



UNIVERSIDADE
VILA VELHA
ESPÍRITO SANTO

EDITAL N. 002/2026 DE 24 DE FEVEREIRO DE 2026

SUMÔ TECH FIGTH 2026

A **Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Extensão (PRPPGE)** e a **Pró-Reitoria Acadêmica da Universidade Vila Velha**, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, resolvem tornar público a abertura de inscrição de grupos para a competição de Robótica **SUMÔ TECH FIGTH** que acontecerá dentro do **INOVAVEEK 2026** e convidar os alunos dos cursos de graduação desta instituição a participarem de acordo com as condições definidas neste Edital.

1. DOS OBJETIVOS

O Campeonato de Robô Sumô, promovido no âmbito do Inovaweek 2026, conforme regras previstas no Anexo I, tem como objetivo proporcionar aos estudantes dos cursos de Engenharia e Computação uma experiência prática, interdisciplinar e desafiadora, alinhada aos princípios da aprendizagem baseada em projetos (PBL).

A atividade visa integrar conhecimentos teóricos e práticos nas áreas de eletrônica, programação, sistemas embarcados, mecânica e controle, incentivando a aplicação dos conteúdos trabalhados ao longo da formação acadêmica na resolução de problemas reais.

Além disso, busca-se desenvolver competências essenciais para a formação profissional contemporânea, tais como:

- Pensamento crítico e resolução de problemas;
- Trabalho em equipe e colaboração interdisciplinar;
- Criatividade e inovação tecnológica;
- Capacidade de planejamento, prototipagem e testes;
- Tomada de decisão sob pressão e em ambientes competitivos;
- Comunicação técnica e apresentação de resultados.

O campeonato também se propõe a estimular o protagonismo estudantil, incentivando os alunos a assumirem papel ativo na construção do conhecimento, desde a concepção do robô até sua implementação e desempenho em competição.

2. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 A competição é destinada aos estudantes regularmente matriculados em 2026 e de participação obrigatória para aqueles que estiverem cursando as disciplinas listadas no Anexo II no primeiro semestre de 2026. Podem participar qualquer aluno regularmente matriculado mesmo que não esteja cursando nenhuma das disciplinas do Anexo II, seguindo regras próprias.
- 2.2 As inscrições serão gratuitas;
- 2.3 O aluno deve fazer parte de um grupo de no mínimo 3 (três) no máximo 5 (cinco) integrantes, preferencialmente de diferentes cursos da Universidade Vila Velha. Não é permitida a participação individual e cada integrante poderá participar em apenas um grupo;
- 2.4 No ato da inscrição do grupo, deverá ser indicado o estudante LÍDER, ao qual caberá a responsabilidade de ser o representante para fins de contato.
- 2.5 O aluno participante deverá informar todos os dados solicitados corretamente. A UVV não se responsabilizará pelo não recebimento de avisos e notas enviadas durante todas as etapas do evento.
- 2.6 A UVV se isenta de qualquer responsabilidade sobre a formação do grupo, cabendo ao aluno encontrar um grupo para se inscrever.
- 2.7 A inscrição do grupo é pré-requisito para a inscrição do projeto. Sem inscrição do grupo não será permitida a inscrição de projetos e tampouco apresentação.

3 CRONOGRAMA

- 3.1 O cronograma envolve as atividades com prazo de início e término, descritos no quadro abaixo:

| Atividades | Início | Término |
|---|---------------|------------|
| Lançamento do edital | 30/03/2026 | |
| Inscrições dos Grupos (preenchimento do formulário) | 30/03/2026 | 13/04/2026 |
| Circuito de Preparação | Junho de 2026 | |
| Sumô Tech Figh 2026 | 21/09/2026 | 24/09/2026 |

- 3.2 A participação no Sumô Tech Figh no INOVAVEEK 2026 garante certificado de ATIVIDADES COMPLEMENTARES que será computado como “Trabalhos apresentados em eventos científicos, acadêmicos ou de inovação” do GRUPO II - INOVAÇÃO, ATIVIDADES E PRODUÇÃO CIENTÍFICA, conforme regulamento de atividades complementares.
- 3.3 Para ingressantes em cursos presenciais a partir de 2024 a apresentação dos trabalhos no EXPOINOVA é ATIVIDADE COMPLEMENTAR obrigatória segundo Regulamento.

