



# QKCIT camp

DO APRENDIZADO À DISRUPÇÃO TECNOLÓGICA

Uma jornada do **Bootcamp ao Hackathon**,  
unindo talento e tecnologia para criar soluções  
inovadoras com **Agentes de IA**.

## QKCIT for startups.



HUBGOIÁS



HUB Cerrado



INF

INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA

PRPI

PROJETO DE  
PESQUISA E INOVAÇÃO



UFG

UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE GOIÁS



SECTI

Secretaria de  
Estado de Ciência,  
Tecnologia e Inovação

GOIÁS  
O ESTADO QUE DÁ CERTO

## **Comissão Organizadora**

### **Coordenação Geral**

AKCIT For Startups

### **Coordenação Técnica - Empreendedorismo**

DEX - Hub de empreendedorismo e inovação

CEIA - Centro de Excelência em Inteligência Artificial

AKCIT - Centro de Competência EMBRAPPII em Tecnologias Imersivas

Empresa Brasileira de Pesquisa e Inovação Industrial (EMBRAPPII)

### **Elaboração**

Carlos Henrique R. de Jesus

**Coordenador de Eventos - AKCIT For Startups | AKCIT**

Lisandra Cristina de Moura Menezes

**AKCIT For Startups | AKCIT**

Taciana Novo Kudo

**Gerente de RH do AKCIT**

Heinz Felipe Cavalcante Rahmig

**Gerente do AKCIT For Startups | AKCIT**

### **Parceiros e colaboradores**

INF - Instituto de Informática | UFG

Hub Cerrado | Coworking, Empreendedorismo e Inovação

Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação de Goiás (SECTI)

**Instagram:** [@akcitoficial](https://www.instagram.com/akcitoficial)

**Site:** <https://akcit.ufg.br/>

**LinkedIn:** [Centro de Competência EMBRAPPII em Tecnologias Imersivas - AKCIT](#)

# Sumário

<b>Sumário.....</b>	<b>2</b>
<b>Editais Akcit Camp.....</b>	<b>3</b>
1. Apresentação.....	3
2. Objetivos.....	3
3. Estrutura do Programa.....	4
3.1 Recrutamento.....	4
3.3 BootCamp.....	5
3.3.1 Kit de participação.....	5
3.3.2 Pré-BootCamp.....	5
3.3.3 BootCamp.....	6
3.3.4 Premiações do BootCamp Game.....	7
3.3.5 Entregas eliminatórias.....	7
3.3.6 Mentorias.....	7
3.4 Hackathon.....	8
3.4.1 Tema e materiais de apoio.....	8
3.4.2 Critérios de avaliação Pitch.....	8
3.4.3 Cronograma geral do Hackathon.....	8
3.4.4 Premiação.....	9
4. Cronograma.....	10
4.1 Divulgação e Inscrições.....	10
4.2 Pré-BootCamp.....	10
4.3 BootCamp.....	10
4.4 Hackathon.....	11
5. Disposições Finais.....	11
5.1 Conduta e Ética.....	12
5.2 Direitos de Imagem e Propriedade.....	12
5.3 Responsabilidades e Segurança.....	12
5.4 Casos de Força Maior.....	13
I. Tema - Modalidade Online.....	13
II. Tema - Modalidade Presencial.....	13

# Edital Akcit Camp

## 1. Apresentação

O **AKCIT Camp** é uma programa de *open innovation* dedicado à criação de soluções tecnológicas com **alto potencial de adoção no mercado** e que se apoiam em **tendências emergentes de Agentes de IA**. A iniciativa combina *bootcamp* técnico-imersivo e hackathons competitivos, conectando participantes a mentores, avaliadores e pesquisadores com sólida visão mercadológica e científica. Sem revelar o desafio central, o programa convida desenvolvedores, pesquisadores e empreendedores a transformarem ideias inovadoras em protótipos validados — preparando-se para as próximas ondas de inovação em inteligência artificial.

Nesta edição, contamos com a parceria da **Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação de Goiás (SECTI)**, que disponibilizará mentores, um espaço especial na Campus Party 2025 para a cerimônia de premiação, além de apoiar com premiações para o **AKCIT CAMP**.

