



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Campus Betim

Rua Itamarati, 140 - CEP 32677-564 - Betim - MG

(31)3532-5930 - www.ifmg.edu.br

EDITAL 833/2026

Dispõe sobre o processo para inscrição no 1º Hackathon BetimTech previsto no projeto APQ-06801-24, aprovado na chamada 18/2024 da Fapemig e no projeto “Desenvolvimento de uma nova metodologia para o ambiente de inovação do IFMG campus Betim” aprovado no edital 69/2023 da PRIPPG do IFMG.

A **DIRETORA-GERAL SUBSTITUTA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS (IFMG) - CAMPUS BETIM**, nomeada pela Portaria IFMG nº 3.267 de 10/07/2026, publicada no DOU de 13/07/2026, Seção 2, pág. 25, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Portaria IFMG nº 475, de 06 de abril de 2016, publicada no DOU de 15 de abril de 2016, Seção 2, página 17, torna público o presente edital, que estabelece normas para a realização do 1º Hackathon BetimTech, considerando:

Art. 218 e 219 da Constituição Federal de 1988, que impôs ao Estado a promoção e o incentivo ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação, a constituição determina que à pesquisa científica seja conferido tratamento prioritário e que a pesquisa tecnológica se volte, preponderantemente, para a solução dos problemas brasileiros e para o desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional, reconhecendo a imprescindibilidade da pesquisa científica para a evolução da ciência e o progresso científico como essencial para o desenvolvimento econômico do país e bem estar social.

Lei 10.973, de 2 de dezembro de 2004, que dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências.

Lei 13.243, de 11 de janeiro de 2016, que dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação e altera a Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, a Lei nº 6.815, de 19 de agosto de 1980, a Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, a Lei nº 12.462, de 4 de agosto de 2011, a Lei nº 8.745, de 9 de dezembro de 1993, a Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994, a Lei nº 8.010, de 29 de março de 1990, a Lei nº 8.032, de 12 de abril de 1990, e a Lei nº 12.772, de 28 de dezembro de 2012, nos termos da Emenda Constitucional nº 85, de 26 de fevereiro de 2015.

Lei 8.958, de 20 de dezembro de 1994, que dispõe sobre as relações entre as instituições federais de ensino superior e de pesquisa científica e tecnológica e as fundações de apoio e dá outras providências.

Decreto 9.283, de 7 de fevereiro de 2018, que Regulamenta a Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, a Lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016, o art. 24, § 3º, e o art. 32, § 7º, da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, o art. 1º da Lei nº 8.010, de 29

de março de 1990, e o art. 2º, caput, inciso I, alínea "g", da Lei nº 8.032, de 12 de abril de 1990, e altera o Decreto nº 6.759, de 5 de fevereiro de 2009, para estabelecer medidas de incentivo à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo, com vistas à capacitação tecnológica, ao alcance da autonomia tecnológica e ao desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional.

Resolução nº 23 do IFMG de 8 de julho de 2019, que dispõe sobre a aprovação da Política de Inovação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais.

Resolução nº 50 do IFMG de 25 de julho de 2024 - Dispõe sobre a estrutura organizacional e o funcionamento do Ambiente de Inovação do IFMG

Resolução nº 23 do IFMG de 14 de outubro de 2021, que dispõe sobre o Regulamento das Relações entre o Instituto Federal de Minas Gerais e as suas Fundações de Apoio e revoga a Resolução nº 15 de 03 de maio de 2018.

Portaria nº 19 da SETEC, de 12 de abril de 2023, que Regulamenta o disposto no § 6º do art. 5º da Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, para disciplinar o processo de concessão de bolsas de pesquisa, de desenvolvimento, de inovação e de intercâmbio pelos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia.

Portaria Nº 1071 do IFMG, de 5 de outubro de 2022, que dispõe sobre implementação de regras de concessão de bolsas de pesquisa, de desenvolvimento e de inovação bem como bolsas de intercâmbio no âmbito de programas e projetos institucionais.

Edital 69/2023 do IFMG - Relativo ao 3º Processo Seletivo Unificado do PROGRAMA INSTITUCIONAL DE FOMENTO A BOLSAS DE PESQUISA DO IFMG.

Edital FAPEMIG 018/2024 - Propõe estimular a inovação e o empreendedorismo universitário por meio da criação ou consolidação de Centros de Inovação e Empreendedorismo Universitário - CIEU em Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação no Estado de Minas Gerais - ICTMG e nas Instituições de Ensino Superior - IES localizadas no estado mineiro.

Deliberação 144, 146 e 198 do Conselho Curador da FAPEMIG - Instituí a Bolsa de Desenvolvimento em Ciência, Tecnologia e Inovação - BDCTI a ser implementada no âmbito dos projetos financiados pela FAPEMIG, contemplando 7 (sete) diferentes níveis.

