

CHAMAMENTO 001/2025 MARATONA DE NOVAÇÃO I9 (hackathon)

1. DO PREÂMBULO

A Universidade Federal do Espírito Santo, junto com os Centros Estaduais de Educação Técnica Emílio Nemer, Guiseppe Altoé, Talmo Luiz Silva e Vasco Coutinho, e suas incubadoras (Espaço Empreendedor, GrowUP, Germinare, Prosperas e Insight), em parceria com o Funeses e com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo, torna público o Chamamento para a **Maratona de Inovação I9 (Hackathon)**, doravante chamada de “evento”.

O Chamamento apresenta as diretrizes do evento, que será realizado de acordo com os acordos firmados entre os organizadores.

2. DO OBJETIVO

2.1 O objetivo da I9 Maratona de Inovação é proporcionar uma experiência prática, imersiva e colaborativa, baseada em metodologia estruturada, voltada para o desenvolvimento de soluções inovadoras que respondam aos desafios propostos pela organização tendo como base os problemas regionais. O evento busca estimular a geração de ideias criativas e aplicáveis, utilizando métodos e ferramentas de inovação, promovendo a integração entre equipes multidisciplinares e fortalecendo a cultura empreendedora e tecnológica.

3. DO EVENTO

3.1. A **Maratona de Inovação** é um evento criado para solucionar desafios regionais do Espírito Santo. No evento, as incubadoras responsáveis pela organização apresentarão três temas regionais relevantes para que as equipes identifiquem desafios específicos e proponham soluções.

3.2. O evento possui caráter gratuito para os participantes e ocorrerá no dia **10/12/2025** (quarta-feira) no horário de **8 às 18 horas**.

3.3. O local de realização do evento será na Biblioteca Central da Ufes Centro de Ciências - Av. Fernando Ferrari 514 - Goiabeiras, Vitória - ES, 29075-910.

3.4. **Não haverá reembolso financeiro** para despesas decorrentes da participação tais como, mas não se limitando a, hospedagem, transporte, alimentação ou quaisquer outras despesas incorridas pelos participantes. Todos os custos serão de responsabilidade exclusiva do proponente.

Realização:



Germinare
Incubadora



Insight
Incubadora



funsesi

Apóio:



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



4. DAS ETAPAS DO EVENTO

Etapa	Data	Detalhamento
Período de inscrição	01/12 a 09/12/2025, às 18h	O candidato deverá se inscrever através do preenchimento de formulário online disponível no https://www.even3.com.br/maratona-de-inovacao-i9-hackathon-664811/ .
Evento	10/12/2025	Os participantes selecionados deverão estar no local no horário previsto para abertura formal do evento para apresentação dos temas para o desafio, exposição das regras, orientações técnicas para o desenvolvimento das soluções e ambientação com os mentores.

5. DOS TEMAS PROPOSTOS

1º	Cidades Inteligentes (Smart Cities)	Foco	Desenvolvimento de soluções tecnológicas para tornar os municípios mais eficientes, acessíveis e sustentáveis, utilizando IoT, Big Data e plataformas digitais.
		Desafio Central	Como podemos aplicar tecnologias emergentes para melhorar a mobilidade urbana, a gestão de recursos e a participação cidadã, construindo cidades mais inteligentes e inclusivas?
2º	Saúde e Bem-Estar Social e Ambiental (HealthTech & GreenTech)	Foco	Inovação para ampliar o acesso à saúde, promover qualidade de vida e implementar práticas sustentáveis, integrando telemedicina, dispositivos vestíveis e soluções ambientais.
		Desafio Central	Como podemos criar tecnologias que descentralizem os serviços de saúde e, ao mesmo tempo, promovam práticas sustentáveis, garantindo bem-estar físico, mental e ambiental para a população?
3º	Transformação Digital e Inteligência Artificial	Foco	Desenvolvimento de ferramentas digitais e soluções inteligentes para

Realização:



Germinare
Incubadora



Insight
Incubadora



funsesi

Apóio:



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação Profissional



	para Micro e Pequenos Negócios		aumentar a competitividade, reduzir custos e otimizar processos das micro e pequenas empresas.
		Desafio Central	Como podemos usar inteligência artificial, automação e plataformas digitais para acelerar a transformação digital das MPEs, tornando-as mais eficientes e preparadas para os desafios do mercado?