## 2. Objetivos

O AKCIT Camp foi concebido para estimular a criação de soluções baseadas em Agentes de IA que combinem vanguarda tecnológica com aderência real ao mercado. Para isso, o programa estabelece os seguintes objetivos específicos:

- **Estimular a construção de soluções de mercado**  
Promover protótipos prontos para validação com usuários reais, baseados em Agentes de IA capazes de gerar valor imediato.
- **Orientar-se por tendências e inovação**  
Incentivar abordagens que antecipem os movimentos tecnológicos.
- **Fortalecer o ecossistema de código aberto**  
Valorizar o uso, a contribuição e/ou a publicação de componentes *open source* que ampliem o impacto das soluções criadas.
- **Desenvolver competências profissionais**  
Oferecer capacitação focada em design, implementação e métricas de experiência em Agentes de IA, com apoio de especialistas do setor.
- **Gerar impacto social e diversidade**  
Estimular projetos que ampliem inclusão digital e sustentabilidade, e equipes multidisciplinares com diversidade de perfis.
- **Promover tecnologias imersivas**  
Estimular o desenvolvimento de soluções que explorem o potencial da IA para criar experiências altamente imersivas — por meio de interfaces multimodais, realidade estendida (XR) ou interações sensoriais avançadas — aumentando o engajamento, a presença do usuário e a relevância comercial das aplicações.

### 3. Estrutura do Programa

A primeira edição do **AKCIT CAMP** contará com duas **modalidades simultâneas** — **presencial e remota**. Ambas seguirão similares fases, porém com alguns prazos e entregáveis distintos; como por exemplo, **a execução do BootCamp e Hackathon** adaptado à logística de cada modalidade (Veja o cronograma completo). Sempre que houver um procedimento específico para uma delas, ele estará claramente sinalizado neste edital.

#### 3.1 Recrutamento

O edital completo, contendo regras e cronograma, será publicado em **15 de setembro de 2025** nos canais oficiais do AKCIT, CEIA e INF além de mídias parceiras. As inscrições permanecerão abertas de **15/09 a 30/09/2025**, exclusivamente pela plataforma Sympla ao acessar esse link a seguir: [Sympla Inscrições AKCIT Camp](#), com a oferta de **40 vagas presenciais e 80 vagas on-line**; no formulário o candidato deve selecionar cuidadosamente a modalidade, pois cada grupo será gerenciado de forma independente.

Não será aplicado teste de conhecimento prévio, mas selecionamos apenas os candidatos que possuam nível **intermediário em IA**, uma vez que não haverá módulos de nivelamento durante o AKCIT CAMP. A classificação seguirá, primeiro, a ordem de inscrição, reservando-se sete vagas para pessoas que se identificam com o gênero feminino. Caso todas as vagas sejam preenchidas, será criada uma lista de espera e as convocações ocorrerão por e-mail; por isso, é fundamental monitorar a caixa de entrada (inclusive a pasta de spam); Também disponibilizamos, para os participantes que não foram selecionados um feedback detalhado sobre o motivo da não aprovação, com base no processo seletivo do formulário de inscrição do Sympla.

O formulário deve ser preenchido integralmente, incluindo o **teste de personalidade DISC** e perguntas sobre perfil técnico e aderência ao tema. Esses dados servirão para compor equipes equilibradas e diversas; não será possível escolher colegas de antemão. Podem participar apenas pessoas com maiores de **18 anos**.

Na **modalidade presencial**, o participante deve ter disponibilidade para comparecer ao hackathon em Goiânia e para retirar o kit nas datas indicadas. Na **modalidade on-line**, todas as atividades ocorrerão via Discord; o kit será enviado pelos Correios antes do evento, sem garantia de entrega antecipada em caso de atrasos logísticos. Vale ressaltar que ao selecionar a inscrição na **modalidade presencial ou online** através do sympla, não será possível a troca após o preenchimento do cadastro, então é importante atenção nas inscrições e seleção de ingresso para a modalidade presencial **Passaporte Camp (Presencial)** e para a online **Passaporte Camp (Online)**.

