

REGULAMENTO

Hackathon USP | Alana - IA na Educação Inclusiva

INTRODUÇÃO

O **Hackathon USP | Alana – Inteligência Artificial na Educação Inclusiva** é uma atividade realizada pelas Pró-Reitorias de Graduação (PRG), Pesquisa e Inovação (PRPI) e Inclusão e Pertencimento (PRIP) da Universidade de São Paulo (USP), em parceria com o Instituto Alana.

O foco desta atividade é cocriar soluções práticas com uso de inteligência artificial (IA) para diminuição de barreiras enfrentadas por estudantes com deficiência intelectual, síndrome de Down e autismo, nas diferentes etapas da Educação Básica até o Ensino Superior.

Vamos reunir estudantes da USP – por meio de uma atividade de extensão universitária (AEX) –, educadoras, especialistas em tecnologia, designers, pesquisadora/es e pessoas com deficiência para imaginar, criar e testar soluções com inteligência artificial (IA). Será fundamental a participação de pessoas com autismo e síndrome de Down.

O hackathon é uma atividade gratuita, que terá momentos on-line (vídeos e plataforma para tirar dúvidas) e encontros presenciais na USP, em São Paulo, nos dias: 13 e 20 de setembro e 25 de outubro de 2025.

O **Hackathon USP | Alana – Inteligência Artificial na Educação Inclusiva** busca enfrentar um dos maiores desafios da atualidade: a falta de acesso a tecnologias educacionais inclusivas para milhões de estudantes com deficiência intelectual. Por meio do potencial da IA e de dispositivos móveis de baixo custo, este hackathon visa desenvolver soluções inovadoras e sustentáveis que atendam aos seguintes objetivos:

- Promover a educação inclusiva, em que todos os estudantes com e sem deficiência possam estudar juntos em uma mesma escola regular
- Eliminar as barreiras que impedem o acesso, a participação e a aprendizagem, sempre seguindo os princípios do Desenho Universal para Aprendizagem e o uso de uma linguagem simples e acessível.

QUEM PODE PARTICIPAR

Todas as pessoas, com 18 anos ou mais, interessadas no tema da educação inclusiva para pessoas com deficiência intelectual podem participar! Não é preciso ser estudante USP.

Exemplos de quem pode fazer a inscrição:

- Estudantes da USP
- Pessoas com deficiência intelectual
- Familiares de pessoas com deficiência intelectual
- Especialistas em inteligência artificial
- Programadora/es
- Designers
- Engenheira/os
- Professora/es da educação infantil, ensino fundamental e ensino médio
- Docentes do ensino técnico e superior
- Gestores da educação
- Especialistas em educação inclusiva
- Especialistas em tecnologias assistivas
- Comunicadora/es
- Fonoaudióloga/os
- Terapeutas ocupacionais
- Pessoas com qualquer outra especialidade e que tenham interesse no tema

Estudantes USP de qualquer unidade podem se candidatar via Atividades de Extensão Curricular (AEX).

COMO SE CANDIDATAR

ALUNOS USP - PARA RECEBER CRÉDITOS EM AEX

Estudantes da USP devem fazer a inscrição entre 13 e 22 de agosto de 2025, via [sistema Júpiter](#).

O resultado da seleção será divulgado no dia 1o de setembro de 2025. Preste atenção aos seus e-mails para saber se foi selecionado. O resultado também ficará disponível no sistema.

Os estudantes selecionados deverão confirmar sua participação até 5 de setembro de 2025 também no [sistema Júpiter](#).

A segunda chamada será feita entre 6 e 7 de setembro. Os estudantes dessa segunda chamada terão até o dia 9 de setembro para confirmar sua participação.

PÚBLICO EM GERAL

As inscrições deverão ser feitas entre 13 e 22 de agosto de 2025 pelo site oficial da hackathon: www.hackinclusiva.com.br

O resultado da seleção será divulgado no dia 1 de setembro de 2025.

NÚMERO DE VAGAS

As vagas são limitadas a 100 participantes. Serão:

- 55 vagas para estudantes USP, que poderão contabilizar a participação como créditos de atividade de extensão curricular (AEX). A inscrição deve ser feita pelo [sistema Júpiter](#) da USP, conforme indicado em "ALUNOS USP - PARA RECEBER CRÉDITOS EM AEX".
- 45 vagas abertas ao público em geral.

CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Acreditamos que a diversidade é importante. Por isso, a seleção de participantes levará em consideração critérios de diversidade. Queremos pessoas de diferentes áreas, com diferentes histórias, jeitos de pensar, experiências e habilidades.

Serão analisados:

- Diversidade de experiências. Queremos pessoas com histórias e trajetórias diversas – de vida, de estudo, de trabalho etc.
- Formações e saberes variados. Vamos valorizar a diversidade de formação nas várias áreas: educação, tecnologia, saúde, arte, inclusão e outras.
- Participação de pessoas com deficiência. Valorizamos a presença de pessoas com qualquer tipo de deficiência como participantes ativas do hackathon.
- Participação de pessoas com deficiência intelectual. Teremos atenção especial para garantir o protagonismo de pessoas com deficiência intelectual, síndrome de Down e autismo, de seus familiares e apoiadores.

- Experiência com programação usando bibliotecas de IA ou tecnologias assistivas. Se você já trabalhou, pesquisou ou se interessa por IAI ou tecnologias que ajudam na inclusão, isso será valorizado.
- Experiência em educação inclusiva. Se você tem experiência nesse tema, dá aulas, é coordenador(a), diretor(a) ou gestor(a) de educação, isso será valorizado.
- Estudantes da USP que participam de programas de bolsa ou apoio. Vamos valorizar a participação de estudantes da USP que fazem parte de programas como bolsas permanência, auxílio estudantil, auxílio moradia ou ações afirmativas (cotas).
- Representatividade racial, regional, social e de gênero. Buscamos uma composição que represente diferentes raças, regiões, realidades sociais, identidades de gênero e contextos culturais.

CERTIFICADO

Os pessoas que participarem de toda a jornada completa do **Hackathon USP | Alana - IA na Educação Inclusiva** receberão um certificado de participação de 30 horas.

PROGRAMAÇÃO DO HACKATHON

A programação do **Hackathon USP | Alana - IA na Educação Inclusiva** prevê momentos on-line e presenciais. Ela busca:

- fazer uma imersão dos participantes nas temáticas relacionadas à iniciativa;
- promover o encontro de estudantes, especialistas, educadores e pessoas com deficiência para o compartilhamento de experiências e conhecimentos para cocriação de soluções.

As atividades acontecerão ao longo de sete semanas (de 08/09 a 25/10) da seguinte forma:

Trilha formativa on-line

Quando: de 8 de setembro a 24 de outubro de 2025

Onde: Site [Cursos de Extensão USP](#) - os participantes selecionados receberão instruções para cadastro.

Ao longo de todo o período de realização do Hackathon, os participantes terão acesso a uma jornada formativa on-line para o desenvolvimento das soluções que totalizará 6 horas de duração. Os conteúdos, feitos por especialistas, ficarão disponíveis no site [Cursos de Extensão USP](#). Serão abordados os seguintes eixos temáticos:

- Educação Inclusiva e modelo social da deficiência
- Design, Coautoria e Acessibilidade desde o Início
- Tecnologia e Inteligência Artificial com Propósito
- Prática e Inspiração: o que já está funcionando
- Sobre hackathons

Encontros presenciais

Onde: Inova USP, Bloco A, Espaço Íris, Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 370 - Butantã, São Paulo - SP, 05508-020

Encontro 1 - Formação, cocriação e definição dos desafios

Quando: 13 de setembro de 2025 (sábado), das 9h às 18h (8 horas de duração)

Atividades: na ocasião, será realizado o lançamento oficial da jornada AEX, valendo créditos curriculares para estudantes da USP. A programação do dia prevê discussões inspiradoras com especialistas e pessoas com deficiência intelectual; dinâmicas práticas para engajamento inicial dos participantes e a cocriação dos desafios a serem abordados na Hackathon.

Encontro 2 - Design e prototipagem inicial das soluções

Quando: 20 de setembro de 2025 (sábado), das 9h às 18h (8 horas de duração)

Atividades: neste segundo encontro, as equipes serão formadas e os desafios, escolhidos. A proposta é que os participantes iniciem a transformação desses desafios em protótipos concretos de forma colaborativa e interdisciplinar, com base em princípios de design inclusivo, coautoria com pessoas com deficiência e uso responsável de IA.

