

CHAMADA THINKATHON 2026

A Universidade Federal do Ceará – UFC, torna público a presente Chamada para o *THINKATHON 2026: MARATONA DE INOVAÇÃO BIOMIMÉTICA E SUSTENTABILIDADE 4.0*, no âmbito do III Encontro de Empreendedorismo Socioambiental e Negócios de Impacto, a ser realizado entre os dias 02 e 03 de setembro de 2026, no Campus do Pici da Universidade Federal do Ceará.

1. CONTEXTO

O *Thinkathon* é uma maratona de inovação, promovida pela empresa Beeosfera Think Tank, em parceria com a Coordenadoria de Empreendedorismo (COEMP) da UFC, que reúne discentes e servidores(as) da Universidade em uma jornada de geração de ideias e desenvolvimento de soluções inovadoras para desafios específicos. Na edição de 2026, a maratona de inovação é apoiada pelo Conselho Regional de Química – 10ª Região (CRQ-10) e pelo Programa Mulher do CREA-CE (Conselho Regional de Engenharia e Agronomia do Ceará), que é uma iniciativa alinhada ao Sistema Confea/Crea voltada para ampliar a participação e a liderança das mulheres nas áreas da engenharia, agronomia e geociências.

Fundamentado nos princípios da Sustentabilidade 4.0, a maratona de inovação utiliza a biomimética como abordagem para a criação de soluções bioinspiradas, tomando a natureza como referência para responder, de forma criativa e sustentável, a desafios reais. Os(as) participantes trabalham em equipes, geralmente por um período limitado, para desenvolver e apresentar suas ideias de maneira rápida e eficiente. A maratona de inovação abrange temas relacionados às questões sociais, ambientais e de desenvolvimento, promovendo a criatividade e o pensamento crítico.

2. OBJETIVO

O principal objetivo do *Thinkathon* é estimular e fomentar um ambiente de inovação baseado na inteligência da natureza.

3. TEMÁTICA E DESAFIOS

O *Thinkathon 2026* está pautado na temática “CIDADES RESILIENTES EM TEMPOS DE MUDANÇAS CLIMÁTICAS”. Três desafios serão revelados às equipes no primeiro dia da

maratona de inovação, sendo importante que todos os membros de cada equipe estejam presentes durante todos os dias do *Thinkathon*, e cada equipe deverá escolher um desafio para propor a solução bioinspirada.

4. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

A participação no *Thinkathon* é exclusiva para discentes (graduação e pós-graduação) e servidores(as) (docentes ou técnico administrativos) do sexo feminino, da Universidade Federal do Ceará.

5. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Poderão participar equipes compostas por 4 ou 5 participantes, sendo obrigatória a participação de, pelo menos, uma discente de graduação.

Terão prioridade na seleção as equipes que:

- (i) priorizarem a multidisciplinaridade, ou seja, tiverem membros de pelo menos 2 (duas) áreas diferentes.

Serão selecionadas até 6 (seis) equipes com (4 ou 5 participantes cada).

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições serão apenas on-line, por meio do formulário disponível no link <https://forms.gle/LA1u15gqff5NEYdx8>

6.2 As inscrições para participação no *Thinkathon* são gratuitas, condicionadas à seleção, e devem ser realizadas dentro do período estipulado no cronograma apresentado no Cronograma (Item 14);

6.3 Eventuais despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva das participantes;

6.4 Ao se inscreverem, as participantes concordam automaticamente com as condições e regras dispostas nesta chamada.

6.5 Ao se inscreverem, as participantes dão ciência que poderão ocorrer palestras/reuniões para orientações gerais antes e durante a maratona de inovação. O dia/data/hora de cada reunião serão informados pela comissão organizadora através dos canais oficiais da maratona de inovação.

6.6 O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação, e-mail e redes sociais será de responsabilidade exclusiva das participantes.

7. HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES

7.1 A homologação das inscrições será divulgada na data especificada no cronograma informado no Cronograma (Item 14) desta chamada e através do e-mail cadastrado na inscrição.

7.2 Serão admitidas, no máximo, 30 (trinta) participantes;

7.3 A classificação das inscrições se dará por ordem cronológica da inscrição;

7.4 As equipes excedentes inscritas comporão lista de espera para eventuais desistências que venham a ocorrer, podendo ser chamadas até 24 (vinte e quatro) horas antes do início da maratona de inovação.

7.5 A organização da maratona de inovação se reserva no direito de não o realizar caso haja menos de 20 (vinte) participantes ou diante de situações adversas que impeçam a sua realização.

8. DA EXECUÇÃO

8.1 O *Thinkathon* ocorrerá de forma exclusivamente presencial nos dias 02 e 03 de setembro de 2026, das 8:00h às 17:00h, no coworking 01 do Condomínio de Empreendedorismo e Inovação (CEI) da UFC, situado no bloco 334 do Campus do Pici;

8.2 No decorrer da maratona de inovação haverá workshops com mentores especializados, proporcionando recursos para melhor apresentação e solução de problemas. Nos workshops serão abordados os seguintes temas:

- Workshop 1 – Da Validação do Problema à Ideação Baseada na Natureza;
- Workshop 2 – Definição e Validação da Solução: Do Projeto ao Negócio;
- Workshop 3 – Prototipação e MVP
- Workshop 4 – *Pitch* e *Demoday*

8.3 A dinâmica e atividades da maratona de inovação serão divulgadas para as participantes conforme cronograma apresentado na abertura da maratona de inovação.

8.4 As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos ou serviços poderão ser escolhidos livremente pelas equipes, desde que não firam direitos de terceiros.

8.5 Haverá profissionais convidados para participarem como mentores-monitores, os quais serão pessoas com habilidades inerentes às condizentes com a temática da maratona de inovação.

