, dono do repositório e uma descrição). Não esqueça de manter seu repositório público! Finalize clicando em Create repository.

Create a new repository

Repositories contain a project's files and version history. Have a project elsewhere? [Import a repository](#).
Required fields are marked with an asterisk (*).

1 **General**

Owner * Repository name *

laysacfeitoso /

Great repository names are short and memorable. How about [automatic-lamp?](#)

Description

0 / 350 characters

2 **Configuration**

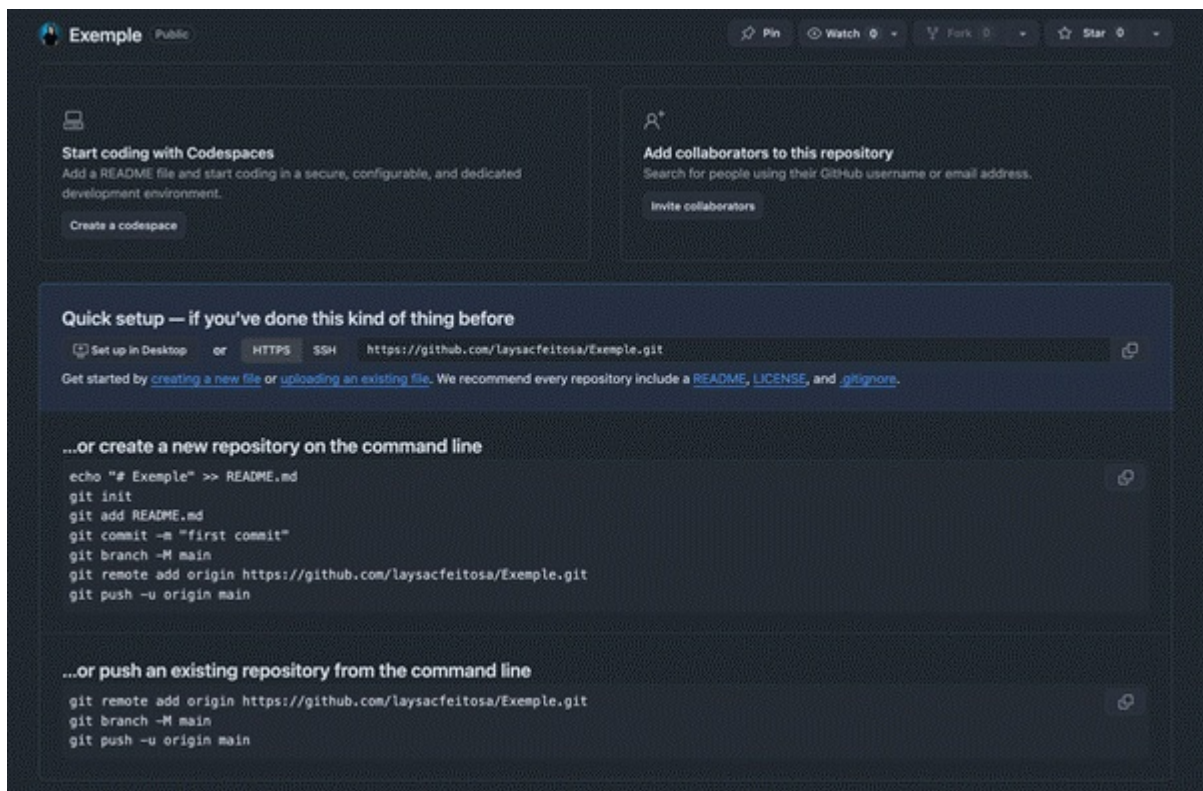
Choose visibility *
Choose who can see and commit to this repository

Add README
READMEs can be used as longer descriptions. [About READMEs](#) Off

Add .gitignore
.gitignore tells git which files not to track. [About ignoring files](#)

Add license
Licenses explain how others can use your code. [About licenses](#)

7. Estamos na etapa final. Após a criação do seu repositório público, vamos sincronizá-lo com seu repositório local. Para isso, copie as linhas indicadas na area “...or push an existing repository from the command line” e cole-as no terminal aberto dentro do seu projeto (caso esteja usando o VS Code, você pode executar essas linhas pelo terminal dentro da IDE).



8. Pronto! Seu repositório local e remoto estão conectados. A cada nova mudança, execute os comandos de add e commit e sincronize com o repositório remoto digitando o comando **git push**

Comandos essenciais do Git

- git init** — Iniciar repositório Git local.
- git add .** — Adicionar ou atualizar todos os arquivos do projeto.
- git commit -m "mensagem"** — Salvar as alterações com uma descrição.
- git log** — Visualizar o histórico de commits realizados.
- git status** — Verificar o estado atual das alterações do projeto.
- git push** — Enviar os arquivos para o repositório remoto no GitHub.
- git pull** — Puxar atualizações do repositório remoto.
- git clone** — Clonar um projeto ou repositório existente.
- git branch** — Gerenciar ramificações (branches) do projeto.
- git merge** — Unir duas ramificações.