4 INSCRIÇÕES DOS GRUPOS

- 4.1 A **INSCRIÇÃO do GRUPO** deverá ser realizada pelo líder do grupo, que preencherá o formulário de inscrição de grupo (1º Formulário) **Inovaweek 2026**, cujo link será disponibilizado no blog do aluno, rede social e site da UVV.
- 4.2 Os grupos deverão ser inscritos até às 23h59 da data-limite de submissão, prevista no item 4 do Edital

(Cronograma), exclusivamente de forma eletrônica. Após o prazo final para recebimento nenhuma nova inscrição será recebida e o grupo estará desclassificado do **Inovaweek 2026**, não cabendo recurso. A UVV não se responsabiliza por inscrições não recebidas em decorrência de eventuais problemas técnicos e congestionamentos do sistema, recomendando, por isso, seu envio com antecedência.

4.3 Cabe ao líder do grupo a responsabilidade de salvar e guardar o comprovante da inscrição do grupo e, posteriormente, do projeto para agendamento da apresentação.

5 DAS PONTUAÇÕES

5.1 Alunos participantes de forma voluntária não receberão nota, tendo como contrapartida o recebimento de certificados em Atividades Complementares.

5.2 A pontuação acadêmica da competição será atribuída da seguinte forma:

2026/1 - (2º Bimestre) - Nas disciplinas mencionadas no Anexo II, utilizadas para desenvolvimento do projeto, o critério de avaliação do projeto será definido pelo professor em conjunto com a coordenação do curso, desde que componha parte da(s) nota(s) do(s) bimestre(s).

2026/2 - (2º Bimestre) até 2,0 pontos na composição da nota do segundo bimestre de todas as disciplinas que o aluno estiver matriculado em 2026-2.

*As pontuações referentes aos semestres 2026-1 e 2026-2, não serão notas extras e somente se aplicam a disciplinas **presenciais**. **Disciplinas híbridas e a distância não terão pontuação computada**.

5.3 Serão DESCLASSIFICADOS os grupos que:

- a) Não preencherem o Formulário 1 – Inscrições de Grupos;
- b) Não participaram do Circuito de Preparação;
- c) Não participaram da competição na semana do Inovaweek 2026;

6 DIVULGAÇÃO DO EVENTO

6.1 A divulgação do evento será feita por meio de:

- 10.1.2 Site institucional
- 10.1.3 Blog do aluno UVV

7 CERTIFICADOS

7.1 A participação do **Circuito de Preparação** é configurada como atividade didática da disciplina, cuja avaliação impacta a nota das disciplinas citadas no Anexo no segundo bimestre de 2026/1. Nesse sentido, NÃO é considerada Atividade Complementar e não há emissão de certificado de participação.

7.2 A participação no **Sumô Tech Figh 2026** garante a emissão de certificado de participação, que será fornecido pela Coordenação de Extensão.

7.3 A participação de outras atividades do Inovaweek como palestras, minicursos, mesas redondas fazem jus ao recebimento de certificado, desde que o aluno tenha feito inscrição no evento.

7.4 Os certificados serão enviados para o e-mail cadastrado pelo aluno no ato da inscrição.

7.5 O prazo de envio dos certificados é de até 60 (sessenta dias após a realização do evento e entrega de relatório).

7.6 A comissão organizadora não se responsabiliza por nomes e e-mail cadastrados erroneamente.

8 DISPOSIÇÕES GERAIS

- 8.1** A inscrição neste evento implica em total concordância com os termos deste Edital e com as decisões da Comissão Organizadora.
- 8.2** Situações não previstas neste Edital deverão ser analisadas pela comissão organizadora.

Vila Velha, 30 de abril de 2026.

Gesiane Silveira Pereira
Pró-reitora Acadêmica

Alessandro Coutinho Ramos
Pró-reitor de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão

ANEXO I

REGRAS SUMÔ TECH FIGTH 2026

1. INTRODUÇÃO

O Campeonato de Robô Sumô é uma competição em que dois robôs autônomos se enfrentam em uma arena circular chamada Dojô. O objetivo é empurrar o robô adversário para fora da arena.