1. **NORMAS GERAIS**

1.1. O 1º Hackathon BetimTech tratará da solução do seguinte problema proposto pela prefeitura de Betim: **descarte irregular de resíduos sólidos urbanos pela população em diferentes regiões do município.**

1.2. Compete à equipe do projeto APQ 06801-24, aprovado na chamada 18/2024 da Fapemig, orientar as equipes durante toda a fase de realização Hackathon.

1.3. Cabe a todas as equipes incluírem as marcas do BetimTech, do IFMG e da Fapemig em todos os materiais de divulgação.

2. **DO OBJETIVO**

2.1. Objetivo geral: Estimular a inovação e a criação de soluções tecnológicas capazes de resolver o problema proposto pela Prefeitura de Betim.

2.2. Objetivos específicos

2.2.1. Estimular a comunidade acadêmica do IFMG-*Campus* Betim, por meio de uma competição multidisciplinar (Hackathon), ao exercício da cidadania, à geração de soluções para o desenvolvimento regional sustentável, à formação de lideranças corporativas comprometidas e inovadoras.

2.2.2. Contribuir para o desenvolvimento socioeconômico da região;

2.2.3. Fomentar a pesquisa e inovação no IFMG-*Campus* Betim;

2.2.4. Fortalecer a aproximação entre academia e o governo municipal;

2.2.5. Incentivar a cultura empreendedora nos discentes;

2.2.6. Integrar discentes e servidores dos diferentes cursos do IFMG-*Campus* Betim.

3. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

3.1. Poderão participar discentes dos cursos FIC, técnicos e de graduação do IFMG-*Campus* Betim, devidamente matriculado e ex-alunos que tenham formado nos últimos 3 anos (2023-2025) ou tenham participado de cursos FIC promovidos pelo *Campus* Betim;

3.2. As equipes que se inscreverem no Hackathon como discentes e que não estejam devidamente matriculados e/ou não preencherem corretamente os requisitos para inscrição e/ou que desrespeitarem o regulamento do evento, serão automaticamente desclassificadas.

3.3. Os participantes devem realizar a inscrição por equipe, conforme as diretrizes deste edital.

3.4. A equipe será responsável por eleger o integrante representante e o nome da equipe.

3.5. O integrante representante deve ser obrigatoriamente estudante matriculado nos cursos do IFMG-*Campus* Betim.

3.5.1. A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4. DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

4.1. Os participantes competirão, obrigatoriamente, em equipes formadas por exatamente 3 (três) membros.

4.1.1. As equipes deverão ser compostas por no mínimo 1 (um) membro da comunidade interna (estudante matriculado em 2026 no IFMG-*Campus* Betim).

4.2. As equipes poderão ser compostas por integrantes de mesmo curso ou cursos distintos do IFMG-*Campus* Betim e por ex-alunos.

4.3. É recomendável que os membros da equipe tenham conhecimento ou experiência ou formação interdisciplinar, como por exemplo, em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, marketing, gestão de negócios, administração, eletrônica e áreas afins não havendo, todavia, a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas cumulativamente.

5. DA PREVISÃO ORÇAMENTÁRIA

5.1. O orçamento previsto para a premiação das equipes vencedoras do 1º Hackathon BetimTech tem o valor total de R\$4.000,00.

5.2. Serão disponibilizados equipamentos eletrônicos no valor total de R\$3.000,00 para a equipe 1º colocada, equipamentos eletrônicos no valor de R\$750,00 para a equipe segunda colocada e equipamentos eletrônicos no valor total de R\$250,00 para a equipe terceira colocada no Hackathon BetimTech.

6. CRONOGRAMA

6.1. O cronograma do edital está detalhado no Quadro 1.

Quadro 1: Cronograma do edital

Cronograma	Prazos	Local	Observação
Publicação da chamada pública	17/07/2026	Site do campus Betim e por e-mail	
Inscrições	17/07/2026 a 14/08/2026	Formulário de inscrição no Portal Integra	https://bit.ly/hackathon-BetimTech
Homologação das inscrições	19/08/2026		Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos.
Desenvolvimento das soluções (Etapa 1)	20/08/2026 a 18/09/2026		
Envio das soluções (Etapa 1)	18/09/2026	Portal Integra	Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos
Análise das soluções	19/09/2026 a 25/09/2026		Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos
Resultado preliminar da Etapa 1	29/09/2026	Site do campus Betim e por e-mail	Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos
Prazo para recursos (Etapa 1)	30/09/2026	e-mail	Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos
Julgamento dos recursos e resultado final da Etapa 1	01/10/2026	Site do campus	Podendo ser prorrogado de acordo com o número de inscritos
Aprimoramento das soluções (Etapa 2)	02/10/2026 a 14/10/2026	Campus Betim	
Apresentação das soluções para a prefeitura	15/10/2026 a 17/10/2026	Durante a SNCT	Presencialmente no campus Betim
Resultado final	15/10/2026 a 17/10/2026	Durante a SNCT	Presencialmente no campus Betim
Entrega da premiação	15/10/2026 a 17/10/2026	Durante a SNCT	Presencialmente no campus Betim