Até **01 de outubro de 2025**, cada selecionado receberá um e-mail de confirmação com o **roadmap completo do programa**, detalhando cronograma e adaptações para a modalidade escolhida, além da **composição da equipe**, limitada a **quatro integrantes**.

### 3.3 BootCamp

Com base no nosso objetivo de desenvolver competências profissionais, criamos uma bootcamp de AI Agents que será executada antes do hackathon, terá suas próprias premiações para manter o engajamento e entregas obrigatórias que compõem a classificação para o hackathon.

#### 3.3.1 Kit de participação

Antes de dar início ao Bootcamp, todos os participantes receberão um **kit de participação** juntamente com o link de acesso à nossa comunidade no Discord. Nesse espaço virtual haverá salas para palestras gerais, canais dedicados às entregas dos desafios, agenda de mentorias e ambientes reservados para cada equipe.

Quem optar pela **modalidade presencial** deverá retirar o kit no **HUB Cerrado**, nos dias **02, 03 de outubro**, das **9h às 18h**, diretamente na recepção. Se surgir qualquer impedimento, basta contatar a organização para uma solução pontual. Já na **modalidade online**, o kit será enviado pelos Correios; por isso, o endereço completo informado no ato da inscrição deve estar correto, pois não faremos reenvios.

#### 3.3.2 Pré-BootCamp

O **Pré-BootCamp** ocorrerá no **Discord no dia 04 de outubro de 2025 das 17h às 19h** e tem como propósito dar boas-vindas aos participantes, apresentar os organizadores do AKCIT CAMP, mentores, avaliadores e equipe de apoio, além de explicar o sistema de gamificação que premiará as melhores performances durante o Bootcamp. Durante o encontro serão detalhados:

- Apresentação do AKCIT e do CEIA, bem como da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) e Hub Cerrado;
- Apresentação dos mentor e o procedimento para agendar sessões individuais — lembrando que questões sobre o desafio central ou tendências específicas do Hackathon não poderão ser antecipadas;
- a trilha de atividades do Bootcamp e o funcionamento da gamificação, com prêmios para quem concluir as etapas e entregar os desafios propostos.

Com essas informações, todos iniciarão o Bootcamp alinhados quanto às expectativas, prazos e recursos disponíveis. O **Pré-BootCamp será gravado** e não é uma etapa classificatória, mas é recomendado que pelo menos 1 membro de cada equipe participe para evitar dúvidas que podem prejudicar o desenvolvimento da equipe.

#### 3.3.3 BootCamp

O Bootcamp é um programa intensivo composto por três encontros consecutivos. Na **modalidade remota**, os participantes acompanharão tudo em tempo real pelo Discord aos domingos nos dias **12/10, 19/10 e 26/10/2025**. Na **modalidade presencial**, as atividades ocorrerão no Hub Cerrado aos sábados **11/10, 18/10 e 25/10/2025**. Em ambos os formatos,

a agenda será sempre das **9h às 12h** e das **14h às 17h**, com trilha gamificada e mentoria especializada. A programação detalhada do Bootcamp segue abaixo.

	Conteúdo	Total de Pontos	Categoria
Dia 1	🎓 Manhã (Teoria) - Introdução a agentes de IA	20	Teoria e fundamentos
			Criatividade e inovação
	💻 Tarde (Prática) - Introdução a agentes de IA	60	Construção de agentes
			Entrega final de dia
Dia 2	🎓 Manhã (Teoria) - Ferramentas de desenvolvimento	20	Teoria e fundamentos
			Criatividade e inovação
	💻 Tarde (Prática) - Ferramentas de desenvolvimento	120	Construção de agentes
			Hands-on
			Hands-on
			Desafio extra
Dia 3	🎓 Manhã (Teoria) - Implantação e boas práticas	25	Teoria e fundamentos
			Criatividade e inovação
	💻 Tarde (Prática) - Implantação e boas práticas	100	Hands-on
			Hands-on
			Entrega final de dia
			Desafio extra




Tabela 1 - Conteúdos Teóricos e Práticos Bootcamps;

Ao final de cada encontro, as equipes acumulam pontos mediante a entrega de atividades práticas avaliadas pelos mentores.