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições para o evento são gratuitas e devem ser realizadas pelo link <https://www.even3.com.br/maratona-de-inovacao-i9-hackathon-664811/>

6.2 O formulário terá como objetivo coletar dados pessoais, bem como informações sobre a formação acadêmica e/ou profissional do candidato, com a finalidade de subsidiar a composição de equipes multidisciplinares durante a maratona.

6.3 Após a inscrição, o candidato receberá um e-mail de confirmação, junto com o link da videoconferência de abertura do evento.

6.4 Requisito para a participação:

 Ser aluno ou ex aluno das instituições de ensino organizadoras do evento;
 Possuir, no ato de inscrição, 16 (dezesseis) anos completos ou mais.

6.5 As vagas são limitadas aos 60 primeiros inscritos.

7. DO EVENTO

7.1. O evento terá início com uma fala de abertura, na qual serão apresentadas as orientações gerais, o cronograma e as diretrizes da Maratona de Inovação I9 (Hackathon).

7.2. Após a abertura, será realizado o sorteio das equipes, visando à composição de grupos heterogêneos e ao estímulo da integração entre os participantes.

7.3. Encerrado o sorteio, cada equipe será direcionada a uma sala física exclusiva, destinada ao conhecimento mútuo entre os membros, à organização da dinâmica interna e ao início do desenvolvimento das ideias relacionadas ao desafio proposto.

Realização:



Germinare
Inubadora



Insight
Inubadora



funsesi

Apoio:



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



7.4. As salas físicas serão equipadas com material de apoio necessário para o trabalho das equipes, conforme disponibilizado pela organização do evento.

7.5. Cada equipe deverá manter sigilo absoluto sobre suas discussões, ideias, estratégias e materiais produzidos durante o evento, sendo proibida a divulgação ou compartilhamento de qualquer informação com outros grupos ou terceiros.

7.6. O acesso às salas será restrito aos integrantes da equipe, aos mentores e aos organizadores, exclusivamente para fins de acompanhamento técnico e administrativo.

8. DA BANCA AVALIADORA DO EVENTO

8.1. O evento terá duração de 01 (um) dia, sendo que este período, em sua totalidade, ocorrerá de maneira presencial, dedicada à ideação e ao refinamento do escopo da solução. Ao final desta fase é esperado que as equipes possuam uma solução para o tema escolhido seguindo os critérios pré-estabelecidos para apresentação de um *Pitch*.

Pitch é uma apresentação curta e objetiva usada para vender uma ideia, projeto, produto ou serviço. Ela ocorre dentro de um tempo limitado indicado previamente e pode contar com utilização de apoio visual.

8.2. Os projetos elegíveis serão avaliados pelos seguintes critérios:

- **Problema e Relevância:** Relevância e impacto do problema para o público-alvo. Evidências de que o problema é real (pesquisas, entrevistas, dados).
 - **Solução Proposta:** Clareza e originalidade da solução. Coerência entre problema e solução. Inovação e diferenciais frente a soluções existentes.
- **Viabilidade e Sustentabilidade:** Viabilidade técnica e operacional. Potencial de implementação com os recursos disponíveis. Sustentabilidade da solução a médio/longo prazo.
- **Apresentação e Comunicação:** Clareza, objetividade e organização do pitch. Capacidade de engajar e convencer a banca.
- **Impacto e Escalabilidade:** Potencial de impacto social, ambiental ou econômico. Possibilidade de replicação ou escalabilidade da solução.
- **Trabalho em Equipe e Interdisciplinaridade:** Colaboração entre os membros do grupo. Diversidade de competências e integração das ideias.

8.3. Será atribuída uma nota de 1 a 5 em cada critério, sendo a pontuação máxima para aquele que atender por completo ao critério, conforme descrito anteriormente.

Realização:



Germinare
Inovadora



Insight
Inovadora



funsesi

Apóio:



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



8.4. Em caso de empate na pontuação final, a classificação observará para fins de desempate a avaliação dos critérios na seguinte ordem: **1. Solução Proposta**; em persistindo o empate; **2. Viabilidade e Sustentabilidade**; em persistindo o empate; **3. Impacto e Escalabilidade**.

