

HACKATCHÊ BUSINESS SEDUC RS 2026

1. INTRODUÇÃO

1.1. SOBRE O PROJETO

O Hackatchê Business tem como objetivo de valorizar práticas docentes e conectar os alunos e demais membros da rede às soluções tecnológicas e ao ecossistema de inovação do Rio Grande do Sul, oportunizando a vivência na área de Tecnologia e Inovação e promovendo um ambiente de criação e compartilhamento de ideias e soluções voltadas para a melhoria do dia a dia da rede como um todo.

O projeto irá reunir as 6 (seis) melhores ideias trazidas por grupos compostos por estudantes do ensino médio, que tenham criado soluções tecnológicas para os problemas e desafios relacionados aos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Ao final da imersão de 2 (dois) dias, os 3 grupos mais bem avaliados na pré-banca, apresentarão o Pitch final no Palco do South Summit, e o grupo que chegar ao melhor resultado será premiado.

A ideia é possibilitar ao jovem estudante de ensino médio da rede pública acesso a conteúdo e oportunidades que muitas vezes ficam restritos apenas a jovens de outras realidades socioeconômicas. A Secretaria da Educação acredita no potencial de seus estudantes e na capacidade de mudança e avanço da própria rede.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.2.1 Com este projeto a Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul pretende:

1.3 Conectar os alunos e professores do ensino médio da rede estadual de educação ao ecossistema de tecnologia e inovação do Rio Grande do Sul;

1.2.2 Promover a criação de soluções Tecnológicas escaláveis de grande impacto social;

1.2.3 Disponibilizar conteúdos para o docente trabalhar metodologias ativas, criativas e inovadoras, conectadas à realidade da rede.

2. PÚBLICO-ALVO / PARTICIPANTES

2.1.1. Poderão participar estudantes matriculados no **ensino médio** em escolas estaduais do Rio Grande do Sul com idade igual ou superior a 15 anos.

2.1.2. Cada equipe deverá ser composta por 3 (três) estudantes, não sendo aceitos projetos com equipes com número inferior ou superior de integrantes.

2.1.3. Todas as equipes devem designar um estudante líder no momento da inscrição, uma vez que toda comunicação com os grupos será conduzida através do líder de cada equipe.

2.1.4. Todas as equipes devem ter um acompanhante responsável, sendo ele um, professor ou servidor da escola a ser apontado no momento da inscrição.

2.1.5. Alunos e professores finalistas de edições anteriores do Hackatchê ou Desafio Hackatchê, **não poderão** se inscrever.

3. CATEGORIAS E TEMAS

3.1 Os participantes deverão apresentar soluções tecnológicas em diversos formatos, como aplicativos, sistemas, processos ou serviços que sejam otimizados por meio da tecnologia,

3.2 Os grupos devem abordar, pelo menos, um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:



Mais informações sobre os ODS: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

3.3 . Serão vetados projetos que contenham conteúdo/menção implícita ou explícita de cunho racista, homofóbico, que propaguem a intolerância religiosa, que estejam relacionados a ideologias partidárias ou que possuam conteúdo ofensivo.

4. SELEÇÃO

4.1 A ANÁLISE DOS PROJETOS ACONTECERÁ EM 2 ETAPAS:

4.1.1 Etapa I - Escolas: As unidades escolares são responsáveis por registrar a inscrição de seus grupos;

4.1.1.1 Cada unidade escolar deverá apresentar até 5 (cinco) projetos, caso a mesma tenha propostas acima desse número, deve realizar um processo de seleção interno;

4.1.2 Etapa II - Secretaria da Educação do Estado: A Comissão Julgadora, composta por especialistas da Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul, irá selecionar os 6 (seis) projetos que participarão da etapa final, que inclui mentoria e imersão de para escolha do grupo vencedor do Hackatchê Business.

4.2 INFORMAÇÃO REFERENTE À SELEÇÃO:

4.2.1 Em todas as etapas de seleção serão atribuídas pontuação de 1 a 5, para cada critério estabelecido além de justificativa, sendo o projeto com maior somatório escolhido vencedor da etapa. Os critérios serão:

4.2.1.1 Inovação - Será julgado se a ideia proposta realmente traz uma nova forma de se realizar uma atividade ou resolver um problema.

4.2.1.2 Viabilidade e usabilidade - Será avaliada a viabilidade técnica de implementação da solução incluindo as barreiras de entrada e restrições legais.

4.2.1.3 Impacto social - O quanto a solução proposta possui potencial para impactar positivamente a sociedade e os benefícios gerados para usuários

4.2.1.4 Organização da apresentação - Em termos de clareza da explicação da solução.

4.2.2 Em eventual empate, será escolhida a solução inovadora que tiver apresentado maior pontuação na seguinte ordem: "Impacto social" e "Inovação".

