

EDITAL HACKATHON 2026

Engenharia-Ação na Cidade de São Paulo

Hackathon Cidades Inteligentes

1. Relevância

A cidade de São Paulo está comprometida com o desenvolvimento sustentável e a melhoria da qualidade de vida de seus cidadãos. Para atingir esses objetivos, a cidade está adotando uma abordagem abrangente que abarca desde a criação de uma Cidade Inteligente, até a promoção e a implementação de energia limpa e renovável e a gestão responsável dos resíduos de construção e demolição. São Paulo reconhece que a inovação e a sustentabilidade são a chave para enfrentar os desafios urbanos do século XXI, como a redução das emissões de carbono, o uso eficiente dos recursos e a promoção de uma infraestrutura urbana mais inteligente e adaptável. Por meio de iniciativas como o PlanClimaSP e a atuação da Secretaria Municipal de Infraestrutura Urbana (SIURB), a cidade busca não apenas cumprir os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), mas também melhorar a vida de seus cidadãos e construir um futuro mais sustentável e próspero para todos.

2. Introdução

Visando estimular a participação de estudantes em ações que busquem soluções aos desafios da cidade, foi criado o Engenharia-Ação na Cidade de São Paulo, uma iniciativa para promover competições acadêmicas e momentos de reflexão sobre os desafios das cidades.

Promovido pela Secretaria de Infraestrutura Urbana e Obras (SIURB) conta com o apoio da Associação Brasileira de Educação em Engenharia (ABENGE), e têm como objetivo engajar estudantes universitários de áreas diversas como engenharia, arquitetura, tecnologia, ciências de dados e sistemas da informação, na geração de soluções para a cidade. A principal motivação desses concursos é a busca por soluções inovadoras e sustentáveis para os desafios enfrentados pela cidade de São Paulo. Nesse sentido, a Prefeitura do Município de São Paulo (PMSP), por meio da Secretaria de Infraestrutura Urbana e Obras (SIURB), tem a honra de anunciar o **Hackathon Smart City**.

Cidade Inteligente (Smart City) é um conceito que envolve o uso de tecnologias para melhorar a qualidade de vida dos cidadãos. Tradicionalmente, dispositivos eletrônicos distribuídos pela cidade coletam dados que são enviados para servidores, onde passam por análises. Esses dados são, então, utilizados para aprimorar a organização e o planejamento urbano. Exemplos incluem informações sobre o tráfego, o atendimento

hospitalar e o abastecimento de água, que subsidiam decisões relativas aos investimentos em infraestrutura de forma mais eficiente.

Nas cidades inteligentes, a **Internet das Coisas (Internet of Things – IoT)** desempenha um papel fundamental. Trata-se da conexão de objetos do cotidiano à internet, permitindo que transmitam e recebam informações continuamente. Quando tratados de maneira adequada, esses dados contribuem significativamente para a melhoria da vida urbana. Cidades inteligentes tendem a ser mais dinâmicas, com monitoramento em tempo real e tomada de decisões remotas e instantâneas.

Outro conceito que pode ser integrado às cidades inteligentes é o da **economia circular**, que promove a reutilização, a reciclagem e a redução de resíduos. Essa abordagem visa aproveitar ao máximo os recursos disponíveis, minimizando impactos ambientais. Por exemplo, sensores inteligentes podem monitorar os níveis de resíduos em tempo real, otimizando a coleta de lixo e incentivando a reciclagem. Já sistemas de compartilhamento de veículos e bicicletas ajudam a reduzir o consumo excessivo de recursos e a melhorar a mobilidade urbana.

A cidade de **São Paulo** já é considerada uma das mais conectadas do Brasil e avança na adoção de práticas sustentáveis, incorporando elementos da economia circular em seu desenvolvimento urbano.

3. Objetivos

O Hackathon visa estimular estudantes a proporem soluções que vão desde dispositivos (Internet das Coisas) até questões de economia circular para avançar o município de São Paulo no caminho de uma Smart City de referência mundial.

4. Desenvolvimento

O Hackathon tem 4 pilares:

Sustentabilidade:

Nas *smart cities*, a gestão de resíduos pode ser otimizada com tecnologias de IoT (Internet das Coisas) que monitoram a geração de lixo em tempo real, permitindo uma coleta mais eficiente e a promoção de práticas de reciclagem. Isso incentiva a redução, reutilização e reciclagem de materiais, com um mapeamento preciso das áreas que necessitam de melhorias na infraestrutura de coleta de resíduos.

Conectividade:

Smart Cities precisam de uma captação de dados estável e eficiente, portanto, a conectividade é essencial. Envolvendo sensores espalhados na cidade podem

transmitir dados em tempo real para processamento das informações. Contudo, os dados devem ser analisados e usados respeitando as regulamentações existentes, mas aproveitando ao máximo o que eles oferecem.