7. DA INSCRIÇÃO

7.1. As inscrições deverão ser realizadas de forma online por meio do Portal Integra do IFMG.

7.2. O acesso ao portal integra deverá ser realizado por um dos membros da equipe utilizando o GOV.BR

7.3. A inscrição deverá ser realizada no seguinte link: <https://bit.ly/hackathon-BetimTech>

7.4. A inscrição consiste no preenchimento dos seguintes campos:

7.4.1. Nome da equipe

7.4.2. Nome completo do representante da equipe

7.4.3. Tipo de participante do representante da equipe:

- a) Aluno do curso técnico em automação industrial
- b) Aluno do curso técnico em Mecânica Industrial
- c) Aluno do curso técnico em Química
- d) Aluno do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação
- e) Aluno do curso de graduação em Engenharia Mecânica
- f) Aluno de outros cursos (FIC, Autonomia e renda, Conecta Capacita, etc)
- g) Ex-aluno

7.4.4. E-mail do representante da equipe.

7.4.5. Telefone do representante da equipe.

7.4.6. CPF do representante da equipe.

7.4.7. Nome completo do 2º membro da equipe

7.4.8. Tipo de participante do 2º membro da equipe:

- a) Aluno do curso técnico em automação industrial
- b) Aluno do curso técnico em Mecânica Industrial
- c) Aluno do curso técnico em Química
- d) Aluno do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação
- e) Aluno do curso de graduação em Engenharia Mecânica
- f) Aluno de outros cursos (FIC, Autonomia e renda, Conecta Capacita, etc)
- g) Ex-aluno

7.4.9. E-mail do 2º membro da equipe.

7.4.10. Telefone do 2º membro da equipe.

7.4.11. CPF do 2º membro da equipe.

7.4.12. Nome completo do 3º membro da equipe

7.4.13. Tipo de participante do 3º membro da equipe:

- a) Aluno do curso técnico em automação industrial
- b) Aluno do curso técnico em Mecânica Industrial
- c) Aluno do curso técnico em Química

- d) Aluno do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação
- e) Aluno do curso de graduação em Engenharia Mecânica
- f) Aluno de outros cursos (FIC, Autonomia e renda, Conecta Capacita, etc)
- g) Ex-aluno

7.4.14. E-mail do 3º membro da equipe.

7.4.15. Telefone do 3º membro da equipe.

7.4.16. CPF do 3º membro da equipe.

7.5. O preenchimento de todos os campos e o envio dos documentos são de inteira responsabilidade da equipe.

7.6. Ao se inscrever, os participantes concordam com as condições e regras do Hackathon, com o termo de sigilo, caso necessário, com os princípios de direito de propriedade intelectual e com o uso e divulgação de sua imagem pessoal.

7.7. Toda comunicação com os participantes será realizada por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição e/ou pelo grupo de WhatsApp que será formado com o telefone dos responsáveis de cada equipe.

7.8. O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação e redes sociais será de responsabilidade exclusiva dos participantes.

8. O HACKATHON

8.1. O Hackathon acontecerá entre os dias 20/08/2026 a 17/10/2026.

8.2. As equipes poderão desenvolver a sua solução durante as datas apresentadas no item 8.1.

8.2.1. Durante esse período poderão enviar suas dúvidas para o email: betim.tech@ifmg.edu.br ou no grupo do WhatsApp que será criado com o telefone dos representantes das equipes conforme previsto no item 7.7

8.2.2. As dúvidas serão respondidas dentro de 48h após o envio da pergunta, sem considerar os finais de semana e feriados.

8.3. As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos e/ou processos e/ou serviços, poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.

8.4. Serão disponibilizados momentos de capacitação online e presenciais para auxiliar as equipes no desenvolvimento de suas soluções, o cronograma desses eventos será disponibilizado posteriormente no portal integra, no site do campus Betim e no grupo do WhatsApp do evento.

8.4.1. Será realizado um momento para que as equipes possam sanar suas dúvidas com os representantes das demandantes, objetivando entender melhor o problema. A data e horário desse encontro será divulgado posteriormente no portal integra, no site do campus Betim e no grupo do WhatsApp do evento.