4.2.2.1 Permanecendo o empate, a diversidade étnica e de gênero na composição da equipe contará como critério de desempate.

4.2.3 Finda as avaliações mencionadas nas etapas I e II os interessados que obtiverem a maior pontuação nos critérios estabelecidos, serão considerados finalistas, divulgando-se no sítio eletrônico da Seduc a lista de finalistas estaduais (etapa III).

4.2.3.1 Os Finalistas detentores das soluções de maiores pontuações na etapa II participarão do Hackatchê Business, a se realizar, na TECNOPUC, nos dias 23 e 24 de março de 2026, ocasião em que as soluções serão avaliadas pela Banca Examinadora composta por especialistas convidados pela Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul. As 3 equipes com melhor desempenho durante a Banca apresentarão os projetos durante o South Summit, no dia 26 de março, onde será anunciado o campeão da edição 2026 do Hackatchê Business.

4.2.4 A Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul arcará com os custos de transporte, acomodação e alimentação dos estudantes. Os docentes terão seus custos pagos através da diária paga pela Seduc.

4.3 INSCRIÇÃO:

4.3.1 As inscrições são gratuitas e terão início às **09h00** do dia **17 de fevereiro de 2026** e se encerrarão às **23h59** do dia **27 de Fevereiro de 2026**, horário de Brasília, não sendo admitidas as inscrições fora do prazo ou enviadas de qualquer outra forma. As equipes devem se inscrever através deste [formulário de inscrição](#).

4.3.2 Observando-se as condições de inscrição, as soluções serão analisadas de acordo com o item 4.

4.3.3 Ao submeterem as respectivas inscrições, os participantes assumem o compromisso de manter, durante a participação no programa, todos os requisitos estabelecidos neste Edital.

5. ETAPA FINAL - HACKATHON

5.1. Antes da etapa final, os finalistas terão que participar, obrigatoriamente, com pelo menos 2 membros da equipe, das comunicações via meet. A não participação eliminará automaticamente a equipe e classifica próxima equipe classificada na etapa II;

5.2. Após o período de preparação, as equipes irão se reunir no Hackatchê Business que iniciará no dia 23 de Março de 2026 e terá o seguinte calendário:

5.3. Emissão de passaporte dos finalistas

5.3.1 Após a divulgação dos projetos finalistas do Hackatchê Business 2026, os estudantes selecionados e o professor responsável pela equipe deverão providenciar a emissão ou renovação do passaporte, com a maior brevidade possível, a fim de agilizar os trâmites administrativos relacionados às premiações da edição.

Para este fim, as escolas poderão utilizar recursos da parcela de autonomia financeira, sendo que o valor correspondente será posteriormente ressarcido, conforme orientações da Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul.

A não observância deste procedimento dentro dos prazos a serem informados poderá impactar o andamento dos trâmites vinculados à premiação, sendo de responsabilidade da equipe finalista e da escola o cumprimento desta etapa. As orientações detalhadas sobre prazos, valores e forma de comprovação serão encaminhadas às equipes finalistas após a divulgação do resultado.

Dia	TECNOPUC (PRESENCIAL)
23/03	Apresentação do Hackathon e combinados e dinâmica do dia
	Apresentação dos mentores
	Workshop de Validação e canvas
	Desafio 1 - Validação e Canvas
	Rodada de mentoria
	Workshop de prototipagem
	Rodada de mentorias

Dia	TECNOPUC (PRESENCIAL)
24/03	Workshop de Pitch
	Workshop de Design de apresentações
	Trabalho de melhorias
	Apresentação prévia
	Entrega da apresentação final
	Pré-banca

Dia	SEDE FIAP/ALURA (PRESENCIAL)
25/03	Programação exclusiva para o Top 3 selecionado na pré-banca

Dia	SOUTH SUMMIT (PRESENCIAL)
26/03	Final no Palco do South Summit Brazil

5.4. Os 6 (seis) finalistas se apresentarão para o júri, tendo direito a uma exposição de 3 (três) minutos, além de outros 3 (três) minutos para responderem perguntas formuladas pela Banca Examinadora, formada por representantes da Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul e profissionais da área de tecnologia e inovação;

5.5. Após a apresentação das soluções, será feita a contagem das notas atribuídas pela Banca Examinadora e, em caso de empate, contará a solução com maior nota atribuída pelo presidente das Banca, que será o representante da Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul.

6. CRONOGRAMA

DATA	ATIVIDADE
18/02	Lançamento do Edital
18/02 a 27/02	Inscrições
03/03	Anúncio dos finalistas
19/03	Alinhamento com finalistas
23/03 e 24/03	Hackatchê Business na TECNOPUC (todos os 6 finalistas)
25/03	Imersão com o TOP 3 na Sede FIAP/ALURA
26/03	Final do Hackatchê no South Summit