9. DA PREMIAÇÃO

9.1. As 03 (três) melhores soluções desenvolvidas pelas equipes durante o evento serão premiadas em dinheiro. Assim, as três equipes mais bem classificadas, conforme avaliação da banca, receberão os valores abaixo, que deverão ser divididos de forma igualitária entre todos os integrantes de cada equipe vencedora.

- a) 1º Lugar: R\$ 1.500,00
- b) 2º Lugar: R\$ 1.000,00
- c) 3º Lugar: R\$ 500,00

9.2. O pagamento será efetuado por meio de crédito em conta bancária vinculada ao Cadastro de Pessoas Físicas (CPF) do premiado, devidamente indicada no ato de inscrição, sendo vedado o crédito em conta de terceiros.

9.3. Os valores citados no item 11.1 são brutos e estão sujeitos a retenção de percentual correspondente ao Imposto de Renda, conforme legislação em vigor.

9.4. Os prêmios guardarão estrita conformidade com os dados fornecidos pelo participante no formulário da inscrição (item 7.1).

9.5. O valor do prêmio aqui estipulado tem a finalidade de incentivar as ações de inovação conforme as diretrizes traçadas neste edital.

10. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES

São obrigações dos proponentes:

- a) Cumprir todas as disposições presentes neste Chamamento;
- b) Participar das ações previstas em cada fase do evento, bem como fornecer todas as informações e documentos exigidos;
- c) Participar, obrigatoriamente, do evento e iniciativas organizadas pelo evento, com todos os participantes da equipe;
- d) Apresentar documento oficial de identificação com foto no momento do

Realização:



Germinare
Inovadora



Insight
Inovadora



funsesi

Apoio:



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



credenciamento, como condição obrigatória para participação no evento.

11. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

11.1 Ao fim do evento, e a seu exclusivo critério, os organizadores poderão investir na implementação das soluções, bem com estabelecer parcerias para busca de recursos, compra ou distribuição dos produtos e serviços das equipes;

11.2 Não poderão ser usados dados, informações e/ou conhecimentos protegidos por direitos de propriedade intelectual de terceiros sem o prévio consentimento do titular, por escrito, indicando o caráter gratuito ou o valor da licença de uso, limite de tempo, bem como se a licença é ou não exclusiva.

11.3 Nenhum dos participantes poderá publicar ou usar logotipo, marcas registradas e patentes, nome, redação, fotos/quadros, símbolos ou palavras do outro participante, dos organizadores e suas respectivas instituições, através das quais possa o nome do outro participante ou dos organizadores e suas respectivas instituições em qualquer produto, serviço, promoção ou qualquer outra matéria de publicidade sem prévia e expressa autorização.

11.4 Os conhecimentos, informações e dados gerados como resultado do trabalho de pesquisa desenvolvido ao amparo deste Chamamento, passíveis de serem protegidos por algum regime jurídico de proteção da propriedade intelectual, serão de propriedade e titularidade dos organizadores e suas respectivas instituições que poderão registrá-los no órgão competente e utilizá-los sem qualquer restrição ou custo adicional.

11.5 Os organizadores e suas respectivas instituições terão direito não exclusivo para o uso ilimitado e irrestrito dos resultados desenvolvidos em razão das atividades realizadas no evento, não cabendo, neste caso, nenhum tipo de remuneração ou pagamento a qualquer título, desde que este uso não interfira na proteção dos direitos de propriedade intelectual.

11.6 O uso poderá ser estendido pelos organizadores e suas respectivas instituições as suas afiliadas e coligadas, por meio de sub-licenciamento não exclusivo dos direitos de Propriedade Intelectual, desde que não gere prejuízo, e não fará qualquer reembolso para o participante licenciante.

11.7 A equipe participante da solução desenvolvida compromete-se a fornecer aos organizadores e suas respectivas instituições todas as informações, sem qualquer remuneração ou pagamento a qualquer título, de forma que os organizadores e suas respectivas instituições possam fazer uso, sem exclusividade, ilimitado e irrestrito da propriedade intelectual, das soluções desenvolvidas durante o evento.

11.8 Cada equipe participante será responsável por eventual violação de direitos de propriedade intelectual de terceiros que sejam por ele divulgados ou disponibilizados durante

Realização:



Germinare
Inovadora



Insight
Inovadora



funsesi

fapes

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



Apóio:

o evento, respondendo direta e individualmente por quaisquer reclamações, indenizações, taxas ou comissões que forem devidas a terceiros.