### 3.3.4 Premiações do BootCamp Game

Durante os três dias de BootCamp serão propostas tarefas que valem pontos. A soma total definirá os vencedores das cinco categorias abaixo:

Colocação / Prêmio	Descrição do prêmio	Critério principal
🏆 Campeões do Bootcamp Game	Medalha de primeiro lugar	Maior pontuação geral
🥈 Hackers Visionários	Medalha de segundo lugar	Alta pontuação + inovação técnica

 <b>Arquitetos de Agentes</b>	Medalha de terceiro lugar	Qualidade de implementação e integração
 <b>Espírito AKCIT</b>	Medalha espírito AKCIT	Engajamento, colaboração e feedbacks
 <b>Hack Criativo</b>	Medalha Hack Criativo	Solução mais fora da caixa

*Tabela 2 - Premiação Bootcamps;*

Todas as atividades do Boot Game devem ser enviadas **até o horário-limite informado no próprio intensivo, sempre no mesmo dia em que forem propostas**. O sistema registra o horário de submissão; qualquer entrega fora desse intervalo será automaticamente desconsiderada. Havendo empate na pontuação, as entregas serão revisadas pela comissão de mentores junto à equipe AKCIT para definição da colocação final.

### 3.3.5 Entregas eliminatórias

No Boot Game há tarefas **obrigatórias** cujo não cumprimento elimina a equipe do hackathon. Todas pertencem ao eixo **Teoria e Fundamentos** e somam pontos para a gamificação:

Atividade	Valor (pts)
Quiz — 10 questões sobre agentes inteligentes	10
Quiz — 5 questões sobre CrewAI, LangGraph e Mangaba	10
Quiz — Conceitos de LLMoPS e rastreabilidade	10

*Tabela 3 - Atividades Bootcamps;*

As três tarefas são simples, podem (e devem) ser concluídas no próprio dia do intensivo e não aceitam justificativa para atraso.

### 3.3.6 Mentorias

As mentorias ocorrerão em paralelo ao Bootcamp, funcionando como espaço dedicado ao esclarecimento de dúvidas e à orientação das equipes. Cada grupo deverá agendar **duas sessões** entre **12/10 e 25/10**. Nessas reuniões vocês poderão discutir temas como viabilidade comercial, estratégias de prototipação ou métodos de pesquisa científica. Os mentores, porém, estão instruídos a não revelar o tema ou as tendências específicas do hackathon; perguntas sobre esses assuntos não serão respondidas.

## 3.4 Hackathon



O **Hackathon** é a etapa em que os conhecimentos adquiridos no Bootcamp se transformam em protótipos de mercado, com **premiação em dinheiro, visibilidade para investidores convidados e possibilidade de desenvolvimento de PD&I**. Ele ocorrerá em datas distintas para cada modalidade, mas seguirá a mesma lógica de avaliação e entrega:

Modalidade	Data	Canal principal
Remota	22 e 23/11/2025 (sex. e sáb.)	Discord
Presencial	08 e 09/11/2025 (sáb. e dom.)	Hub Cerrado, Goiânia

*Tabela 4 - Datas Hackathon;*

**Observação:** Ambos os eventos terão suporte das 8h às 19h, mentores de plantão e acesso a repositório privado no **GitHub Classroom**.

#### 3.4.1 Tema e materiais de apoio

O tema será revelado na abertura do hackathon, junto com uma material de recursos contendo:

- exemplos de casos de uso reais,
- datasets ou APIs de demonstração,
- artigos curtos sobre tendências prioritárias.
- Levantamento sobre tendências prioritárias e
- Critérios de avaliação

Cada dia de competição terá um material exclusivo. Uso indevido ou cópia de soluções de outro dia resultará em desclassificação imediata.