Características da modalidade:

- **Nome:** Mini-Sumô;
- **Número de robôs por partida:** 2;
- **Classe:** até 500 g;
- **Tipo de controle:** Autônomo;
- **Duração da partida:** até 3 minutos;

As especificações detalhadas dos robôs e do Dojô estão descritas nas seções seguintes.

2. ESPECIFICAÇÕES DOS PARTICIPANTES

A quantidade de integrantes por equipe é de **no mínimo 3 e no máximo 5 alunos** dos cursos de graduação presenciais, a distância ou semipresenciais da Universidade Vila Velha.

O Formulário para inscrição dos grupos será divulgado nos canais de comunicação oficiais da UVV.

3. ESPECIFICAÇÕES DOS ROBÔS

Como referência para os participantes, segue link de vídeo no Youtube ensinando a construção de um Robô Sumô, conforme as especificações desse regulamento.

[Como fazer um Robô Sumô](#)

Nos Anexos I e II há diagramas esquemáticos e exemplo de *software*.

3.1 Dimensões e massa

O robô deve caber em um quadrado de **10 cm x 10 cm** no início da partida.

| Classe | Altura | Largura | Comprimento | Peso máximo |
|---------------|---------------|----------------|--------------------|--------------------|
| Mini-Sumô | Ilimitada | 10 cm | 10 cm | 500 g |

A massa total do robô no início da partida não pode ultrapassar **500 g**.

3.2 Autonomia

Todos os robôs da categoria **Mini-Sumô (500 g)** devem ser **autônomos**.

- Todos os componentes devem estar contidos dentro do robô.
- Não é permitido controle remoto ou comunicação externa.
- O robô deve iniciar sua operação **após um atraso mínimo de 5 segundos** após ser ativado.

3.3 Identificação

Cada robô deverá possuir:

- **Nome do robô;**
- Identificação visível **no robô e no Dojô;**

Essa identificação deve permitir fácil reconhecimento pelos juízes e espectadores.

3.4 Restrições

Não são permitidos robôs com:

- Sistemas de interferência eletrônica (ex.: LEDs IR para cegar sensores);
- Dispositivos que danifiquem o ringue ou o adversário;
- Arremesso de líquidos, pó, gás ou qualquer substância;
- Dispositivos inflamáveis;
- Arremesso de objetos;
- Substâncias adesivas para aumentar tração;
- Bombas de vácuo ou ímãs para aumentar força normal;

Substâncias para melhorar a tração não são permitidas. Pneus e outros componentes do robô que entrem em contato com a arena não devem ser capazes de pegar e segurar um cartão de 3" x 5" (76.2 x 127 mm) por mais de 2 (dois) segundos.

Partes afiadas devem ser arredondadas para não danificar o ringue.

3.5 Lista de Materiais do Robô Sumô

O robô deve ter como computador de bordo uma placa **Arduino Uno R3**. O sistema de propulsão deve ser por meio de **dois motores DC**, com redução e rodas traseiras, acionado por um **Shield Ponte H**. Além disso, o sistema de sensoriamento deve contar com um **sensor ultrassônico** para medir distância e **dois sensores infravermelhos** para detectar a borda branca do Dojô. Um buzzer pode ser usado para avisos sonoros.

A seguir a lista de materiais necessários:

Eletrônica

| Id | Componentes | Quantidade | Obs |
|----|---|------------|--|
| 1 | Placa Arduino Uno R3 (com cabo USB) | 1 | Computador de Bordo |
| 2 | I293d motor drive shield for Arduino | 1 | Drive para acionar os motores DC. Pode ser outro modelo de ponte H |
| 3 | Motores DC com Caixa de Redução e Roda | 2 | Kit Motor DC 3-6V + Roda 68mm |
| 4 | Sensores de Distância Ultrassônicos (HC-SR04) | 2 | Para detectar o oponente |
| 5 | Sensores de Linha Infravermelho (TCRT5000) | 2 | Para não sair da arena |
| 6 | Bateria LiPo 2S ou 3S (7.4V - 11.1V) | 1 | Alta descarga para motores fortes |
| 7 | Interruptor ON/OFF | 1 | Ligar o Robô |
| 8 | Buzzer | 1 | Opcional, para aviso sonoro de início |