8.4.2. Será realizado um encontro virtual, durante o período de inscrições, com o objetivo de divulgar o presente edital e apresentar, de forma geral, a temática do Hackathon. A participação no encontro é opcional, porém fortemente recomendada, pois proporcionará informações valiosas para a compreensão do contexto do evento, contribuindo para a elaboração de propostas mais consistentes e alinhadas com os objetivos do concurso. A data e horário desse encontro será divulgado posteriormente no portal integra e no grupo do WhatsApp do evento.

8.5. O Hackathon será composto por duas etapas.

8.5.1. A primeira etapa consiste no desenvolvimento da solução e o envio de um Pitch de 5 minutos no qual as equipes deverão apresentar a solução desenvolvida.

8.5.2. Essa etapa será desenvolvida pelas equipes durante o período indicado na etapa “Desenvolvimento das soluções (Etapa 1)” do cronograma 6.1.

8.5.3. Até as 23:59h do dia 18/09/2026 as equipes deverão enviar pelo portal integra o link do Pitch de até 5 minutos de duração.

8.5.4. Durante o pitch da primeira etapa, a equipe deverá apresentar, de forma clara e objetiva:

a) Entendimento e análise do problema: compreensão do desafio proposto — o descarte irregular de resíduos sólidos urbanos pela população nas diferentes regiões de Betim —, incluindo suas causas, os atores envolvidos e o contexto, fundamentada em dados, evidências ou fatores relevantes que delimitem o recorte específico que a equipe se propõe a enfrentar;

b) Descrição da solução e funcionamento do MVP: apresentação da solução proposta e da forma como ela opera, incluindo a demonstração do Produto Mínimo Viável — MVP, de suas funcionalidades essenciais e de seu nível atual de desenvolvimento, esclarecendo o que já foi implementado, testado ou validado e o que ainda está previsto;

c) Inovação e aderência ao problema: apresentação da originalidade, da relevância e dos diferenciais da proposta em relação às práticas ou soluções existentes, demonstrando de que forma a solução contribui para enfrentar o problema e apresentando a relação entre suas funcionalidades e a demanda da Prefeitura de Betim;

d) Viabilidade e usabilidade: demonstração da possibilidade de implementação da solução sob os aspectos tecnológico, financeiro e operacional, bem como de sua facilidade de utilização ou adoção, considerando as características, necessidades e conhecimentos do público-alvo;

e) Impacto, replicabilidade e adaptabilidade: apresentação dos benefícios sociais, ambientais, econômicos ou operacionais esperados, preferencialmente acompanhados de indicadores mensuráveis, bem como do potencial de aplicação, adaptação ou replicação da solução em diferentes bairros, regiões, públicos, órgãos ou contextos do município de Betim.

8.5.5. A primeira etapa, tem caráter eliminatório e classificatório, no qual serão avaliados os seguintes critérios do Pitch enviado pelas equipes:

Quadro 2: Critérios do Pitch - Primeira Etapa

Critério	Atendimento insuficiente — 0 a 3 pontos	Atendimento satisfatório — 4 a 7 pontos	Atendimento excelente — 8 a 10 pontos
-----------------	--	--	--

a) Entendimento e análise do problema — peso 1	A equipe apresenta compreensão superficial ou equivocada do problema. Não identifica adequadamente suas causas, os atores envolvidos ou o contexto. O recorte é genérico, pouco claro ou não está fundamentado em dados e evidências.	A equipe demonstra compreensão adequada do problema e identifica parte de suas causas, atores e contexto. O recorte está definido e apresenta alguma fundamentação, embora existam lacunas, generalizações ou evidências pouco aprofundadas.	A equipe demonstra compreensão aprofundada do problema, de suas causas, atores e contexto. O recorte é claro, relevante e bem delimitado, sendo sustentado por dados, evidências ou informações consistentes.
b) Descrição da solução e funcionamento do MVP — peso 2	O MVP não é apresentado ou consiste apenas na descrição da ideia. A demonstração não permite compreender as funcionalidades essenciais da solução ou há incoerência entre o nível de desenvolvimento declarado e o que foi apresentado.	O MVP permite compreender parcialmente o funcionamento e as funcionalidades essenciais da solução. O nível de desenvolvimento está adequadamente informado, embora existam funcionalidades incompletas, limitações relevantes ou poucas evidências de testes e validações.	O MVP demonstra de forma clara e convincente as funcionalidades essenciais da solução. O nível de desenvolvimento está claramente informado, existe coerência entre o que foi declarado e demonstrado e são apresentadas evidências de testes, validações ou interação com potenciais usuários.
c) Inovação e aderência ao problema — peso 2	A solução é genérica, reproduz práticas já conhecidas sem diferenciação relevante ou apresenta pouca relação com as causas e necessidades do problema selecionado. Não fica claro como a proposta contribui para enfrentar a demanda da Prefeitura.	A solução apresenta algum grau de originalidade ou diferenciação e possui relação adequada com o problema. A contribuição para o enfrentamento da demanda é compreensível, embora a relação entre causas, funcionalidades e resultados esperados ainda apresente lacunas.	A solução apresenta originalidade, relevância e diferenciais claros em relação às práticas ou soluções existentes. Existe forte relação entre as causas do problema, as funcionalidades propostas e os resultados esperados para a Prefeitura de Betim.