Mobilidade Sustentável:

Smart Cities investem em soluções de mobilidade inteligente, como veículos elétricos e compartilhamento de bicicletas. Isso permite um uso eficiente de recursos e a minimização do desperdício na produção e manutenção dos sistemas de transporte, podendo inclusive reduzir a dependência de veículos particulares e promover o transporte público.

Segurança:

O armazenamento seguro e eficiente de grandes volumes de dados é crucial para o funcionamento de *Smart Cities*. Tecnologias como armazenamento em nuvem e data centers verdes podem ser utilizadas.

4.1. O tema do desafio a ser desenvolvido durante o Hackathon será divulgado exclusivamente no dia do evento, no momento da abertura oficial das atividades.

5. Inscrição e Seleção dos inscritos

As inscrições para participação no Hackathon Engenharia-Ação 2026 serão realizadas em caráter individual, exclusivamente por meio eletrônico, mediante o preenchimento do formulário de inscrição disponível no endereço:

<https://forms.gle/dABSVGQXUeauT67k9> .

5.1. No ato da inscrição, o estudante deverá informar a instituição de ensino superior e o curso de graduação no qual está regularmente matriculado. O Hackathon é prioritariamente destinado a estudantes de cursos de Engenharia, porém serão aceitas inscrições de estudantes de outros cursos de graduação, respeitados os critérios de seleção estabelecidos neste edital.

5.2. Os alunos menores de 18 anos deverão obrigatoriamente indicar no formulário de inscrição o nome, CPF e grau de parentesco do seu responsável legal.

5.3. Serão convocados até 42 participantes para compor as equipes do Hackathon Engenharia-Ação.

5.4. A seleção obedecerá, prioritariamente, à ordem cronológica de inscrição, observados os seguintes critérios:

- prioridade para estudantes regularmente matriculados em cursos de Engenharia;
- busca por diversidade de instituições participantes;
- limite máximo de 6 (seis) participantes por instituição de ensino superior.

5.5. Caso uma instituição ultrapasse o limite de inscritos estabelecido no item anterior, os inscritos excedentes dessa instituição permanecerão em lista de espera, respeitando-se a ordem cronológica de inscrição.

5.6. Havendo desistências ou vagas remanescentes após a confirmação dos participantes inicialmente selecionados, os candidatos da lista de espera poderão ser convocados. O objetivo é garantir uma maior variedade de diferentes instituições, mas com o foco em cursos de graduação em engenharia.

5.7. A relação dos participantes selecionados e da lista de espera será divulgada após o encerramento do período de inscrições, por meio do endereço eletrônico informado no formulário de inscrição.

5.8. A seleção dos inscritos para participar do Hackathon respeitará a ordem cronológica de inscrição até o número máximo total de 42 participantes.

6. Local de Realização do Hackathon

O Hackathon Engenharia-Ação 2026 será realizado na **Rua Pedro de Toledo, 1071 - Vila Clementino, São Paulo - SP. CEP: 04039-033**. Próximo à estação “Hospital São Paulo” da linha “5 Lilás”.

6.1 Todos os alunos participantes deverão apresentar documento pessoal com foto e data de nascimento nos dois dias da realização do Hackathon.

6.2 No primeiro dia do evento serão realizadas dinâmicas para formação das equipes que serão constituídas por alunos de diferentes instituições de ensino.

6.3 A programação do evento será divulgada no 1º dia do evento. Na sequência segue a programação preliminar para efeito e previsão dos participantes:

21.08	22.08
10h às 12h - Recepção dos alunos participantes e Formação das equipes	9h às 12h - Continuidade dos trabalhos do dia anterior
12h às 13h - Intervalo para almoço	12h às 13h30 - Almoço
13h às 18h - Início dos trabalhos	13h30 às 15h - Fechamento dos projetos
18h às 19h30 - Confraternização	15h às 17h - Apresentação das soluções

7. Cronograma

O cronograma do Hackathon Engenharia-Ação 2026, está indicado no quadro que segue:

Atividade	Data / Período
Publicação do Edital e Abertura de Inscrições	14.07.2026
Inscrição dos participantes	De 14.07.2026 até 11.08.2026
Divulgação da lista dos participantes do Hackathon Engenharia-Ação.	14.08.2026
Data limite para confirmação de participação	17.08.2026

Realização do Hackathon	21.08.2026 – Das 11h às 18h e 22.08.2026 – Das 9h às 16h
V Seminário Engenharia-Ação na cidade de São Paulo e Premiação - (horário a ser definido)	09.10.2026

8. Comissão avaliadora

Os projetos serão avaliados pela comissão julgadora *ad hoc* composta por profissionais pertencentes ao quadro técnico da SIURB, de docentes de Instituições de Ensino Superior, por representantes das empresas ligadas ao Hackathon e por representantes de outras associações e fundações ligadas ao programa Engenharia-Ação.

