

HACKA VISTER TUR

REGULAMENTO OFICIAL

PGTECH 2026

Data	24 de setembro de 2026
Horário	09h às 18h
Local	Kartódromo Municipal de Praia Grande
Evento	PGTECH 2026

Turismo • Tecnologia • Inovação • Desenvolvimento Econômico Local

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

O Hacka Vister Tur é um hackathon de inovação realizado no âmbito do PGTECH 2026, com o propósito de mobilizar estudantes para o desenvolvimento de soluções aplicáveis a desafios reais do turismo, da hospitalidade e da economia local.

A competição será realizada em formato presencial, em um único dia, estimulando o uso de tecnologia, inteligência artificial, inovação, empreendedorismo, experiência do visitante e novos modelos de geração de valor para o ecossistema turístico.

A participação implica ciência e concordância integral com este regulamento.

2. IDENTIFICAÇÃO DO EVENTO

Nome	Hacka Vister Tur
Evento integrador	PGTECH 2026
Data	24 de setembro de 2026
Horário	09h às 18h
Local	Kartódromo Municipal de Praia Grande
Formato	Hackathon presencial de um dia

3. TEMA E DESAFIO CENTRAL

Tema: turismo, tecnologia, inovação e desenvolvimento econômico local.

Pergunta central do desafio: Como podemos usar tecnologia, inteligência artificial e novos modelos de experiência para impulsionar o turismo, melhorar a experiência do visitante e transformar o fluxo turístico em mais vendas, recorrência e oportunidades para os pequenos e médios negócios da região durante todo o ano?

Pergunta provocadora: Como fazer com que cada turista que visite Praia Grande conheça mais, permaneça mais, consuma melhor e tenha motivos para voltar, gerando valor para toda a economia local e não apenas durante a alta temporada?

4. OBJETIVOS

- Impulsionar o turismo e ampliar a descoberta de atrações, experiências, comércio e serviços locais;
- Estimular o retorno de visitantes fora da alta temporada e contribuir para a redução da sazonalidade;
- Aumentar vendas, recorrência, fidelização e oportunidades para pequenos e médios negócios ligados ao turismo;
- Melhorar a experiência do turista antes, durante e depois da visita;

- Conectar diferentes participantes do ecossistema turístico e incentivar soluções com efeito de rede;
- Explorar o uso responsável de inteligência artificial, dados e outras tecnologias para resolver problemas concretos;
- Estimular soluções inclusivas, acessíveis e aplicáveis também a pequenos empreendedores;
- Gerar ideias e protótipos com potencial de continuidade após o evento.

5. PÚBLICO-ALVO E ELEGIBILIDADE

Poderão participar estudantes regularmente vinculados às Etecs, ao Instituto Federal de Cubatão e a outras instituições de ensino que possuam cursos profissionalizantes, técnicos ou universitários nas áreas de Hospitalidade, Turismo e áreas correlatas.

- Os participantes deverão estar regularmente matriculados em instituição de ensino elegível na data do evento.
- A organização poderá solicitar comprovação de vínculo acadêmico.
- Participantes menores de 18 anos poderão estar sujeitos à apresentação de autorização do responsável, conforme orientação da organização.
- A organização poderá limitar o número de vagas de acordo com a capacidade operacional do evento.
- A participação é pessoal e intransferível.

6. INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas pela plataforma Sympla, no endereço:

https://www.sympla.com.br/event__3580844

- A inscrição somente será considerada válida após o correto preenchimento das informações solicitadas.
- Informações falsas, incompletas ou incompatíveis com os critérios de elegibilidade poderão resultar em desclassificação.
- A organização poderá encerrar as inscrições antecipadamente caso o limite de vagas seja atingido.

7. EQUIPES

Os participantes atuarão em equipes. A composição final e a distribuição dos integrantes poderão ser orientadas pela organização conforme o número de inscritos e a dinâmica definida para o dia.