d) Viabilidade e usabilidade — peso 2	A equipe não demonstra como a solução poderia ser implementada ou desconsidera aspectos tecnológicos, financeiros ou operacionais importantes. A utilização é complexa, pouco acessível ou incompatível com as características do público-alvo.	A solução apresenta viabilidade preliminar, com indicação de parte dos recursos, custos, tecnologias ou condições operacionais necessárias. A utilização é razoavelmente simples e adequada ao público-alvo, embora ainda existam barreiras, riscos ou questões de implementação não resolvidas.	A solução apresenta condições consistentes de implementação, considerando tecnologias, recursos, custos, atores, processos e riscos relevantes. Sua utilização ou adoção é simples, intuitiva e acessível, estando adequada às características e necessidades do público-alvo.
e) Impacto, replicabilidade e adaptabilidade — peso 2	Os benefícios esperados são vagos, pouco relevantes ou não estão relacionados diretamente com a solução. Não são apresentados indicadores nem possibilidades claras de ampliação, adaptação ou replicação.	A solução apresenta benefícios sociais, ambientais, econômicos ou operacionais plausíveis. São indicados alguns resultados ou indicadores e existe potencial de aplicação em outros contextos, embora a estratégia de ampliação ou replicação ainda seja pouco detalhada.	A solução apresenta benefícios relevantes, concretos e preferencialmente mensuráveis, acompanhados de indicadores coerentes. Demonstra elevado potencial de crescimento, adaptação ou replicação em outros bairros, regiões, públicos ou órgãos do município de Betim.
f) Clareza e objetividade da apresentação — peso 1	A apresentação é desorganizada, confusa ou excessivamente superficial. Informações essenciais não são compreendidas, o tempo não é respeitado ou o pitch dificulta a avaliação da solução e do MVP.	A apresentação é compreensível e apresenta uma sequência adequada, embora contenha informações pouco claras, desequilíbrio entre os tópicos ou falhas de síntese. O tempo é respeitado ou ultrapassado de forma pouco significativa.	A apresentação é clara, objetiva, organizada e coerente. A equipe comunica de forma equilibrada o problema, a solução, o MVP e os resultados esperados, utilizando adequadamente os cinco minutos disponíveis.

8.5.6. A nota final de cada equipe será obtida pela soma das notas atribuídas a cada critério multiplicadas pelos respectivos pesos, totalizando, no máximo, 100 (cem) pontos.

8.5.7. A comissão avaliadora da etapa 1 será formada por especialistas em inovação indicados pela BetimTech.

8.5.8. A segunda etapa ocorrerá presencialmente no campus Betim e consistirá em uma apresentação ao vivo de um Pitch de 10 minutos das 6 ideias melhores avaliadas na etapa 1.

8.5.9. Durante a apresentação presencial, com duração de até 10 (dez) minutos, as equipes classificadas deverão apresentar, de forma clara e objetiva:

a) Problema e necessidade da Prefeitura: breve apresentação do recorte específico do problema que a solução pretende enfrentar, indicando o público afetado, as principais causas identificadas e a relevância da demanda para o município de Betim;

b) Solução e demonstração do MVP: descrição da solução, de seu funcionamento e de seus diferenciais, acompanhada da demonstração do Produto Mínimo Viável — MVP, evidenciando suas funcionalidades essenciais, seu nível atual de desenvolvimento e as limitações ainda existentes;

c) Viabilidade de aplicação pela Prefeitura: apresentação das condições necessárias para implementação da solução, considerando aspectos tecnológicos, financeiros, operacionais, institucionais e, quando aplicável, legais, incluindo estimativa preliminar de custos, infraestrutura necessária, recursos humanos envolvidos e responsáveis pela operação;

d) Plano de implantação e continuidade: apresentação das principais etapas para implantação da solução, preferencialmente iniciada por um projeto-piloto, indicando prazos preliminares, setores envolvidos, necessidade de capacitação, manutenção, atualização e condições para continuidade após a implantação;

e) Impactos e indicadores: apresentação dos benefícios sociais, ambientais, econômicos ou operacionais esperados, acompanhados de indicadores que permitam à Prefeitura monitorar e avaliar os resultados da solução;

f) Potencial de ampliação: demonstração da possibilidade de adaptação, replicação ou ampliação da solução para outros bairros, regiões, públicos, serviços ou órgãos do município de Betim.