Estrutura Mecânica (Chassi)

Os alunos podem utilizar a estrutura do laboratório de prototipação do Nupratech onde estão disponíveis:

- impressora 3D,
- Cortadora a Laser;
- Ferramentas;
- Ferro de Solda;
- Multímetro;
- Fontes DC;

4. ESPECIFICAÇÕES DO DOJÔ (ARENA)

4.1 Características gerais

O Dojô é a arena circular onde ocorrem as partidas.

| Classe | Espessura | Diâmetro | Material |
|-----------|-----------|----------|----------|
| Mini-Sumô | 2,5 cm | 77 cm | MDF |



Figura 01 - Dojô

4.2 Linhas do Dojô

O Dojô possui três elementos principais:

Shikiri (linhas de início)

- Duas linhas marrons ou equivalentes para sensores infravermelhos;
- Localizadas no centro da arena;
- Utilizadas para posicionamento inicial dos robôs;

Linha de borda

- Faixa circular na extremidade do Dojô;
- Indica o limite da área de combate;

Dimensões das marcações

| Classe | Largura Shikiri | Comprimento Shikiri | Separação | Largura da borda |
|-----------|-----------------|---------------------|-----------|------------------|
| Mini-Sumô | 1 cm | 10 cm | 10 cm | 2,5 cm |

4.3 Área externa

Deve existir uma área livre ao redor do Dojô chamada **Área do Dojô**, destinada à segurança e movimentação das equipes.

5. A PARTIDA DE SUMÔ

5.1. A partida é disputada por dois robôs por vez.

5.2. Apenas 1 (um) membro de cada equipe que está competindo naquela partida terá acesso a área do Dojô, os demais membros da equipe só poderão acessar a área após autorização do Juiz da partida. Estando a equipe infratora sujeita a penalidades.

5.3. Para o início da partida, mediante as instruções do juiz, os representantes de cada uma das duas equipes se cumprimentam com uma reverência ao lado do Dojô, se aproximam do Dojô e posicionam o seu robô dentro da sua metade do Dojô, atrás da linha Shikiri e/ou de acordo com as instruções do juiz. Não existe qualquer tipo de restrição quanto a orientação dos robôs, desde que respeitando as características supracitadas.

5.4. Uma partida consistirá em 3 (três) *rounds*, cada *round* terá um tempo nominal de 1 (um) minuto, podendo ser acrescentado, a critério do juiz, 30 segundos totalizando um tempo total de 1 minuto e 30 segundos (1' 30").

5.5. Nas partidas, quando o juiz principal anunciar o início do *round*, o membro de cada equipe ativará os robôs e após uma pausa de 5 segundos os robôs podem começar a se movimentar. Durante esses 5 segundos os membros das equipes devem deixar a área do Dojô.

5.6. Caso o robô necessite de qualquer tipo de dispositivo externo para iniciar e/ou parar o robô, este dispositivo deverá ficar posicionado no chão do lado de fora da área do Dojô em lugar visível para o juiz.

5.7. A partida será iniciada ao comando do juiz principal e continua até um competidor conquistar dois pontos de Yukô. O vencedor da partida é então anunciado pelo juiz.

5.8. O juiz poderá decretar o fim de um *round* ao perceber que não está ocorrendo qualquer tipo de evolução por parte dos dois robôs competidores, sendo decretado empate nesse *round*.

5.9. A equipe que receber 2 (dois) pontos de Yukô, dentro do tempo limite, será declarada vencedora. Uma equipe recebe um ponto de Yukô quando vence um *round*. Caso o tempo limite seja atingido antes de uma equipe atingir dois pontos de Yukô e uma das equipes tenha recebido um ponto de Yukô,

enquanto a outra não tiver ganhado pontos, esta será a vencedora.