11.9 Todo equipamento de informática ou similar, cedido para a realização do evento e utilizado exclusivamente pelas equipes sob responsabilidade de um de seus membros, deverá ser empregado unicamente para a execução do evento, sendo devolvido ao proprietário ao final do dia.

12. DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1 O evento será realizado de forma presencial no dia 10 de dezembro de 2025, utilizando ferramentas computacionais e de uso das atividades para facilitar a comunicação entre as equipes e a mentoria do evento, tendo fase prévia de preparação no dia 09 de dezembro de 2025 sendo realizada de forma on line.

12.2 Os participantes autorizam a utilização de sua imagem, nome, voz para fins publicitários, promocionais, comerciais e de divulgação da Maratona de Inovação I9 (hackathon), sem limitação de exibição territorial ou temporal, sem que isso gere qualquer remuneração ou indenização. Os organizadores e suas respectivas instituições comprometem-se a utilizar a imagem dos participantes sem realizar alterações na fisionomia e a não utilizá-la de forma depreciativa ou que possa representar qualquer forma de violação de dano moral.

12.3 As Partes declaram ter ciência do inteiro teor da Lei 13.709/18 (“Lei Geral de Proteção de Dados” ou “LGPD”), obrigando-se a atuar em conformidade à Lei, ou demais legislações vigentes, sempre observando as determinações dos órgãos fiscalizadores e reguladores sobre esta matéria.

12.4 Fica claro e estabelecido, que a participação e/ou seleção no evento não constitui qualquer espécie de acordo operacional, *joint venture* ou associação entre a equipe participante os organizadores e suas respectivas instituições e os demais envolvidos no programa, de modo a restar claro neste Chamamento, que a equipe participante e os demais envolvidos no programa são entidades independentes entre si, que nenhuma disposição deste Chamamento deverá ser interpretada no sentido de criar, qualquer vínculo societário, trabalhista ou tributário entre as partes e que não existirá solidariedade ou subsidiariedade, de qualquer natureza, entre as partes.

12.5 O presente Chamamento poderá ser alterado, revogado ou anulado, no todo ou em parte, sem que isso implique em direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza. O Regulamento poderá sofrer alteração a qualquer tempo para adequar-se às novas necessidades, substituindo a versão anterior.

12.6 Dúvidas e/ou esclarecimentos acerca do presente Chamamento poderão ser tratados através dos e-mails:

espacoempreendedor@ufes.br.,
germinare.incubadora@ceet.secti.es.gov.br.

growthincubadoda@gmail.com,
Insightincubadora@gmail.com,

Realização:



Germinare
Incubadora



Insight
Incubadora



funsesi



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



Apoio:

i9 Maratona de Inovação

(Hackathon)

incubadoraprosperas@ceet.secti.es.gov.br

As informações deverão ser solicitadas até o prazo limite de 48h antes do encerramento das inscrições.

Vitória/ES, 01 de Dezembro de 2025.

Realização:



Germinare
Incubadora



Insight
Incubadora



funsesi

Apoio:



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



ANEXO 1

Cronograma Programático:

08h00 – 08h25	Credenciamento e Boas-vindas
08h30 – 08h55	Abertura oficial do evento. Apresentação dos temas e regras do desafio.
09h00 – 10h30	Mini-workshop: Lean Canvas na Prática (Auditório) e Como montar um Pitch Campeão (Auditório)
10h35 – 10h50	Sorteio e formação das equipes
11h00 – 12h00	Intervalo para almoço (livre)
12h00 – 12h15	Ambientação nas salas e alinhamento interno
12h15 – 14h15	Etapa de Ideação (Canvas) e Estruturação da apresentação final (pitch).
14h20 – 14h30	Ambientação no Auditório
14h35 – 14h45	Abertura para início da banca
14h45 – 16h15	Apresentação final para a banca avaliadora (Pitch)
16h20 – 16h35	Avaliação da Banca
16h40 – 16h50	Divulgação dos vencedores e encerramento oficial

Realização:



Apoio:





UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
MARCELO ROBERTO SARCINELLI - SIAPE 298293
Diretoria de Inovação - DI/SPIN
Em 02/12/2025 às 17:43

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link: <https://api-lepisma.prod.uks.ufes.br/arquivos-assinados/1250426?tipoArquivo=O>