Parágrafo primeiro. A apresentação deverá priorizar a demonstração prática da solução e as informações necessárias para que a banca avalie seu potencial de aplicação pela Prefeitura de Betim, não sendo necessária a retomada detalhada de todo o processo de desenvolvimento da proposta.

Parágrafo segundo. Após a apresentação, a equipe participará de uma etapa de arguição, na qual deverá esclarecer dúvidas da banca sobre o funcionamento do MVP, os custos, os riscos, as limitações, a implantação e a continuidade da solução.

8.5.10. A comissão avaliadora da segunda etapa será formada pela prefeitura e pelo IFMG e avaliarão os Pitches seguindo os seguintes critérios:

Quadro 2: Critérios do Pitch - Segunda Etapa

Critério	Atendimento insuficiente — 0 a 3 pontos	Atendimento satisfatório — 4 a 7 pontos	Atendimento excelente — 8 a 10 pontos
-----------------	--	--	--

1. Maturidade e demonstração do MVP — peso 2	O MVP não é apresentado, permanece predominantemente conceitual ou não permite compreender o funcionamento e as funcionalidades essenciais da solução. Há inconsistências entre o que a equipe afirma ter desenvolvido e o que é demonstrado.	O MVP permite compreender o funcionamento e parte das funcionalidades essenciais da solução, embora apresente limitações, funcionalidades incompletas ou poucas evidências de testes e validações.	O MVP demonstra claramente o funcionamento e as funcionalidades essenciais da solução. O nível de desenvolvimento é compatível com o que foi informado e são apresentadas evidências de testes, validações ou interações com potenciais usuários.
2. Aderência à demanda e geração de valor público — peso 2	A solução apresenta relação superficial ou genérica com o descarte irregular de resíduos sólidos. Não fica claro qual problema específico será enfrentado nem quais benefícios serão gerados para a Prefeitura ou para a população.	A solução está relacionada ao problema e apresenta benefícios plausíveis, embora ainda existam lacunas na relação entre as causas identificadas, as funcionalidades propostas e as necessidades do município.	A solução responde diretamente a uma necessidade claramente identificada, demonstrando relação consistente entre o problema, suas causas, as funcionalidades do MVP e os benefícios gerados para a Prefeitura e para a população de Betim.
3. Viabilidade de implementação pela Prefeitura de Betim — peso 3	A proposta apresenta obstáculos técnicos, financeiros, operacionais, institucionais ou legais relevantes que não foram considerados. Não há informações suficientes sobre custos, infraestrutura, recursos, responsabilidades, manutenção ou condições necessárias à implantação.	A implementação é possível, mas depende do detalhamento ou da resolução de questões técnicas, financeiras, operacionais ou institucionais. A equipe apresenta estimativas preliminares, embora ainda existam riscos ou lacunas relevantes.	A solução apresenta elevado potencial de implementação pela Prefeitura. A equipe demonstra compatibilidade com a infraestrutura, os recursos, os processos e as competências municipais, apresentando custos preliminares, recursos necessários, atores envolvidos, riscos, limitações e alternativas para sua implantação.

4. Plano de implantação, adoção e continuidade — peso 1	Não é apresentado um caminho claro para transformar o MVP em uma solução implantada. Faltam etapas, responsáveis, prazos, estratégia de adoção, manutenção ou continuidade.	A equipe apresenta um plano preliminar de implantação, com algumas etapas, responsáveis ou prazos, mas ainda existem lacunas relacionadas à adoção, integração aos processos municipais, capacitação dos usuários ou manutenção.	A equipe apresenta um plano claro, gradual e realizável, contendo projeto-piloto, etapas, responsáveis, prazos, recursos, capacitação, integração aos processos existentes, manutenção e condições para continuidade da solução.
5. Impacto, indicadores e potencial de ampliação — peso 1	Os benefícios esperados são vagos, genéricos ou pouco relacionados às funcionalidades da solução. Não são apresentados indicadores nem possibilidades claras de replicação ou ampliação.	A solução apresenta benefícios sociais, ambientais, econômicos ou operacionais plausíveis e propõe alguns indicadores. Existe potencial de aplicação em outros contextos, embora a estratégia de acompanhamento ou ampliação ainda seja pouco detalhada.	A solução apresenta impactos relevantes e mensuráveis, acompanhados de indicadores coerentes e formas de acompanhamento. Demonstra potencial de adaptação ou replicação em diferentes bairros, regiões, públicos ou órgãos do município.
6. Clareza, domínio e respostas à banca — peso 1	A apresentação é confusa, desorganizada ou não demonstra domínio sobre a solução. A equipe apresenta dificuldade para explicar o MVP, justificar suas decisões ou responder às perguntas da banca.	A apresentação é compreensível e a equipe demonstra domínio geral da proposta. As respostas são adequadas, embora existam imprecisões ou dificuldade para aprofundar aspectos técnicos, financeiros ou operacionais.	A apresentação é clara, objetiva e bem estruturada. A equipe demonstra domínio do problema, da solução e do MVP, reconhece suas limitações e responde às perguntas da banca com segurança, coerência e fundamentação.