5.10. Um ponto de Yukô será dado ao vencedor quando a decisão dos juízes ou por pontos for empregada.

5.11. O competidor pode solicitar um pedido de tempo com duração máxima de três (3) minutos para troca de baterias ou consertos mecânicos e elétricos dos robôs entre *rounds* que deverá ser realizado na área do Dojô, a programação não pode ser alterada nesse pedido de tempo, ao término do tempo o robô deve voltar ao Dojô.

5.12. É permitido ao competidor alterar a programação de seus robôs entre duas partidas, porém, é proibida qualquer tipo de alteração durante a partida, ou seja, entre cada um dos *rounds*.

5.13. Após iniciada a partida, não será permitido encostar no robô sem a autorização do juiz.

5.14. A luz ambiente será normal à luz comumente utilizada em ambiente coberto podendo, a depender das condições ambientais, sofrer influência da luz externa (luz solar/sombra). Não serão aceitos pedidos para alteração da luz ambiente.

5.15. O juiz poderá solicitar informações sobre o robô se julgar necessário. O Juiz tem o poder de desclassificar um robô e/ou tomar qualquer decisão que ache pertinente durante a competição.

6. PONTUAÇÃO (YUKÔ),

Um ponto de Yukô será concedido quando:

6.1. Um robô empurrar o robô oponente para fora do Dojô, nesse caso basta que qualquer parte do robô oponente toque a área externa do Dojô.

6.2. Quando o robô adversário tocar a área externa do Dojô por si mesmo.

6.3. Quando o robô adversário perder uma ou mais peças com somatório de massas superior a 10 (dez) gramas.

6.4. Quando uma ou mais baterias se soltarem do robô oponente e toque o Dojô mesmo ainda conectada ao robô pelos cabos.

6.5. Quando o adversário solicitar ao juiz o fim do *round*.

7. PUNIÇÕES/PENALIDADES

7.1. Penalidades ocorrem quando um competidor ou robô viola certas imposições da regra e são descritas a seguir.

7.2. Duas penalidades sofridas em uma mesma partida resultam em um ponto de yukô ao adversário.

Avenida Comissário José Dantas de Melo, 21 - Boa Vista, Vila Velha (ES) CEP 29.102-920

Telefone: (27) 3421-2097 – eletrônico: www.uuv.br

7.3. Uma penalidade é aplicada quando um competidor entra na área do Dojô sem ser autorizado pelo juiz, antes, durante e após a luta.

7.4. Uma penalidade é aplicada quando um competidor demora para sair da área do Dojô, quando na contagem de 5 segundos iniciais da luta.

7.5. Uma penalidade é aplicada quando um competidor agir de maneira ante desportiva, agressões verbais, insultos, palavrões, etc. a quem quer que seja e a qualquer momento.

7.6. Uma penalidade é aplicada quando uma equipe demorar para trazer seu robô para área do Dojô, fica a critério do juiz desclassificar uma equipe caso julgue necessário.

7.7. Uma penalidade é aplicada quando uma equipe ultrapassar o tempo de 3 minutos em um pedido de tempo.

7.8. Uma penalidade é aplicada quando um robô se mover após início do *round*, antes da contagem de 5 segundos. Nesse caso o *round* será finalizado a penalidade aplicada e um novo *round* se iniciará.

7.9. Uma penalidade é aplicada quando um robô não se locomover em até 10 segundos após o início do *round*. Nesse caso o *round* será finalizado a penalidade aplicada e um novo *round* se iniciará.

7.10. Uma penalidade é aplicada quando o robô parar de se locomover por mais de 10 segundos, ou seja, não apresentar movimento perceptível ao juiz durante o tempo, será aberta a contagem e após o tempo o *round* é finalizado sendo aplicado a penalidade. Rodas ou similares girando sem deslocamento relativo ao Dojô é considerado não locomoção.

8. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

8.1. Caso a partida não seja vencida por nenhum robô dentro do tempo limite, o juiz poderá solicitar um *round* de desempate, onde a posição de saída dos robôs poderá ser definida pelo juiz.

8.2. Havendo um empate de UM yukô para cada robô, vence o que conquistou o yukô primeiro.

8.3. Caso haja empate, onde nenhum robô conquistou yukô durante a luta, a decisão será dada pelo juiz, avaliando os seguintes critérios: penalidades durante a partida, méritos técnicos na movimentação do robô, menor massa entre os robôs e atitude dos competidores durante a partida, nessa ordem.