8.6 No último dia da maratona de inovação serão premiadas as três equipes com melhor classificação segundo os critérios definidos nesta chamada.

9. APRESENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES INOVADORAS

9.1 Ao final do *Thinkathon*, será realizada uma sessão de *pitch* de projetos. Todas as equipes terão 5 (cinco) minutos para apresentar seus projetos à uma Comissão Julgadora escolhida pela organização. Durante o *pitch*, o grupo deverá apresentar de forma clara:

- O desafio (Qual problema ou desafio está sendo enfrentado? Quem é afetado por ele? Por que esse problema é relevante? Qual sua relação com sustentabilidade?)
- A solução proposta (O que é a solução? Como ela funciona? Qual aspecto da natureza inspirou a solução? Qual organismo, processo, estrutura ou estratégia natural foi utilizado como referência? Como esse princípio natural foi traduzido para a solução proposta?)
- Inovação e diferencial (O que há de novo ou criativo na proposta? Como o problema é solucionado atualmente? Em que a solução proposta se diferencia das alternativas existentes? Qual é a principal vantagem proporcionada pela abordagem biomimética?)
- Impacto esperado (Quais benefícios a solução pode gerar? Quais impactos ambientais, sociais e/ou econômicos são esperados? Quem será beneficiado? Sempre que possível, apresentar indicadores ou resultados mensuráveis.)
- Exequibilidade e agentes envolvidos (O que é necessário para transformar a ideia em uma solução real? Quais recursos, conhecimentos ou tecnologias são necessários? Quem poderia desenvolver e/ou implementar a solução: universidade, empresas, governo, terceiro setor, comunidades ou outros agentes? Quais seriam os principais passos para sua implementação? Existem barreiras ou desafios técnicos relevantes?)
- Viabilidade econômica (Quais são os principais custos para desenvolver e implementar a solução? Há potencial de redução de custos, geração de receita ou outro tipo de retorno econômico? Quem poderia pagar, financiar ou investir na solução? Como a solução poderia se sustentar economicamente?)

10. AVALIAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

10.1 Os projetos concluídos serão avaliados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a aderência ao tema proposto, a criatividade, aplicabilidade e inovação do projeto elaborado e a qualidade do *pitch*, cuja pontuação será uniformizada a partir dos seguintes critérios:

- Inovação: Originalidade e criatividade da solução proposta;
- Solução Baseada na Natureza: Verificação se a solução é Biomimética;
- Impacto: Potencial da solução para promover impactos positivos para a sociedade;

- Exequibilidade: Verificação se a solução é exequível e por quais agentes da sociedade;
- Viabilidade: Avaliação da viabilidade econômica do projeto.

10.2 A entrega final deverá ser um protótipo/maquete/projeto de solução, e um *pitch* de 5 minutos explicando a solução e seus benefícios;

10.3 A avaliação dos projetos será realizada por uma banca avaliadora composta com profissionais atantes no ecossistema de inovação do Ceará;

10.4 A apuração do resultado será realizada por membros da Comissão Organizadora e o resultado será divulgado durante a maratona de inovação;

10.5 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso. Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a organização do *THINKATHON*.

11. PREMIAÇÃO

11.1 Todas as participantes do *Thinkathon* receberão certificado de participação.

11.2 Serão premiadas em dinheiro as 02 (duas) primeiras equipes mais bem avaliadas, com os seguintes valores:

- A equipe classificada em primeiro lugar receberá o valor de R\$ 2.000,00;
- A equipe classificada em segundo lugar receberá o valor de R\$ 1.000,00;

11.3 A representante de cada equipe vencedora deverá assinar o termo do Anexo I se comprometendo a receber o prêmio e dividir igualmente entre as demais integrantes da equipe.

12. DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Caso os projetos desenvolvidos no âmbito do *Thinkathon* 2026 culminem no desenvolvimento de produtos ou processos passíveis de proteção, as questões relacionadas aos Direitos de Propriedade Intelectual deverão ser analisadas pela Coordenadoria de Propriedade Intelectual e Transferência Tecnológica (CPITT-UFC Inova).

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 Todas as participantes autorizam expressamente à organização do *THINKATHON* e aos demais parceiros da maratona de inovação a utilização do uso de sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais ou de divulgação. As participantes autorizam ainda a divulgação dos nomes dos projetos desenvolvidos durante a maratona de inovação;

13.2 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos da presente chamada;

13.3 Eventuais mudanças nesta chamada serão realizadas através de chamada de retificação

13.4 Para demais esclarecimento de dúvidas, um e-mail deverá ser encaminhado para: empreendedorismo@ufc.br, com o assunto: "DÚVIDA - CHAMADA THINKATHON UFC 2026".

14. CRONOGRAMA

Etapas	Período
Lançamento do chamada	20 de agosto de 2026
Período de inscrição	20 a 30 de agosto de 2026
Divulgação do resultado	31 de agosto de 2026
Realização da maratona de inovação	02 e 03 de setembro de 2026
Resultado final	03 de novembro de 2026

Fortaleza, 20 de agosto de 2026.

TERMO DE COMPROMISSO

Conforme previsto na chamada do *Thinkathon* UFC 2026, assumo que o prêmio em dinheiro por mim recebido, pela colocação de _____ lugar do resultado final da maratona de inovação, será dividido igualmente entre as participantes da equipe _____

Líder _____ da _____ equipe:

CPF:

Agência
bancária: _____

Banco _____ (número _____ do
banco): _____

Número _____ da
conta: _____

Valor _____ Total _____ da _____ Premiação: _____ R\$

Assinatura gov.br

Fortaleza, _____ de 2026