8.6. As equipes poderão utilizar plataformas, softwares livres/open sources gratuitos ou pagos e softwares comerciais em seus computadores. No caso de uso de plataformas e softwares comerciais e quaisquer outros, cujas licenças são pagas, os integrantes das equipes serão inteiramente responsáveis pela sua correta utilização, devendo respeitar as normas e termos de licenciamento dos respectivos fabricantes. O IFMG não se responsabilizará por quaisquer tipos de problemas decorrentes do uso ilícito de softwares e de hardwares.

8.7. As equipes poderão utilizar ferramentas de Inteligência Artificial (como ChatGPT, Copilot, entre outras) como apoio ao desenvolvimento das propostas, desde que:

8.7.1. O uso seja declarado no momento do pitch, especificando quais ferramentas foram utilizadas e para quais finalidades (ex: brainstorming, geração de código, sugestões de texto, prototipação etc.);

8.7.2. A equipe tenha pleno domínio sobre os conteúdos apresentados, sendo capaz de explicar, justificar e adaptar o que foi produzido com auxílio de IA;

8.7.3. Não sejam utilizados conteúdos gerados por IA de forma integral e automática como entrega final, sem intervenção humana.

8.8. A Comissão Organizadora poderá desclassificar equipes que fizerem uso indevido ou não declarado de ferramentas de IA.

9. RESULTADO

9.1. Em caso de empate na pontuação final da primeira etapa, serão aplicados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

- a) maior nota no critério “Inovação e aderência ao problema”;
- b) maior nota no critério “Desenvolvimento e demonstração do MVP”;
- c) maior nota no critério “Viabilidade e usabilidade”;
- d) maior nota no critério “Impacto e escalabilidade”;
- e) maior nota no critério “Entendimento e análise do problema”;
- f) maior nota no critério “Clareza e objetividade da apresentação”;
- g) Persistindo o empate, a decisão final caberá à Comissão Organizadora, com base em parecer técnico dos avaliadores.

9.2. Em caso de empate na pontuação final da segunda etapa, serão aplicados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

- a) maior nota no critério “Viabilidade de implementação pela Prefeitura de Betim”;
- b) maior nota no critério “Aderência à demanda e geração de valor público”;
- c) maior nota no critério “Maturidade e demonstração do MVP”;
- d) maior nota no critério “Plano de implantação, adoção e continuidade”;
- e) maior nota no critério “Impacto, indicadores e potencial de ampliação”;
- f) maior nota no critério “Clareza, domínio da proposta e respostas à banca”;
- g) Persistindo o empate, a decisão final caberá à Comissão Organizadora, com base em parecer técnico dos avaliadores.

9.3. A 1ª etapa do Hackthon irá classificar 6 equipes que participarão da 2ª etapa da competição.

9.3.1. O resultado da primeira etapa será divulgado nos meios de comunicação do campus Betim.

9.4. O resultado final será divulgado no evento que acontecerá durante a SNCT do campus Betim do IFMG, entre os dias 15/10/2026 e 17/10/2026, 20 minutos após a apresentação do último Pitch das 6 equipes classificadas para a 2ª etapa do Hackathon.

10. DAS PREMIAÇÕES

- 10.1. Cada aluno da equipe 1º colocada receberá um celular Samsung Galaxy A16 5G, 128Gb + 4Gb RAM, Câmera de até 50 Mp, Tela 6.7, NFC, Ip54, Bateria 5000 mAh, Azul Escuro;
- 10.2. Cada aluno da equipe 2º colocada receberá um Smartwatch Redondo Peje Zw04;
- 10.3. Cada aluno da equipe 3º colocada receberá um Fone De Ouvido Tws Philips Tat2500bk Preto;
- 10.4. Todas as equipes que enviarem o Pitch na Primeira etapa do Hackathon receberão um certificado de participação.
- 10.5. Todas as 6 equipes classificadas para a etapa 2 receberão um certificado de Menção Honrosa.

