

EDITAL SIMPLIFICADO – REGULAMENTO OFICIAL

Hackathon + Aceleração Cidades Inteligentes – Edição Estudantil

1. APRESENTAÇÃO

A Prefeitura Municipal de Linhares, por meio da **Secretaria de Modernização da Gestão (SEMOG) e Secretaria Municipal de Educação (SEME)**, em parceria com a Espírito Growth Aceleradora de Startups e com apoio das Secretarias de Educação, Saúde, Agricultura e Turismo, torna público o presente edital para participação de estudantes no projeto **Hackathon + Aceleração Cidades Inteligentes – Edição Estudantil**.

O objetivo da iniciativa é engajar jovens da rede municipal no desenvolvimento de soluções criativas e inovadoras para desafios reais da cidade, fortalecendo o protagonismo estudantil e promovendo uma cultura de inovação cidadã.

2. QUEM PODE PARTICIPAR

- Estudantes regularmente matriculados no Ensino Fundamental II ou Ensino Médio da rede pública municipal de Linhares.
- A participação deve ser feita **em grupos de 3 a 5 estudantes**.
- Cada grupo deverá contar obrigatoriamente com **um(a) professor(a) orientador(a)** vinculado à escola.

3. INSCRIÇÕES

- **Período de inscrição:** 03 a 14 de junho de 2025
- **Como se inscrever:**
 - Acessar o site do hackthon: <https://hackathon-linhares.espiritogrowth.com.br/>
 - Clicar no botão: “ACESSAR FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO”
 - Selecionar “**Hackathon + Aceleração Cidades Inteligentes**”
 - Inserir os dados da equipe;
 - Escolher uma área/desafio temático para participar;

**ESPÍRITO
GROWTH**



- Descrever sua ideia dentro dos desafios temáticos propostos no Anexo I; Aqui neste momento podem ser ideias livres (texto corrido, em tópicos, como preferir);
- Adicionar os dados dos participantes (de 03 a 05 alunos e mais um professor);
- Enviar o registro de participação clicando no botão “Registrar Equipe”.

4. ETAPAS DO PROJETO

Etapa	Data	Atividade
Lançamento do edital	03/06	Publicação e início da divulgação
Inscrições	03 a 14/06	Recebimento dos projetos via formulário
Seleção das 10 melhores ideias	17 a 21/06	Avaliação técnica por banca especializada
Oficina de modelagem e pitch	24/06	Formação presencial (3h) com os 10 grupos
Seleção dos 3 finalistas	24/06	Apresentação e escolha das melhores soluções
Apresentação no Espírito Summit	26/06	Pitch dos 3 finalistas no palco Arena Conhecimento
Pré-aceleração (16h)	01/07 a 30/07	Mentorias para preparação da apresentação final
Apresentação final e premiação	06/08	Evento “Cidades Inteligentes”

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As propostas serão avaliadas com base nos seguintes critérios:

- Clareza do problema escolhido e aderência ao desafio proposto
- Criatividade e originalidade da ideia

- Potencial de impacto para a cidade/comunidade escolar
- Viabilidade de implementação
- Participação efetiva dos membros do grupo

6. PREMIAÇÃO

Os **três grupos finalistas** receberão:

- **Troféu + Certificados de Finalista**
- Apresentação no palco do Espírito Summit 2025
- Participação em um processo de pré-aceleração com mentorias especializadas
- Apresentação final no evento “Cidades Inteligentes” com premiação:

Colocação	Premiação em dinheiro
------------------	------------------------------

1º lugar	R\$ 1.000,00
----------	--------------

2º lugar	R\$ 700,00
----------	------------

3º lugar	R\$ 300,00
----------	------------

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

- Os projetos devem ser autorais. Casos de plágio implicam desclassificação.
- O(a) professor(a) orientador(a) deverá acompanhar o grupo em todas as fases presenciais.
- Os participantes autorizam o uso de imagem para fins de divulgação institucional.
- Casos omissos serão resolvidos pela equipe organizadora.

ANEXO I – DESAFIOS TEMÁTICOS

Educação

1. Como tornar a comunicação entre escola, alunos e responsáveis mais eficiente e acessível?
2. Como melhorar o engajamento dos alunos em atividades extracurriculares e projetos escolares?
3. Como identificar e prevenir o abandono ou evasão escolar de forma antecipada?
4. Como podemos estimular o protagonismo estudantil nas escolas públicas municipais?
5. Como facilitar o acesso a conteúdos pedagógicos complementares fora do ambiente escolar?

Saúde

1. Como incentivar os jovens a cuidarem melhor da saúde mental e emocional?
2. Como melhorar a adesão da população jovem ao calendário de vacinação?
3. Como facilitar a triagem de sintomas para orientar o encaminhamento ao serviço correto?
4. Como engajar a comunidade escolar em campanhas de prevenção?
5. Como reduzir o número de faltas em consultas agendadas nas unidades de saúde da cidade?

Agricultura

1. Como conectar pequenos produtores locais aos consumidores da cidade?
2. Como divulgar e valorizar os produtos da agricultura familiar do município?
3. Como engajar os jovens nas atividades rurais e evitar o êxodo rural?
4. Como incentivar o uso consciente da água e práticas sustentáveis nas propriedades?
5. Como promover educação ambiental e agrícola nas escolas municipais?

Turismo

1. Como divulgar os atrativos turísticos da cidade entre os próprios moradores?
2. Como incentivar o turismo pedagógico nas escolas municipais?
3. Como criar roteiros acessíveis de passeio para diferentes perfis de turistas?
4. Como envolver jovens na criação de experiências turísticas?
5. Como conectar turismo, cultura e tecnologia em iniciativas de baixo custo?