- As equipes deverão manter conduta colaborativa e respeitosa durante todo o evento.
- A solução apresentada deverá ser resultado do trabalho efetivo da equipe durante a competição, ainda que utilize ferramentas, bibliotecas, plataformas ou recursos preexistentes.
- É permitido utilizar ferramentas de inteligência artificial, NoCode, automação, prototipagem e desenvolvimento, desde que seu uso seja declarado quando solicitado pela banca.

8. CAMPOS DE OPORTUNIDADE

- Inteligência artificial e personalização da experiência turística;
- Gamificação, engajamento e fidelização;

- Descoberta de atrações, experiências, eventos, comércio e serviços;
- Dessazonalização e estímulo a novas visitas ao longo do ano;
- Geolocalização, dados e recomendações contextualizadas;
- Relacionamento e fidelização do visitante após a viagem;
- Integração entre hotelaria, gastronomia, quiosques, comércio, serviços, atrações e eventos;
- Pagamentos, benefícios, promoções, cashback e novos modelos de relacionamento econômico;
- Marketplaces, reservas, automações e ferramentas para pequenos negócios;
- Formalização, segurança das transações, privacidade e proteção de dados;
- Soluções para apoiar o poder público e entidades do ecossistema na compreensão e desenvolvimento da atividade turística.

Os campos acima são referências e não limitam a criatividade das equipes. Circuitos, roteiros, missões, passaportes digitais ou outras mecânicas não são definidos previamente como solução obrigatória.

9. DINÂMICA DO HACKATHON

09h00	Apresentação do desafio, contexto, regras e orientações gerais.
Durante o dia	Imersão, definição do problema, ideação, validação, prototipagem, mentorias e preparação do pitch.
Até o encerramento da fase de desenvolvimento	Entrega da solução e dos materiais solicitados pela organização.
18h00	Pitches finais, avaliação da banca e premiação.

Os horários poderão sofrer ajustes operacionais pela organização, desde que preservada a essência da competição.

10. ENTREGAS ESPERADAS

Por se tratar de um hackathon de um dia, não se espera um produto final completo. Entretanto, a proposta deverá avançar além de uma ideia abstrata e demonstrar como a solução poderá funcionar.

- Problema escolhido e público impactado;
- Evidências ou validação mínima da dor;
- Descrição objetiva da solução e da proposta de valor;
- Demonstração de como a solução gera valor para o turista e/ou para os negócios locais;
- Protótipo, mockup navegável, automação, agente de IA, MVP NoCode, fluxo demonstrável ou equivalente;
- Modelo básico de implementação, adoção ou sustentabilidade da solução;
- Pitch final com problema, solução, diferencial, viabilidade, impacto e próximos passos.

11. MENTORIAS

As equipes poderão receber apoio de mentores durante o evento. A mentoria terá caráter orientador e não poderá substituir o trabalho autoral dos participantes.

- Os mentores poderão questionar hipóteses, oferecer referências, orientar validações e apoiar a estruturação do raciocínio.
- A responsabilidade final pela solução, decisões e apresentação será sempre da equipe.

12. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Critério	Avaliação
Relevância do problema	Importância da dor escolhida para turismo e economia local.
Impacto	Potencial de gerar mais turismo, vendas, recorrência, eficiência, inclusão ou melhor experiência.
Inovação	Originalidade da abordagem e uso inteligente de tecnologia, IA ou novos modelos.
Validação	Compreensão do usuário e evidências mínimas de que o problema e a proposta fazem sentido.
Viabilidade	Possibilidade realista de implementação e adoção.
Integração e escalabilidade	Capacidade de beneficiar mais de um ator e crescer dentro do ecossistema.
Protótipo	Qualidade da materialização e capacidade de demonstrar o funcionamento.
Pitch	Clareza, objetividade e capacidade de defender a proposta.

13. BANCA AVALIADORA E RESULTADOS

- A banca será composta por profissionais, especialistas, representantes de instituições e/ou parceiros convidados pela organização.
- A organização poderá estabelecer mecanismos de desempate antes ou durante a apuração, preservando os critérios deste regulamento.
- As decisões da banca quanto à avaliação técnica e classificação serão soberanas.
- A organização poderá invalidar notas ou votos em situações de conflito de interesse devidamente identificado.

- O resultado será divulgado ao final do evento, conforme programação.