9. ÁRVORE DE CHAVES

9.1. A forma de disputa do torneio bem como a estrutura das chaves será divulgada as vésperas da competição e dependerá do número de total de robôs inscritos em cada classe.

9.2. Havendo um número de robôs inscritos menor igual a seis, a disputa será por confronto de "todos contra todos" onde a cada vitória será concedido um ponto, o robô com maior número de pontos vence

o segundo melhor fica em segundo lugar e assim por diante, havendo empate em número de pontos será considerado o confronto direto como critério de desempate em caso de mais de dois robôs com o mesmo número de pontos e nos pontos de confronto diretos ficarem com saldo de 1 ponto será computado o número de yukôs nos confrontos diretos, persistindo o empate vence o de menor peso.

9.3. Havendo um número de inscritos superior a seis, o sistema de disputa será por dupla eliminação, que consiste em uma arvore com dois ramos, sendo um dito chaves dos vencedores e outro dito chave dos perdedores, inicialmente os competidores são distribuídos em uma chave definida por sorteio, os vencedores da primeira luta são alocados na chave dos vencedores e os perdedores vão para chave dos perdedores. Na segunda rodada os competidores derrotados da chave dos vencedores caem para a chave dos perdedores, enquanto os derrotados na chave dos perdedores são eliminados do torneio. As rodadas subsequentes seguem o mesmo padrão até que reste apenas um competidor na chave dos vencedores e um na chave dos perdedores, estes fazem a disputa final. Caso o competidor da chave dos perdedores vença a primeira disputa da final será dado o direito de uma segunda final ao competidor da chave dos vencedores até então invicto, para que o perdedor da final tenha duas derrotas. Caso contrário, onde o competidor da chave dos vencedores vença a primeira final, este será sagrado campeão.

10. Itens omissos não observados neste documento, ficarão a critério do comitê organizador e serão oportunamente informados aos participantes.

11. Fica a critério do comitê organizador alterar o conteúdo desse documento a qualquer momento, informado aos participantes em momento oportuno.

10. DIAGRAMAS ESQUEMÁTICOS

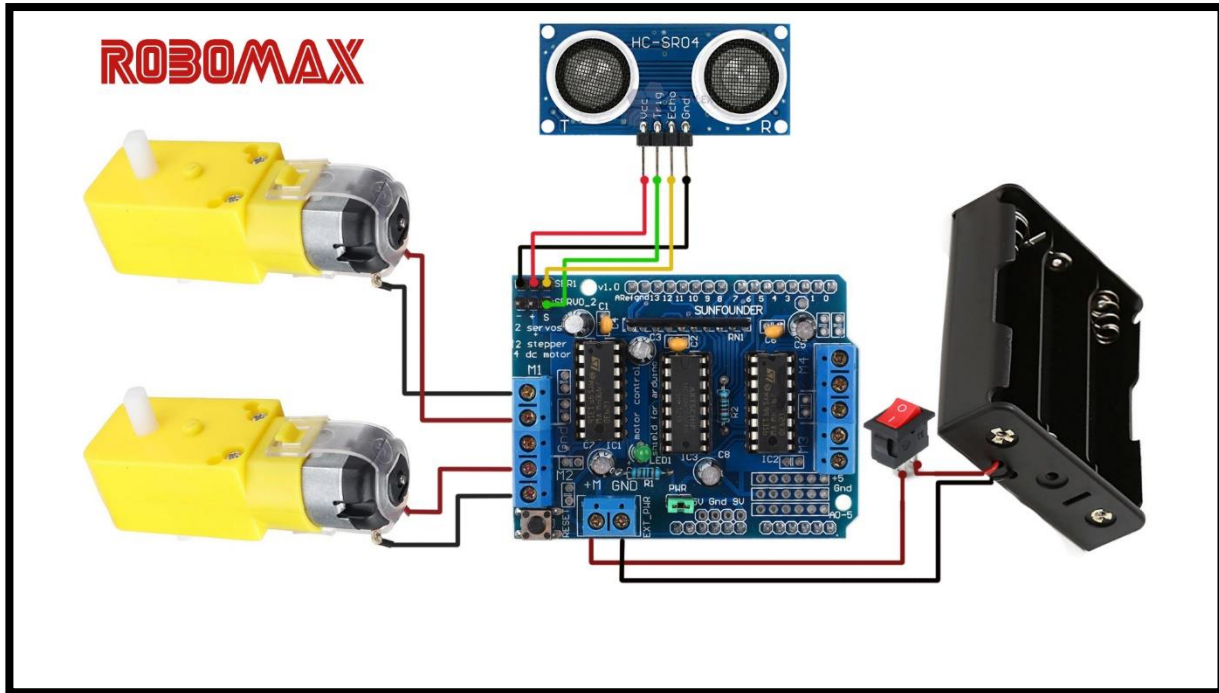


Figura 02 – Ponte H, motores e ultrassom

11. EXEMPLO DE CÓDIGO PARA ARDUÍNO

```
#include <AFMotor.h> // AFMotor kutubxonasini yuklab oling!!!
AF_DCMotor motor1(1);
AF_DCMotor motor2(2);

int trigPin = 9;
int echoPin = 10;
int davomiylik, sm;

void plusUltra() {
  digitalWrite(trigPin, LOW);
  delayMicroseconds(5);
  digitalWrite(trigPin, HIGH);
  delayMicroseconds(15);
  digitalWrite(trigPin, LOW);
  davomiylik = pulseIn(echoPin, HIGH);
  sm = davomiylik / 58;
}

void setup() {
  //Serial.begin(9600);
  pinMode(trigPin, OUTPUT);
  pinMode(echoPin, INPUT);
  delay(5000); // 5 Sekund kutib turish
  motor1.setSpeed(255); // Tezlik 0 dan 255 gacha o'zgartirish mumkin
  motor1.run(RELEASE);
  motor2.setSpeed(255); // Tezlik 2- Motor uchun
  motor2.run(RELEASE);
}

void loop() {
  plusUltra();
  //Serial.println(sm);
  if (sm > 1 && sm < 50) { //Agar 50 sm masofada biror raqib ko'rinsa
    motor1.run(FORWARD); //Oldinga yuri
    motor2.run(FORWARD);
    delay(300);
  } else { //Raqib ko'rinmasa
    motor1.run(BACKWARD); //O'nga burilib raqibni qidir
    motor2.run(FORWARD);
    delay(10);
  }
}
```

ANEXO II**Quadro de cursos que participam da Competição**

| Curso | Turma | Turno | Disciplina | Professores |
|---------------------------------------|--------|----------|---|------------------|
| Análise e Desenvolvimento de Sistemas | AN1tN | Noturno | Internet das Coisas | Abrantes Araújo |
| Análise e Desenvolvimento de Sistemas | AN1tNb | Noturno | Internet das Coisas | Abrantes Araújo |
| Ciência da Computação | CC2M | Matutino | Circuitos Lógicos e Digitais | Marcelo Camponez |
| Engenharia de Computação | EO1M | Matutino | Robótica e Dispositivos Inteligentes | Abrantes Araújo |
| Engenharia de Computação | EO5M | Matutino | Sistemas Embarcados | Hans Rolf Kulitz |
| Engenharia de Computação | EO8M | Matutino | Sistemas Embarcados | Hans Rolf Kulitz |
| Engenharia Mecânica | EA1N | Noturno | Fundamentos de Engenharia e IA Generativa | Wander Pacheco |
| Engenharia Elétrica | EE1N | Noturno | Fundamentos de Engenharia e IA Generativa | Wander Pacheco |
| Engenharia Civil | EC1N | Noturno | Fundamentos de Engenharia e IA Generativa | Newton Valadão |
| Engenharia Elétrica | EA7N | Noturno | Sistemas Embarcados | Hans Rolf Kulitz |
| Engenharia Elétrica | EA8N | Noturno | Sistemas Embarcados | Hans Rolf Kulitz |
| Engenharia Elétrica | EA9N | Noturno | Sistemas Embarcados | Hans Rolf Kulitz |