Encontro 3 - Finalização, apresentação e avaliação das soluções

Quando: 25 de outubro de 2025 (sábado), das 9h às 18h (8 horas de duração).

Atividades: neste último encontro, os participantes finalizarão seus projetos, farão a apresentação pública das soluções com espaço para dúvidas e *feedbacks*, seguida por um processo de avaliação e premiação das melhores soluções.

Fórum de dúvidas sobre implementação (on-line, conteúdo gravado, para assistir quando quiser)

Onde: Site [Cursos de Extensão USP](#)

Quando: entre 20 de setembro e 24 de outubro.

Entre o segundo e terceiro encontro presenciais, as/os participantes terão acesso a um fórum on-line para o esclarecimento de dúvidas pelos docentes da USP e para trocas entre equipes (onde poderão, por exemplo, se unir e/ou criar estratégias conjuntas). O espaço também funcionará como canal direto para apoio específico em acessibilidade, proteção de dados, uso de IA, entre outros temas críticos.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES PROPOSTAS

A avaliação das soluções apresentadas será pautada nos seguintes critérios, quando aplicáveis:

- **Relevância:** efetividade da solução para desafios enfrentados por estudantes com deficiência intelectual.
- **Inovação:** originalidade e aplicação criativa da IA nas propostas.
- **Impacto potencial:** capacidade da solução de gerar mudanças significativas e sua escalabilidade.
- **Direitos da criança por design:** necessidade de contemplar os direitos da criança no ambiente digital em todas as fases do desenvolvimento
- **Design ético:** necessidade de respeitar e promover os melhores interesses de estudantes.
- **Design centrado no usuário:** envolvimento de usuários finais no desenvolvimento e na avaliação contínua da acessibilidade e praticidade.
- **Viabilidade técnica e operacional:** adequação aos contextos educacionais brasileiros.
- **Considerações éticas e jurídicas:** garantias relacionadas à privacidade, à proteção de dados e à minimização de vieses.

DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação no evento implica a aceitação destes termos e condições.

USP e Alana reservam-se o direito de fazer alterações no hackathon, caso necessário, sem aviso prévio.

Serão oferecidas alimentações nos encontros presenciais. Caso você tenha alguma restrição severa, entre em contato com a organização do hackathon.

USP e Alana não se responsabilizam por despesas de transporte, acomodação ou demais despesas dos participantes.

COMPROMISSOS DOS PARTICIPANTES

Ao se inscrever e ser selecionado para o **Hackathon USP | Alana – IA na Educação Inclusiva**, a pessoa participante se compromete a:

- Participar ativamente de todas as etapas presenciais e on-line previstas no cronograma do hackathon.
- Respeitar os prazos e orientações definidos pela organização.
- Manter contato com sua equipe durante o período do hackathon, contribuindo com ideias, tarefas e decisões coletivas.
- Tratar todas as pessoas com respeito, promovendo um ambiente seguro, acolhedor e inclusivo.
- Comunicar imediatamente à organização sobre qualquer dificuldade ou situação que possa impedir sua participação total ou parcial.
- Cuidar das informações e dos dados sensíveis compartilhados durante o evento, seguindo princípios de ética e responsabilidade.

AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM

Ao participar deste evento, o(a) participante autoriza, de forma gratuita e por prazo indeterminado, o uso de sua imagem e voz, captadas em foto, vídeo ou áudio durante as atividades, para fins institucionais, educativos e de divulgação, em quaisquer meios de comunicação, físicos ou digitais, vinculados à organização do evento.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

As soluções desenvolvidas durante o hackathon permanecem sob a titularidade dos(as) participantes que as criaram. No entanto, ao submeter seus projetos, os(as) participantes concordam em licenciá-los sob a licença Creative Commons Atribuição - Compartilhual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0). Isso permite que outras pessoas usem, adaptem e compartilhem os conteúdos, desde que os devidos créditos sejam atribuídos e qualquer nova criação seja compartilhada sob a mesma licença. A organização poderá divulgar os projetos em plataformas públicas, sempre com os devidos créditos aos autores.

Para entender melhor o que essa licença permite, acesse:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt>

Esse link explica de forma simples que outras pessoas:

- podem usar, adaptar e compartilhar o que foi criado;
- devem sempre dar crédito aos autores;
- e precisam manter a mesma licença nas versões futuras.