8.1 Instituições envolvidas

São Instituições ligadas ao Programa Engenharia-Ação

- Organizadores: Prefeitura de SP/SIURB e Engenharia-Ação na Cidade de São Paulo
- Apoiadores: Associação Brasileira de Educação em Engenharia - ABENGE, Associação Brasileira de Consultoria e Engenharia Estrutural - ABECE e Instituto Brasileiro de Avaliações e Perícias de Engenharia do Estado de São Paulo, IBAPE/SP
- Patrocinadores: Arc Sinalização, Casio Calculadoras
- Apoiadores: IMT, INSPER, Mackenzie, Poli-USP, FEI e IFSP.

9. Critérios de Avaliação

Os critérios de avaliação serão definidos e divulgados no momento da divulgação do desafio a ser executado pelos estudantes, no primeiro dia do Hackathon.

10. Propriedade Intelectual e Participação

Os participantes obrigam-se a cumprir fielmente todas as disposições contidas nas leis de propriedade intelectual, inclusive a Lei nº 9.610/98 - Lei de Direitos Autorais e a Lei nº 9.279/96 - Lei de Propriedade Industrial.

Os participantes são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo produzido no âmbito do **Concurso Engenharia e Ação Cidade de São Paulo – 2026**, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros.

Os participantes do evento concedem o direito e permissão para fotografar, filmar ou gravar em qualquer meio ou formato, e usar, reutilizar, publicar e republicar os dados pessoais, incluindo retrato fotográfico, retrato em vídeo, voz, declarações, fotos ou imagens dos participantes e de minha propriedade, total ou parcialmente, sem restrição quanto a mudanças ou alterações, em conjunto com meu nome real. Tal permissão se

estende ao uso do conteúdo para qualquer propósito (incluindo fins de marketing, publicidade, promoção, educacionais, sociais e publicitários) em todo o mundo e reproduzir o conteúdo, total ou parcialmente, em qualquer forma, maneira ou mídia agora ou futuramente conhecida, sem qualquer pagamento para ao participante do evento. Esta concessão é perpétua, irrevogável e não expirará.

11. Premiação

Os grupos com os melhores projetos receberão prêmios das empresas patrocinadoras do evento. Os prêmios serão fornecidos diretamente pelas empresas patrocinadoras. A entrega dos prêmios acontecerá em cerimônia realizada no auditório da SIURB. Detalhes dos prêmios serão anunciados posteriormente no site do Engenharia-Ação.

12. Certificado e Horas de Participação

O Hackathon do programa Engenharia-Ação consiste em uma competição voltada à proposição de soluções para desafios de interesse público relacionados à Cidade de São Paulo, proporcionando aos estudantes universitários a aplicação prática de conhecimentos acadêmicos em contexto de relevância social. Em razão de sua natureza, a iniciativa apresenta características compatíveis com atividades de extensão universitária.

Ao término do evento, será emitido certificado de participação aos estudantes que atenderem aos critérios estabelecidos pela organização, contendo a indicação de 20 (vinte) horas de participação nas atividades desenvolvidas.

A emissão do certificado e a indicação da carga horária correspondem exclusivamente ao período de participação do estudante nas atividades promovidas pelo programa Engenharia-Ação, não implicando, por si só, o reconhecimento, a convalidação ou o cômputo dessas horas como atividades de extensão universitária, atividades complementares ou quaisquer outros componentes curriculares.

O reconhecimento, a validação e o eventual aproveitamento acadêmico da carga horária certificada constituem prerrogativa exclusiva da instituição de ensino superior à qual o estudante estiver vinculado, observadas as normas internas, os regulamentos acadêmicos e a legislação aplicável. Caberá exclusivamente à instituição de ensino deliberar acerca do enquadramento da atividade e da possibilidade de aproveitamento das horas certificadas, não recaindo sobre a organização do Hackathon qualquer responsabilidade quanto à aceitação ou ao cômputo da carga horária para fins acadêmicos.

13. Disposições Gerais

A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, por motivo de interesse dos envolvidos, sem que isso implique no direito à indenização ou à reclamação de qualquer natureza. A comissão organizadora do **Hackathon Engenharia e Ação Cidade de São Paulo – 2026** reserva-se ao direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital.

A inscrição da equipe implica na aceitação das normas para a competição contidas nos comunicados e neste edital, assim como na concessão, para a organizadora do concurso, dos direitos de reprodução do material gráfico e fotográfico, vídeos, multimídia, fotos ou filmagens do material exposto, para publicação em catálogo e outras formas de difusão do evento. Os inscritos cedem, no ato da inscrição, à organizadora, o direito do uso de imagem para fins específicos de divulgação do concurso. O descumprimento de qualquer prazo elimina automaticamente a equipe do concurso.

Não caberão recursos contra as decisões da organização do concurso e da Comissão Julgadora e não serão prestados quaisquer esclarecimentos sobre os critérios ou resultado da apuração.

A comissão organizadora tem autonomia para realizar alterações que julgue necessárias neste edital e em qualquer documento oficial do Concurso com o compromisso de torná-las públicas a todos os interessados.

Dúvidas poderão ser esclarecidas pelo e-mail: cas.smart.city@gmail.com .