#### 3.4.2 Critérios de avaliação Pitch

- **Viabilidade técnica** — Solução funciona e escala?
- **Originalidade** — Abordagem criativa ou pioneira?
- **Aderência ao desafio** — Demonstrou entendimento sobre as tendências em AI Agents?
- **Maturidade do protótipo** — Demonstra integrações reais, testes ou métricas?
- **Clareza no pitch** — Apresentação em até 5 min + 5 min Q&A.

### 3.4.3 Cronograma geral do Hackathon

Horário	Atividade
<b>Dia 1</b>	
08h – 09h	Credenciamento e entrega do kit
09h – 09h30	Coffee break de integração
09h30 – 10h	Abertura oficial AKCIT / ACS
10h – 11h	<b>Revelação do desafio + entrega dos materiais</b>
11h – 12h	Kick-off do desenvolvimento
12h – 14h	Almoço livre
14h – 15h	Palestra “Tendências em Agentes”
15h – 18h	Desenvolvimento + mentorias
15h – 16h30	Coffee break contínuo
<b>Dia 2</b>	
08h – 09h	Coffee break
09h – 09h30	Workshop rápido: “Como estruturar seu pitch”
09h30 – 12h	Desenvolvimento final e testes
12h – 14h	Almoço livre
14h – 16h	Refinamento e ensaio de pitch
16h	<b>Deadline:</b> envio de repositório + pitch deck
16h – 18h	Apresentações para a banca (5 min pitch + 5 min Q&A)
19h	Anúncio dos vencedores

*Tabela 5 - Cronograma Hackathon;*

### 3.4.4 Premiação

A **Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI)** concederá prêmios em dinheiro às três equipes mais bem classificadas em **cada** modalidade (presencial e remota). A colocação será definida unicamente pela pontuação do hackathon — que inclui a entrega, no prazo, do repositório e do pitch deck, bem como a apresentação à banca avaliadora.

- **1º lugar:** R\$3.000,00 por integrante (até 4 integrantes), totalizando R\$12.000,00 por equipe, mais troféu.
- **2º lugar:** R\$1.500,00 por integrante (até 4 integrantes), totalizando R\$6.000,00 por equipe, mais medalha.
- **3º lugar:** R\$900,00 por integrante (até 4 integrantes), totalizando R\$3.600,00 por equipe, mais medalha.

A cerimônia de premiação do Hackathon será realizada durante a Campus Party, em data e local definidos para ambas as modalidades.

## 4. Cronograma

Em resumo, as atividades previstas estão listadas a seguir.

### 4.1 Divulgação e Inscrições

Atividade	Data / Período	Modalidade / Local
Lançamento do edital e cronograma	<b>15/09</b>	Canais oficiais (Instagram, WhatsApp, LinkedIn, grupos)
Abertura das inscrições	<b>15/09 à 30/09</b>	Plataforma Sympla
Confirmação por e-mail dos selecionados	<b>01/10</b>	E-mail
Envio postal dos kits (modalidade on-line)	<b>02/10</b>	Correios
Retirada presencial dos kits	<b>02 e 03/10</b>	HUB Cerrado das 9h às 18h

*Tabela 6 - Datas das inscrições;*

## 4.2 Pré-BootCamp

Atividade	Data	Modalidade / Local
Webinar de boas-vindas	<b>04/10</b>	Via Discord para todas as modalidades, das 17h às 19h

*Tabela 7 - Datas do pré-bootcamp;*

## 4.3 BootCamp

Semana	Tema	Presencial	Remoto (Discord)	Entrega Eliminatória
<b>1</b>	Introdução a agentes de IA	<b>11 / 10</b>	<b>12 / 10</b>	Quiz — 10 questões sobre agentes inteligentes
<b>2</b>	Ferramentas de desenvolvimento	<b>18 / 10</b>	<b>19 / 10</b>	Resumo comparativo: Redis × RabbitMQ
<b>3</b>	Implantação e boas práticas	<b>25 / 10</b>	<b>26 / 10</b>	Quiz — conceitos de LLMoPS e rastreabilidade
<i>Mentorias</i>	Cada equipe agenda <b>2 sessões</b> entre <b>12/10 e 25 /10.</b>	<b>Fazer agendamento</b>	<b>Fazer agendamento</b>	—