11. DOS RECURSOS

- 11.1. Caberá recurso, devidamente fundamentado, contra:
- a) o indeferimento da inscrição, divulgado na homologação das inscrições;
 - b) o resultado preliminar da Etapa 1, relativo à classificação das 6 (seis) equipes para a Etapa 2.
- 11.2. O recurso deverá ser interposto pelo representante da equipe, exclusivamente por meio do e-mail betim.tech@ifmg.edu.br, com o assunto "Recurso Hackathon 2026 - [nome da equipe]", no prazo de 1 (um) dia útil contado a partir da data de divulgação do respectivo resultado.
- 11.3. O recurso deverá conter a identificação da equipe e do representante, a indicação do ato recorrido, a fundamentação e o pedido, sendo vedada a inclusão de novos documentos, funcionalidades ou informações que alterem a proposta ou o pitch originalmente submetidos.
- 11.4. Não serão conhecidos os recursos interpostos fora do prazo, enviados por meio ou por pessoa diversos dos previstos, sem fundamentação, ou que busquem complementar, corrigir ou modificar a solução apresentada.
- 11.5. Os recursos contra o indeferimento da inscrição serão julgados pela Comissão Organizadora; os recursos contra o resultado preliminar da Etapa 1 serão julgados pela comissão avaliadora da etapa, evitando-se, sempre que possível, a participação do avaliador cuja pontuação é objeto do recurso.
- 11.6. O resultado do julgamento dos recursos será divulgado nos meios de comunicação do campus Betim, no prazo de até 1 (um) dia útil após o encerramento do prazo recursal, não cabendo novo recurso da decisão.
- 11.7. Concluído o julgamento dos recursos, será divulgado o resultado final da Etapa 1, com a relação definitiva das equipes classificadas para a Etapa 2.
- 11.8. A decisão proferida na Etapa 2, por ser tomada de forma presencial e colegiada pela banca composta pela Prefeitura de Betim e pelo IFMG, é definitiva quanto ao mérito, admitindo-se manifestação apenas por vício formal no procedimento, dirigida à Comissão Organizadora no prazo de 1 (um) dia útil.

12. DIREITOS AUTORAIS E DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1. Os participantes serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. O IFMG se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à Lei (ou outra forma de intervenção de terceiro aplicada ao caso concreto) em razão de questionamentos que venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

12.2. No caso das atividades realizadas neste Hackathon resultarem em inovações, passíveis de direitos de propriedades intelectuais, serão observadas: a Lei de Propriedade Industrial nº 9.279, de 14 de maio 1996, a Lei de Inovação nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 (redação pela Lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016) regulamentadas pelo Decreto nº 9.283, de 07 de fevereiro de 2018 e a Política de Inovação do IFMG.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. O Hackathon poderá ser suspenso, adiado ou cancelado, totalmente ou em parte, por quaisquer razões. Nenhuma das disposições deste edital gera qualquer direito ou expectativa de direito ao participante com referência a qualquer objeto.

13.2. A participação neste Hackathon não presume nenhum tipo de vínculo empregatício com o IFMG, exceto os que já o possuem.

13.3. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora.

13.4. Os participantes, vencedores ou não vencedores, não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução do Hackathon.

13.5. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir o IFMG, caso este venha a ser questionado por quaisquer das hipóteses previstas acima.

13.6. Qualquer participante que obtiver vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela Comissão Organizadora, será imediatamente desclassificado, assim como sua equipe.

13.7. Ao participarem deste edital, os servidores e discentes declaram ciência das condições e obrigações estabelecidas neste Edital e dão o consentimento para o tratamento dos dados pessoais, informados para a sua finalidade, em conformidade com a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.

13.8. As propostas submetidas poderão ser direcionadas/convidadas a integrarem programas do BetimTech, conforme o estágio de desenvolvimento do projeto.

13.9. Esclarecimentos e informações adicionais poderão ser obtidos somente pelo e-mail betim.tech@ifmg.edu.br, nomeando o assunto como “Dúvidas Hackathon 2026”.

13.10. Eventuais mudanças neste Edital serão realizadas através de edital de retificação a ser publicado na página do IFMG Campus Betim e divulgado pela BetimTech.

13.11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

13.12. Qualquer cidadão é parte legítima para impugnar este Edital, por irregularidades na aplicação da Lei. A impugnação deverá ser encaminhada ao BetimTech por e-mail em até 5 (cinco) dias úteis antes da data final fixada para as

inscrições, cabendo ao BetimTech julgar e responder à impugnação em até 3 (três) dias úteis. Decairá o direito de impugnar os termos deste Edital após o prazo estabelecido.

13.13. O resultado parcial será homologado pelo coordenador do BetimTech.

13.14. O resultado final será homologado pelo coordenador do BetimTech.

Betim, 17 de julho de 2026.



Documento assinado eletronicamente por **Vivian Kelly Andaki Nunes, Diretor(a) Geral Substituto(a) - Campus Betim**, em 17/07/2026, às 16:53, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **2813340** e o código CRC **1C138FC3**.

23792.000711/2026-58	2813340v1
----------------------	-----------