14. PREMIAÇÃO

A premiação confirmada até a publicação deste regulamento é a seguinte:

Classificação	Premiação confirmada
1º lugar	R\$ 700,00 oferecidos pela Vister; 6 horas de mentoria com a Vister; voucher com 100% de desconto nas plataformas da Publyka; 1 ano de aceleração pela Publyka; participação no Santotech Podcast; 3 meses de uso gratuito da Comments AI.
2º lugar	R\$ 300,00 oferecidos pela Vister; 2 horas de mentoria com a Vister; voucher com 100% de desconto nas plataformas da Publyka; 1 ano de aceleração pela Publyka; participação no Santotech Podcast.
3º lugar	Voucher com 100% de desconto nas plataformas da Publyka; 1 ano de aceleração pela Publyka; participação no Santotech Podcast.

A organização poderá incorporar novas premiações, benefícios ou experiências até a data do evento, desde que sua inclusão não reduza ou substitua os benefícios já confirmados, salvo impossibilidade superveniente devidamente comunicada pelo parceiro responsável.

Benefícios de mentoria, aceleração, uso de plataformas, participação em podcast e demais serviços estarão sujeitos às regras operacionais e agendas dos respectivos parceiros.

15. CONDUTA, ÉTICA E DESCLASSIFICAÇÃO

Poderão resultar em advertência ou desclassificação, conforme gravidade:

- Plágio, fraude ou apresentação de trabalho de terceiros como próprio;
- Uso indevido de dados pessoais, informações confidenciais ou propriedade intelectual de terceiros;
- Assédio, discriminação, agressão, intimidação ou conduta incompatível com o ambiente educacional e profissional;
- Tentativa de manipular notas, jurados, mentores ou outros participantes;
- Descumprimento deliberado das regras do evento ou das orientações da organização;
- Danos intencionais a equipamentos, estruturas ou materiais;
- Ausência injustificada da equipe em etapa essencial da competição.

16. PROPRIEDADE INTELECTUAL

As ideias, protótipos e soluções desenvolvidos pelas equipes permanecerão vinculados aos seus respectivos autores, sem cessão automática de propriedade intelectual à organização, à Vister, ao PGTECH ou aos demais parceiros.

A participação no hackathon não gera obrigação de contratação, investimento, aquisição, implementação ou continuidade por parte de qualquer parceiro.

Eventuais negociações futuras relacionadas a pilotos, licenciamento, desenvolvimento, aceleração, investimento ou contratação deverão ser formalizadas separadamente entre as partes envolvidas.

17. USO DE IMAGEM, VOZ E DIVULGAÇÃO

O evento poderá realizar registros fotográficos, audiovisuais e jornalísticos de sua programação. O uso de imagem e voz dos participantes observará os termos apresentados no processo de inscrição e, quando aplicável, autorizações específicas.

As equipes poderão ter seus nomes, projetos, imagens, vídeos, pitches e resultados divulgados em canais institucionais do PGTECH, Vister, parceiros e entidades apoiadoras, respeitados os termos aceitos pelos participantes.

18. PROTEÇÃO DE DADOS

Os dados pessoais coletados para inscrição, credenciamento, comunicação, certificação e execução do evento deverão ser utilizados apenas para finalidades relacionadas ao Hacka Vister Tur e às obrigações administrativas decorrentes de sua realização.

19. CONTINUIDADE DOS PROJETOS

Os projetos de maior potencial poderão ser convidados para processos posteriores de mentoria, aceleração, validação, conexão com empresas, entidades, poder público ou desenvolvimento de pilotos.

A continuidade será facultativa e dependerá de interesse mútuo, disponibilidade e, quando necessário, formalização específica.

20. DISPOSIÇÕES FINAIS

- Casos omissos serão analisados pela organização do Hacka Vister Tur.
- A organização poderá realizar ajustes operacionais de programação, espaços, fluxos e dinâmica quando necessários à boa execução do evento.
- Mudanças relevantes serão comunicadas aos participantes pelos canais oficiais.
- A inscrição e participação no evento representam concordância com este regulamento.
- Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação.