



UFC



EDITAL CONJUNTO UFC - TRE/CE Nº 01/2025

Competição Colaborativa de Inovação Aberta - I Hackathon TRE/CE - UFC

O presente Edital visa estabelecer as normas para a participação, a avaliação e a premiação dos(as) estudantes de graduação participantes da Competição Colaborativa de Inovação Aberta: I Hackathon TRE/CE - UFC, organizado pelo Tribunal Regional Eleitoral do Ceará (TRE/CE) e pela Pró-Reitoria de Inovação e Relações Interinstitucionais da Universidade Federal do Ceará (Prointer UFC), por meio da Coordenadoria de Empreendedorismo (Coemp) e do Parque Tecnológico (Partec UFC), com o apoio do Centro de Empreendedorismo (Cemp UFC). Em 2024, o TRE/CE e a UFC firmaram acordo de cooperação técnica com foco em inovação. **Como premiação da competição colaborativa, os(as) membros das equipes destaques serão contratados(as) como estagiários(as) de graduação pelo TRE/CE.**

1. APRESENTAÇÃO

1.1 Da PROINTER

A Prointer é a unidade administrativa responsável por promover e coordenar as relações da UFC com instituições do poder público, da iniciativa privada e da sociedade civil e pelo suporte à execução de convênios e acordos nacionais e internacionais. Desde meados de 2019, passou também a ser responsável pela articulação de esforços que fomentem o empreendedorismo e a inovação na Instituição, em articulação com parceiros externos à Universidade.

Destaca-se, dentre as atribuições da Prointer, o fortalecimento da conexão da UFC com instituições e atores dos ecossistemas de inovação local, nacional e internacional, articulando, negociando e celebrando convênios/acordos de parceria. Estes incluem a elaboração de editais de inovação aberta junto a organizações públicas e privadas visando, mediante interesse, à participação de estudantes, servidores e grupos de pesquisa da UFC para solução de problemas e formação de negócios nascentes que proponham soluções às demandas apresentadas.

1.1.1 Histórico da UFC/Prointer em Inovação Aberta / Hackathons

Na UFC, as iniciativas foram iniciadas em 2018, no contexto do projeto InovAção, uma das linhas de atuação do programa de extensão Cemp UFC, com foco na inovação aberta, que visa desenvolver competências empreendedoras na comunidade acadêmica, apoiar a geração de projetos inovadores e sustentáveis em organizações e contribuir para a cultura de inovação. A partir de 2020, as iniciativas passaram a ser apoiadas pela Prointer UFC. Nesse contexto, ressaltando a interação universidade-sociedade, o projeto estimula a criação de soluções a partir de problemas reais trazidos por empresas e instituições públicas já consolidadas para serem resolvidos de forma empreendedora e inovadora por membros da comunidade acadêmica. Como

exemplos, têm-se as competições colaborativas de inovação aberta realizadas junto à Cimento Apodi, à Pague Menos, à Jangadeiro Têxtil, à Fort Brasil, ao Sistema Fecomércio-CE, à Cogerh e ao FitBank (SP), conforme Figura 1.

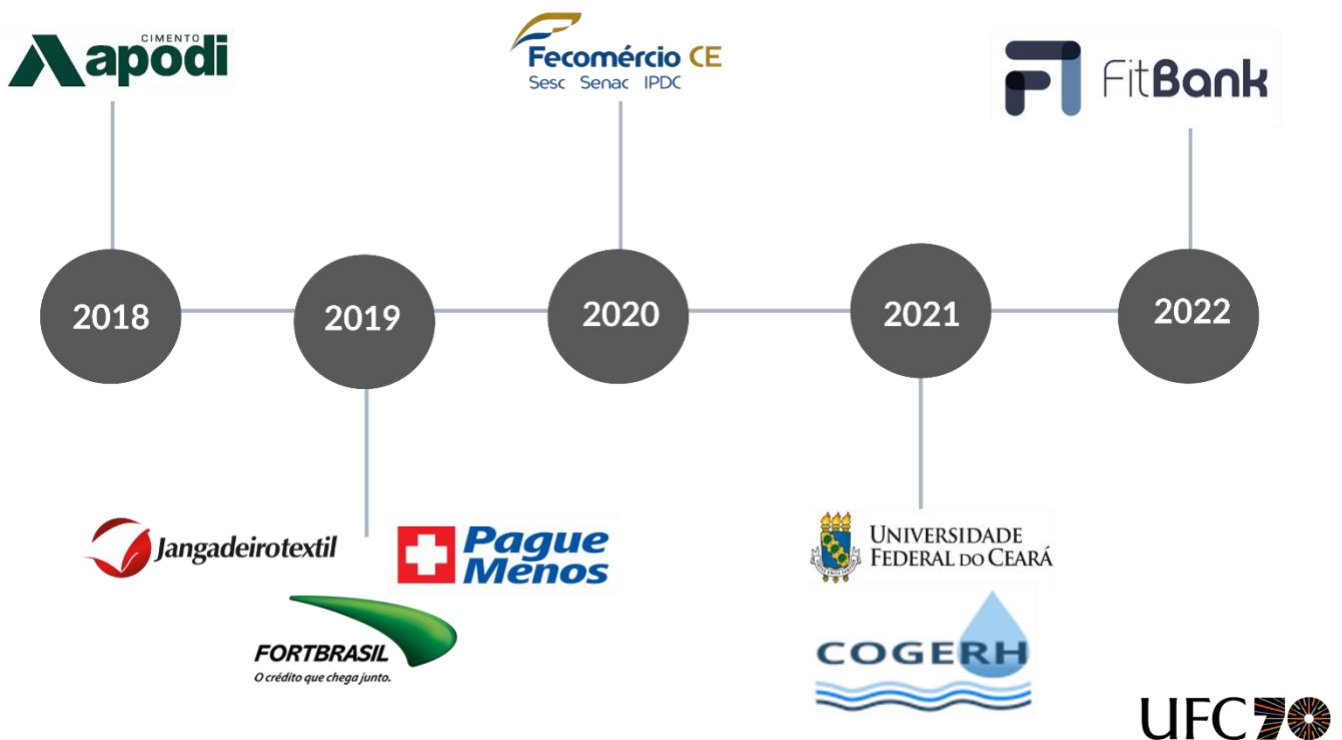


Fig. 1. Linha do tempo de competições colaborativas de inovação aberta organizadas pela UFC (Cemp e Printer) em parceria com empresas e instituições públicas nacionais.

Em fevereiro de 2023, a Printer/UFC executou a sua primeira competição colaborativa com uma instituição de educação internacional, a Universidade de Ben-Gurion (BGU), de Israel. O "Desafio de Inovação UFC e BGU" teve a participação 40 estudantes de graduação e pós-graduação de ambas as instituições de ensino (<https://www.ufc.br/noticias/noticias-de-2023/17547-ufc-e-universidade-ben-gurion-de-israel-lancam-desafio-internacional-de-inovacao-inscricoes-ate-3-de-marco>). O tema da competição foi "Inovando em atividades de baixa tecnologia", tendo como objetivo identificar oportunidades de inovação em áreas de baixa tecnologia, levando a maiores níveis de produtividade, de inclusão e de renda e à diminuição de desigualdades econômicas ou sociais regionais, em consonância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU).

1.2 Do TRE-CE

A Justiça Eleitoral do Ceará é um segmento do Poder Judiciário especializado na matéria eleitoral, constituído pelo Tribunal Regional Eleitoral do Ceará (TRE-CE), pelos juízes eleitorais e pelas juntas eleitorais. O TRE-CE exerce sua função constitucional, em linha com as diretrizes do Tribunal Superior Eleitoral, para assegurar o exercício da democracia, gerindo o processo



eleitoral no âmbito do Ceará e seus municípios, e exercendo suas competências em quatro frentes:

- Normativa: expedição de um conjunto de resoluções as quais têm como objetivo regulamentar as eleições no âmbito do Estado do Ceará.
- Consultiva: expedição de respostas às consultas sobre o processo eleitoral.
- Administrativa: organização do eleitorado cearense; gestão do processo eleitoral; acompanhamento da atividade partidária, entre outras atividades.
- Jurisdicional: atuação na resolução de lides que envolvem atores e temas afetos ao Direito Eleitoral.

Em 2021, a Resolução CNJ nº 395 instituiu a Política de Gestão da Inovação no âmbito do Poder Judiciário e indicou o seu caráter estratégico. A mesma norma determinou que os órgãos do Poder Judiciário deveriam instituir laboratórios de inovação, ou espaços similares, físicos ou virtuais. Por meio da Portaria TSE nº 747/2020, criou-se o Laboratório de Inovação, Inteligência e Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Justiça Eleitoral (LIODS-JE). Nesse sentido, no âmbito do TRE-CE, a Portaria nº 544/2021 instituiu o LIODS da Justiça Eleitoral do Ceará, laboratório esse que é parceiro direto, junto à Secretaria de Gestão de Pessoas, na execução deste Edital.

2. DOS DESAFIOS DA COMPETIÇÃO COLABORATIVA

A Competição Colaborativa de Inovação Aberta: I Hackathon TRE/CE – UFC é uma das linhas de ação do Acordo de Cooperação Técnica entre as instituições (Nº 18/2024, publicado no D.O.U. em 12/11/2024) e terá como foco específico a busca por soluções inovadoras propostas por estudantes de graduação da UFC para **03 (três) desafios específicos da Secretaria de Gestão de Pessoas (SGP – TRE/CE)**. Informações adicionais sobre o setor podem ser acessadas em: <https://www.tre-ce.jus.br/transparencia-e-prestacao-de-contas/gestao-de-pessoas>.

Ressalta-se que, cada participante, em equipe a ser constituída com perfis complementares de membros, irá **dedicar-se a um dos três desafios/problemas**. As propostas de soluções a serem idealizadas, modeladas e prototipadas neste Edital são baseadas nos seguintes desafios/problemas:

2.1 DESAFIO 01 - Como realizar a modelagem dos fluxos de processos de trabalho da Secretaria de Gestão de Pessoas (SGP – TRE/CE), incorporando *checklists* de documentos e responsabilidade das unidades envolvidos na tramitação de processos, de forma a ampliar a celeridade, comunicação, a segurança jurídica e a qualidade dos serviços prestados tanto para os gestores do setor, como para os usuários dos serviços?

2.1.1 Detalhamento do desafio/problema

- Objetivo:

Atualizar e organizar os processos de trabalho da SGP, incluindo checklists de documentos e atribuições claras para cada unidade responsável. Isso deve ampliar a agilidade, a comunicação, a segurança jurídica e a qualidade dos serviços, beneficiando gestores e usuários.

- Descrição do problema/desafio:

A Justiça Eleitoral do Ceará possui uma arquitetura institucional de processos, atualizada pela última vez em 2016. Essa arquitetura apresenta uma visão geral das atividades do TRE-CE e inclui o macroprocesso de apoio "Gestão de Pessoas", com vários subprocessos.

No entanto, mudanças recentes, como a reestruturação administrativa, novas demandas e regulamentações, tornaram a arquitetura desatualizada. Isso dificulta a aplicação prática dos fluxos de trabalho na SGP e deixa lacunas em relação às novas exigências e práticas.

Entre os principais problemas identificados estão:

- Falta de clareza nas responsabilidades: Diversas áreas participam dos mesmos fluxos de trabalho, gerando interpretações diferentes e respostas inconsistentes, dificultando a gestão do conhecimento organizacional;
- Ausência de padronização: Não há *checklists* ou diretrizes claras, o que compromete a previsibilidade e a uniformidade na tramitação dos processos;
- Impactos na qualidade do serviço: A falta de organização prejudica a agilidade, a segurança jurídica e a eficiência no atendimento.

- Diretrizes para a proposta de solução:

Para resolver esses desafios, será necessário um trabalho colaborativo entre as áreas envolvidas, com:

- Identificação de problemas e oportunidades de melhoria nos fluxos atuais;
- Atualização e reestruturação dos processos para incluir novas demandas e regulamentações;
- Criação de *checklists* padronizados e definição clara das responsabilidades de cada unidade, evidenciando os caminhos de tramitação de processos na SGP-TRE/CE.

Esse esforço trará benefícios como maior eficiência, sinergia entre as unidades e alinhamento das práticas institucionais aos objetivos estratégicos do TRE/CE.

2.2 **DESAFIO 02** - Como incrementar a automação de rotinas e processos de trabalho que, atualmente, são realizadas de forma manual na Secretaria de Gestão de Pessoas (SGP



- TRE/CE)?

2.2.1 Detalhamento do desafio/problema

- Objetivo:

Ampliar a automação de atividades administrativas na SGP, reduzindo a dependência de processos manuais. Isso deve aliviar a sobrecarga dos servidores, diminuir o risco de erros e tornar os serviços mais ágeis e eficientes.

- Descrição do problema/desafio:

A SGP realiza diversas atividades repetitivas e com alto volume de dados, tais como:

- Admissão e alocação de pessoal;
- Rotinas administrativas de pessoal;
- Gestão de carreira e competências.

A execução manual dessas etapas apresenta desafios como:

- Sobrecarga da equipe: com recursos humanos limitados, os servidores enfrentam rotinas cansativas e demoradas;
- Alongamento de prazos: a dependência de intervenção humana estende os tempos de conclusão;
- Risco de erros: a realização manual aumenta a chance de inconsistências nos registros e nos dados.

Subprocessos críticos, como controle de frequência, cálculos para concessão de benefícios e folha de pagamento, ainda não contam com automação suficiente. Isso compromete a eficiência, gera atrasos e pode impactar a qualidade dos serviços prestados pela SGP.

- Diretrizes para a proposta de solução:

A automação das etapas mais críticas trará benefícios significativos, como:

- Agilidade: redução dos prazos para execução dos processos;
- Eficiência administrativa: maior organização e otimização das atividades.
- Segurança jurídica: processos mais previsíveis e menos sujeitos a erros.

Essa modernização fortalecerá a gestão de pessoas do TRE/CE, promovendo melhorias não apenas na área administrativa, mas também na qualidade do atendimento como um todo.

2.3 DESAFIO 03 - Como levantar e estruturar um conjunto de dados relativos às entregas



(quantificáveis) realizadas por colaboradores do TRE/CE, de forma a possibilitar a construção de indicadores de entregas e a realização de estudo futuro de dimensionamento de força de trabalho?

2.3.1 Detalhamento do desafio/problema:

- Objetivo:

Identificar e organizar dados mensuráveis sobre as entregas das unidades administrativas da SGP, permitindo a criação de indicadores e o avanço no Dimensionamento da Força de Trabalho (DFT), conforme a Portaria TSE nº 140/2019, disponível em <https://www.tse.jus.br/legislacao/compilada/prt/2019/portaria-no-140-de-20-de-fevereiro-2019>

- Descrição do problema/desafio:

A falta de dados estruturados sobre as entregas realizadas pelos setores da SGP impede a análise precisa da produtividade e dificulta a alocação eficiente de pessoal. Após mapear os processos da SGP, é essencial identificar:

- O produto de cada atividade realizada;
- Como transformar esses produtos em entregas mensuráveis e padronizadas.

Impactos da ausência de dados estruturados:

- Comprometimento da análise de produtividade: Sem informações claras, é difícil avaliar o desempenho das equipes;
- Ineficiência na alocação de pessoal: A falta de indicadores limita o planejamento estratégico dos recursos humanos.

- Diretrizes para a proposta de solução:

Para resolver esses desafios, será necessário um trabalho colaborativo entre as áreas envolvidas, devendo os participantes ouvir ativamente as unidades administrativas da SPG para:

1. Identificar as entregas realizadas por cada setor.
2. Desenvolver formas claras e padronizadas de mensurar essas entregas.
3. Organizar e tabular os dados em formatos úteis para análise.

Para isso, na proposta de solução, é necessário considerar a aplicação futura de uma sistemática baseada na metodologia da UnB para DFT em tribunais eleitorais, dividindo as entregas em unidades objetivas e comparáveis. Ainda, como base, tem-se modelo referencial disponível em: <https://www.gov.br/servidor/pt-br/observatorio-de-pessoal->



Esse trabalho permitirá a criação de indicadores de desempenho confiáveis, ajudando a SGP a alinhar suas práticas à estratégia institucional e a implementar o DFT de forma efetiva.

3. QUEM PODE PARTICIPAR

3.1 O I Hackathon TRE/CE – UFC é voltado para **estudantes de graduação** da Universidade Federal do Ceará, com vínculo de matrícula ativo, com previsão de integralização de, pelo menos, 50% da carga horária total do curso ao final do semestre letivo 2024.2.

3.2 Cada participante interessado(a) teve ter competências e experiências prévias, mesmo que ainda não aprofundadas, que o(a) enquadre em, pelo menos, um dos três perfis apresentados a seguir:

a) **Técnico** (“*Hacker*”): Competidores(as) que acham o “como fazer” para as ideias por meio da criação das soluções que podem ser trazidas à realidade do ponto de vista técnico. Neste Edital, o perfil desejado é de participantes que possuam conhecimentos e habilidades técnicas em, pelo menos, uma das seguintes áreas:

- Programação/desenvolvimento de sistemas/automação de processos (RPA - *Robotic Process Automation*);
- Modelagem de processos;
- Direito administrativo;
- Gestão de recursos humanos;
- BI - *Business Intelligence*.

b) **Designer** (“*Hipster*”): Competidores(as) que atuam entendendo, de forma empática, as necessidades do cliente/demandante, ou seja, a SGP-TRE/CE e os usuários dos serviços, e criando protótipos de identidade visual da proposta de solução/produto (bem ou serviço). Neste Edital, o perfil desejado é de participantes que busquem garantir que a solução a ser proposta seja mais inovadora do que as outras soluções já existentes (maior qualidade, menor custo, maior facilidade de manutenção, maior usabilidade, etc.).

c) **Conhecedor de Gestão de Projetos** (“*Hustler*”): Competidores(as) que se enquadram nas atividades de desenvolvimento de parcerias, gestão de times, gerenciamento ágil de projetos e gerenciamento de recursos. Neste Edital, o perfil desejado é de participantes que sejam atentos ao progresso feito no projeto, buscando trazer foco, engajar e gerenciar a equipe com relação ao tempo e às entregas a serem realizadas até o final do certame.



4. DAS INSCRIÇÕES

4.1 **As inscrições serão realizadas de forma simplificada, online e gratuita**, no período a partir da data de lançamento do Edital **até o dia 02/fev/2025**, e efetivadas, exclusivamente, por meio do formulário de inscrição disponível no link: <https://forms.gle/Hz7rQ8sLVznJi6t7A>.

4.2 Serão exigidos os seguintes documentos básicos digitalizados (pdf) para inscrição:

a) Currículo *vitae* resumido (1 ou 2 pags.) para comprovar o enquadramento do candidato em um dos perfis elencados no Item 3 deste Edital;

b) Comprovante de matrícula (graduação) que comprove vínculo como estudante ativo da UFC, com previsão de integralização de, pelo menos, 50% da carga horária total do curso ao final do semestre letivo 2024.2.

c) CPF e RG ou CNH.

4.3 A ausência de qualquer dos documentos listados no Item 4.2 deste Edital implicará na eliminação do(a) candidato(a) inscrito no processo seletivo.

4.4 As inscrições simplificadas poderão ser **individuais ou em equipes**.

4.5 Em caso de inscrição individual, o participante deverá indicar seu perfil e o desafio de interesse, sendo reservada à Comissão Organizadora a sua alocação em uma equipe.

4.6 Em caso de inscrição em equipe diretamente, deve-se indicar sua composição no ato da inscrição. As equipes serão formadas de modo que possuam, pelo menos, um membro que se encaixe em cada um dos três perfis apresentados no Item 3, de acordo com o desafio/problema a ser abordado.

4.7 As inscrições serão validadas e homologadas pela Comissão Organizadora até o dia **04/fev/2025**, que informará o deferimento das inscrições individualmente por e-mail aos participantes.

4.8 A quantidade de inscritos será limitada até a formação de, no máximo, 15 (quinze) equipes, podendo haver uma pré-seleção para sua composição, observado o disposto no Item 5.

5. DAS VAGAS

5.1 Serão oferecidas **60 (sessenta) vagas divididas em até 15 equipes compostas por 4 (quatro) estudantes de graduação da UFC**. É muito recomendável que cada equipe tenha



estudantes de graduação de variados cursos concomitantemente na sua composição de forma a reforçar a característica de complementaridade de perfis entre os membros.

5.2 Convém observar que todos(as) os(as) participantes selecionados(as) irão compor equipes durante a realização das atividades de forma tal a proporem, a modelarem e a prototiparem, conjuntamente, as propostas de soluções aos desafios organizacionais abordados. Desta forma, **não é necessário que o(a) candidato(a) já tenha solução previamente proposta aos problemas/desafios**, pois ocorrerão atividades de capacitação e de mentoria nos encontros *online* do projeto para refinar as ideias de soluções dos(as) participantes. Ainda, a entrega do Hackathon não será uma solução final/definitiva, mas sim uma **proposta de solução** bem fundamentada em termos de funcionamento técnico e viabilidade de aplicabilidade.

6. DO PROCESSO SELETIVO

6.1 O processo de seleção será conduzido pela Comissão Organizadora, entre 03 e 07/jan/2025, e constará de duas etapas sequenciais simplificadas, conforme descrição a seguir:

- **Etapa I** (eliminatória): análise da inscrição do(a) candidato(a) de acordo com os itens 3 e 4, para fins de enquadramento nos termos deste Edital.
- **Etapa II** (classificatória): análise e validação da inscrição pela Comissão Organizadora. A classificação levará em consideração o perfil escolhido (Técnico; Designer; Conhecedor de Gestão de Projetos) constantes no item 3.

6.2 Como critérios de desempate, serão considerados a data de inscrição e o semestre letivo do(a) candidato(a) com relação ao curso que está realizando na UFC.

6.3 A divulgação da lista com os nomes dos(as) candidatos aprovados(as) e classificados(as) e os(as) respectivos(as) candidatos(as) suplentes, será divulgada até o dia **07/fev/2025** e enviada por e-mail para todos(as) os(as) candidatos(as) inscritos(as) no processo de seleção.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1 **12 (doze) estudantes de graduação participantes das 03 (três) equipes destaques serão premiados(as) com indicação para recebimento de bolsa-estágio para atuarem no TRE/CE**, mediante contrato a ser formalizado pelo Núcleo de Estágios da SGP, sendo:

- **Bolsa-estágio para estudantes de graduação:** valor de R\$ 1.302,00 por mês, durante 12 (doze) meses, podendo ser prorrogável por mais 12 (doze) meses mediante bom desempenho do(a) bolsista e interesse do TRE-CE, com direito a recesso remunerado.



7.2 O formato de trabalho no estágio será flexível, podendo envolver atividades remotas e presenciais, principalmente, a serem executadas no laboratório de inovação do TRE/CE em estruturação na UFC.

7.3 Após a atividade de encerramento do *Hackathon*, o TRE/CE irá realizar os procedimentos relativos à efetivação dos estágios considerando a aplicação da Resolução CNJ nº 336/2020 que dispõe sobre a promoção de cotas raciais nos programas de estágio dos órgãos do Poder Judiciário nacional, ficando o TRE/CE, por meio de comissão específica, a cargo de realizar heteroidentificação racial como etapa classificatória.

7.4 Em caso de não haver interesse ou disponibilidade de algum(ns) dos(as) próprios(as) estudantes das equipes destaques para serem estagiários do TRE/CE, as bolsas sobressalentes serão destinadas a outros(as) participantes do Edital, mediante interesse da SGP.

8. DA AVALIAÇÃO

8.1 A Comissão Organizadora do I Hackathon TRE/CE - UFC e demais apoiadores da iniciativa indicarão avaliadores para integrar a Banca de Jurados para apreciar as soluções apresentadas pelos(as) participantes.

8.2 A Banca de Jurados será composta por membros com notório saber e experiência acerca dos desafios abordados no presente Edital, incluindo profissionais da alta administração do TRE/CE.

8.3 Para a avaliação, serão considerados 3 (três) critérios:

- a) **Funcionalidade** (avaliação técnica) - A solução resolve o problema/desafio identificado de forma inovadora e pode ser implementada tecnicamente na organização?
- b) **Aplicabilidade** (avaliação de custo/benefício) - A solução tem potencial de obtenção de alta relação custo/benefício, tendo usabilidade e escalabilidade para a organização?
- c) **Pitch** (avaliação da apresentação) - A apresentação foi bem construída esteticamente e bem organizada, sendo exposta de forma entusiástica e compreensível, com informações claras acerca de cronogramas e recursos/orçamentos necessários para implementação das propostas de solução?

8.4 Convém destacar que os aspectos supramencionados precisam ser levados em conta para que as soluções tenham maior propensão à adoção/implementação futura por parte da



organização demandante e, como consequência, serem melhor avaliadas para premiação das equipes proponentes.

8.5 A decisão final acerca das propostas de soluções das equipes a serem consideradas como destaques será da Banca de Jurados, não cabendo qualquer recurso.

8.6 Casos excepcionais serão decididos pela Banca de Jurados em conjunto com a organização do I Hackathon TRE/CE-UFC.

9. DOS CRITÉRIOS DE ELIMINAÇÃO

9.1 Preencher de forma incorreta, incompleta, com informações falsas ou irregulares o formulário de inscrição.

9.2 Agir de maneira antiética, imoral, desrespeitando os outros participantes, sob pena de eliminação.

9.3 Desrespeitar as instituições envolvidas.

9.4 Causar tumulto ou confusão durante as atividades.

9.5 Copiar soluções já existentes sem dar o devido crédito.

10. DO CRONOGRAMA

Cronograma - Competição Colaborativa de Inovação Aberta I Hackathon TRE/CE - UFC 2025	
Data/Período	Atividades
dez/2024-jan/2025	Organização dos parâmetros do Edital
Do lançamento do Edital até 02/fev/2025	Inscrições simplificadas <i>online</i>
28/jan/2025	Atividade <i>online</i> de esclarecimentos/tira-dúvidas sobre o Edital
07/fev/2025	Divulgação do resultado da seleção de participantes do Hackathon
08/fev/2025 a 02/abr/2025	Realização do Hackathon

10.1 As datas estabelecidas neste Edital devem ser observadas por todos os(as) interessados(as), podendo sofrer alterações, mediante prévio aviso.

11. DA PROGRAMAÇÃO DE ATIVIDADES

11.1 A iniciativa visa executar uma competição colaborativa em conjunto com o TRE/CE, tendo



previsão de execução no formato remoto, principalmente, com as cerimônias de abertura e encerramento sendo realizadas presencialmente.

11.2 O I Hackathon TRE/CE – UFC será executado metodologicamente por meio das seguintes atividades:

Programação de Atividades - Competição Colaborativa de Inovação Aberta I Hackathon TRE/CE – UFC 2025			
Data/Período	Atividade	Formato	Horário
08 a 12/fev/2025	Formação de equipes	Assíncrono	-
13/fev/2025	Dia 1 – Cerimônia de abertura / aprofundamento sobre os desafios do TRE / interação das equipes	Presencial, no TRE/CE	9 às 12h
20/fev/2025	Dia 2 - Workshop: ideação, validação e prototipagem de solução	Online / síncrono	15 às 17h
21 a 26/fev/2025	Avanço na modelagem/desenvolvimento da proposta de solução pela equipe	Assíncrono	-
27/fev/2025 A 05/mar/2025	Mentorias com profissionais da SGP TRE/CE e da UFC	Online ou presencial	A combinar com as equipes
06/mar/2025	Dia 3 - Workshop: estruturação de <i>pitch</i> de impacto	Online / síncrono	15 às 17h
07 a 19/mar/2025	Construção do <i>pitch</i> do projeto e avanço na prototipagem de solução pela equipe	Assíncrono	-
20/mar/2025	Dia 4 – Oficina de aprimoramento do <i>pitch</i> / <i>Demolition</i> : simulação da apresentação do <i>pitch</i> para banca e coleta de críticas/ <i>feedbacks</i>	Online / síncrono	15 às 17h
21/mar/2025 a 02/abr/2025	Refinamento da proposta de solução e do <i>pitch</i> do projeto de inovação	Assíncrono	-
03/abr/2025	Dia 5 - <i>Demoday</i> : cerimônia de apresentação final dos <i>pitches</i> para Banca de Jurados / encerramento	Presencial, no TRE/CE	9 às 12h

11.3 As datas estabelecidas para a realização do certame poderão ser ajustadas pela Comissão Organizadora.

11.4 Após o *Demoday*, o TRE/CE dará início aos procedimentos cabíveis para que os(as) estudantes sejam contemplados com estágios, de acordo com normativos sobre o tema.

12. CONSIDERAÇÕES GERAIS

12.1 A propriedade intelectual da solução proposta será resguardada à equipe que a criar, sendo permitida sua reprodução e venda para outras instituições que não participarem do I Hackathon TRE/CE - UFC. A Coordenadoria de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia da UFC poderá ser consultada em caso de transferência de tecnologia envolvendo ativos de propriedade intelectual da Universidade.



12.2 O projeto das equipes que vencerem a competição deverá, de forma prioritária, ser posto em implementação junto ao TRE-CE mediante à efetivação da premiação da competição na forma estágios remunerados.

12.3 No ato de inscrição, os(as) participantes cedem à Comissão Organizadora e ao TRE-CE, de forma gratuita, definitiva e por tempo indeterminado, o direito ao uso de seus nomes, suas imagens, som de suas vozes bem como direitos de imagem referentes aos projetos desenvolvidos pelos participantes com o intuito de produção de material de divulgação do Hackathon.

12.4 Os(as) candidatos(as) inscritos(as) afirmam estarem de acordo com as informações e as datas expostas neste Edital.

12.5 Em caso de dúvidas sobre os requisitos de participação, etapas do processo, cronograma, dentre outras, os(as) candidatos(as) devem enviar e-mail para inovacaoaberta@prointer.ufc.br.

12.6 Quaisquer informações, adendos ou mudanças serão divulgadas com antecedência por meio de mídias digitais e/ou serão enviadas ao email dos(as) inscritos(as).

12.7 A seguir, é apresentado um glossário com definições simplificadas acerca das terminologias utilizadas em língua estrangeira no contexto do corrente Edital:

- a) *Checklist*: Lista de verificação que organiza tarefas/atividades/documentos a serem considerados, sendo uma forma racional de controle que ajuda a garantir que as etapas e os documentos necessários a determinado processo sejam contemplados.
- b) *Demoday*: Evento de encerramento e celebração do *Hackathon* em que ocorre a apresentação final das propostas de solução (*pitches*) idealizadas, havendo interação das equipes participantes com membros da Banca de Jurados e indicação dos projetos destaques.
- c) *Demolation*: Atividade de simulação em que as equipes participantes do *Hackathon* apresentam uma versão prévia da proposta de solução para uma banca de especialistas, na forma de *pitch*, com o intuito de receberem sugestões/críticas para melhoria do projeto antes da apresentação final para a Banca de Jurados no *Demoday*.
- d) *Hackathon*: Maratona de ideias voltadas à proposição de soluções de forma empreendedora e inovadora por membros externos, tais como os da comunidade acadêmica, a partir de problemas reais trazidos por organizações/instituições já consolidadas, a exemplo do TRE/CE, fortalecendo a cultura de inovação.



UFC



-
- e) *Hacker*: Competidor(a) do Hackathon que entende o “como fazer” para as ideias por meio da criação das soluções que podem ser trazidas à realidade do ponto de vista técnico.
- f) *Hipster*: Competidor(a) do *Hackathon* que atua entendendo, de forma empática, as necessidades do cliente/demandante/usuário dos serviços, criando protótipos de identidade visual da proposta de solução/produto (bem ou serviço).
- g) *Hustler*: Competidor(a) do *Hackathon* que se enquadra nas atividades de desenvolvimento de parcerias, gestão de times, gerenciamento ágil de projetos e gerenciamento de recursos.
- h) *Pitch*: Curta apresentação para expor uma ideia/projeto com o intuito de despertar o interesse de quem está assistindo, buscando dialogar de forma rápida e direta com quem se pretende comunicar, tais como membros de uma Banca de Jurados. Em geral, os *pitches* costumam ter de três a cinco minutos (seguido de tempo para interação com o público-alvo), contém informações visuais, interconectadas e estruturadas do que se está sendo apresentado e são expostos pelo(a) líder de cada projeto de forma entusiástica.

12.8 As questões omissas neste regulamento serão decididas pela Comissão Organizadora.