*Tabela 8 - Datas dos BootCamps;*

#### 4.4 Hackathon

Modalidade	Dia 1	Dia 2	Local / Plataforma
On-line	22/11/2025	23/11/2025	Discord
Presencial	08/11/2025	09/11/2025	HUB Cerrado
Pós-evento	Data a confirmar	Data a confirmar	Pitch vencedor e encerramento do AKCIT CAMP

*Tabela 9 - Datas do Hackathon;*

### 5. Disposições Finais

O presente edital poderá ser alterado mediante necessidade da organização, sendo tais alterações comunicadas aos inscritos via e-mail. O AKCIT Camp é uma iniciativa de inovação aberta, promovida pelo ecossistema AKCIT.

#### 5.1 Conduta e Ética

- Assédio: Nenhum ato de assédio será tolerado durante o evento, seja contra participantes ou terceiros, resultando em eliminação imediata.
- Plágio e Violação de Direitos Autorais: Qualquer forma de plágio ou infração de direitos autorais resultará em eliminação imediata. Embora o evento apoie soluções open source, não serão aceitas violações das legislações vigentes.
- Cópia de Soluções: A utilização, total ou parcial, de soluções tecnológicas provenientes de outras equipes não será tolerada, resultando em eliminação imediata.
- Conduta Antiética ou Criminosa: Qualquer comportamento antiético ou criminoso será passível de desclassificação.
- Uso de Trabalhos Prévios: Não é permitida a apresentação de protótipos, produtos ou projetos desenvolvidos anteriormente ao início do Hackathon, a fim de garantir a lealdade da competição.
- Utilização de Dados Sensíveis: É proibido o uso de dados sensíveis sem a devida autorização ou em desacordo com as normas vigentes.
- Violação de Direitos: Qualquer ação que viole direitos de outros participantes ou que comprometa a integridade do evento resultará em eliminação.

#### 5.2 Direitos de Imagem e Propriedade

- Uso de Imagem: Ao se inscrever, o participante autoriza o uso de sua imagem para fins de divulgação e promoção do evento, incluindo fotografias, vídeos, entrevistas e registros audiovisuais. Esse uso pode ocorrer em mídias sociais, websites, materiais promocionais e publicitários, sem necessidade de consentimento adicional.

- Uso de Conteúdos e Projetos: Após a conclusão do evento, o AKCIT poderá utilizar, reutilizar, reproduzir e veicular, no todo ou em parte, os nomes, vozes, imagens ou projetos dos participantes, em âmbito nacional e internacional, sem ônus e por período indeterminado.
- Código Aberto: As soluções desenvolvidas durante o AKCIT Camp deverão ser disponibilizadas sob a licença **MIT License**, que permite o uso, cópia, modificação, fusão, publicação, distribuição, sublicenciamento e/ou venda do código, desde que seja mantida a atribuição de autoria original nos arquivos ou na documentação associada.

### 5.3 Responsabilidades e Segurança

- Materiais pessoais: É de responsabilidade exclusiva de cada participante providenciar e trazer todo o material necessário para a sua participação em todas as etapas do Bootcamp e do Hackathon. Itens: Notebook pessoal e quaisquer adaptadores, cabos ou periféricos necessários para sua utilização.
- Danos ao Ambiente: Os participantes assumem total responsabilidade por danos, estragos ou defeitos causados ao ambiente, estruturas ou qualquer localidade dentro do Hub Goiás, decorrentes de suas ações ou omissões.
- Segurança de Equipamentos Pessoais: Embora a organização adote medidas de segurança, não se responsabiliza por perdas, furtos ou danos a pertences pessoais. Recomenda-se vigilância e cuidado individuais.

### 5.4 Casos de Força Maior

- Em situações excepcionais, como problemas técnicos significativos, a competição poderá ser interrompida, suspensa ou cancelada, visando preservar a integridade e viabilidade do evento. Tais decisões serão tomadas apenas quando estritamente necessárias.