

**CHAMAMENTO 001/2026**  
**INVENT FOR THE PLANET**  
*Intensive Design Experience*

## **1. DO PREÂMBULO**

A **Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)**, por meio do **Espaço Empreendedor** e do **Projeto de Extensão Produção 360 e Universidade do Texas A&M**, torna público o presente Chamamento para participação no **Invent for the Planet - IFTP**, uma Experiência Global de Design Intensivo (Intensive Design Experience - IDE), doravante denominado “evento”.

O evento consiste em uma experiência imersiva de 48 (quarenta e oito) horas, realizada simultaneamente em universidades de diversos países, cujo objetivo é engajar estudantes de diferentes áreas do conhecimento no desenvolvimento de soluções inovadoras para desafios globais de alto impacto, por meio de um processo estruturado de design, prototipação e apresentação de propostas.

O presente Chamamento estabelece as diretrizes, condições e procedimentos para a realização do evento no âmbito da Ufes, em conformidade com as diretrizes internacionais do evento, promovendo a integração entre formação acadêmica, inovação, empreendedorismo, extensão universitária e colaboração global.

## **2. DO OBJETIVO**

O objetivo do evento é proporcionar aos participantes uma experiência prática, imersiva e colaborativa de design intensivo, baseada em metodologia estruturada de inovação, voltada ao desenvolvimento de soluções criativas e viáveis para desafios globais de alto impacto, previamente definidos no âmbito do programa internacional.

O evento busca estimular o pensamento crítico, a criatividade aplicada e a capacidade de resolução de problemas reais, por meio do uso de métodos e ferramentas de design, prototipação e validação de soluções, promovendo a integração entre equipes multidisciplinares, a colaboração local e internacional, bem como o fortalecimento da mentalidade empreendedora, inovadora e tecnológica dos participantes.

## **3. DO EVENTO**

3.1 O evento é uma Experiência Global de Design Intensivo, realizada simultaneamente em universidades de diversos países, com duração de 48 (quarenta e oito) horas, na qual equipes formadas por estudantes de diferentes

instituições de ensino superior ao redor do mundo desenvolvem e apresentam soluções inovadoras para desafios globais, em um ambiente colaborativo e comparativo de alcance internacional, do qual, nesta edição, a Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) participa como instituição integrante.

3.2 O evento será realizado de forma **presencial**, no período de **27, 28 de fevereiro e 01 de março de 2026**, compreendendo atividades distribuídas entre sexta-feira e domingo, conforme cronograma oficial do evento, incluindo formação de equipes, identificação e compreensão do problema, concepção da solução, prototipação, mentorias, checkpoints avaliativos e apresentações finais para banca avaliadora.

3.3 Durante o evento, os participantes atuarão em equipes multidisciplinares, formadas no início da experiência, a partir de desafios previamente definidos pelo evento.

3.4 As atividades do evento ocorrerão nas dependências da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), tendo como local principal a sala do ConneCT no prédio CT12, situado na Av. Fernando Ferrari, nº 514, Goiabeiras, Vitória/ES, CEP 29075-910, podendo ser utilizados outros espaços institucionais conforme a dinâmica das atividades e necessidades operacionais do evento.

3.5 O evento possui caráter **gratuito** para os participantes. Não haverá reembolso financeiro para despesas decorrentes da participação, tais como, mas não se limitando a, gastos com hospedagem, transporte, alimentação ou quaisquer outras despesas incorridas, sendo estas de responsabilidade exclusiva dos participantes.

#### 4. DAS ETAPAS DO EVENTO

Etapa	Data	Horário
<b>Período de inscrição</b>	10/02 a 22/02/2026	até 23h59
<b>Evento</b>	27 de fevereiro de 2026	16h00 às 22h30
	28 de fevereiro de 2026	8h00 às 22h30
	01 de março de 2026	8h00 às 17h00

#### 5. DOS TEMAS PROPOSTOS IFTP

5.1. O evento aborda problemas globais complexos que necessitam de soluções inovadoras e multidisciplinares. Os temas estão alinhados aos Grandes Desafios da Engenharia e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, abrangendo áreas como sustentabilidade, energia renovável, equidade de recursos, saúde global e infraestrutura resiliente.

5.2. Os desafios específicos não serão divulgados previamente, a revelação oficial ocorrerá simultaneamente para todas as sedes mundiais no primeiro dia do evento (27 de fevereiro de 2026), durante a cerimônia de abertura na UFES.

5.3. No momento da abertura do evento, a organização apresentará os

desafios temáticos às equipes multidisciplinares, que deverão analisá-los e selecionar um único desafio para concentrar seus esforços de pesquisa e prototipagem ao longo das 48 (quarenta e oito) horas de imersão.

## 6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições para o evento são gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico, disponível no link oficial do evento na plataforma [Even3](https://ufes.es/IFTP-UFES-2026), dentro do prazo estabelecido neste Chamamento. <https://ufes.es/IFTP-UFES-2026>

6.2 O formulário de inscrição terá como finalidade a coleta de dados pessoais, bem como informações acadêmicas e/ou profissionais do candidato, com o objetivo de subsidiar a composição de equipes multidisciplinares durante a realização do evento.

6.3 Após a conclusão da inscrição, o candidato receberá, no endereço de e-mail **institucional** informado no formulário, uma mensagem de confirmação, contendo informações gerais sobre o evento.

6.4 São requisitos para a inscrição e participação no evento:

I. Ser estudante regularmente matriculado, a nível de graduação e pós-graduação (especialização, mestrado e/ou doutorado), da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) em cursos/ programas nas áreas:

- Engenharias, Ciência da Computação e Afins;
- Negócios (Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas e Afins);
- Design.

II. Possuir, no ato da inscrição, 18 (dezoito) anos completos ou mais;

III. Estar disponível para participação presencial integral durante o período de realização do evento, conforme datas e horários definidos neste Chamamento.

6.5 As vagas são limitadas a 20 (vinte) participantes, para a formação de 04 (quatro) equipes, sendo a participação definida pela ordem de comparecimento presencial ao local do evento, observados os critérios de participação e seleção desejados estabelecidos abaixo.

6.5.1 Critérios de participação desejáveis

6.6 A inscrição não garante a participação efetiva no evento, que estará condicionada ao comparecimento presencial no local e horário estabelecidos, bem como à observância do quantitativo de vagas, conforme disposto neste Chamamento.

## 7. DO EVENTO

7.1 O evento terá início com uma fala de abertura, na qual serão apresentadas as orientações gerais, o cronograma oficial e as diretrizes do evento, conforme estabelecido pela organização internacional.

7.2 Após a abertura, será realizada a formação das equipes, com o objetivo de promover grupos heterogêneos e multidisciplinares, estimulando a integração entre os participantes.

7.3 Concluída a formação das equipes, as equipes permanecerão em ambiente compartilhado, conforme a dinâmica prevista no cronograma oficial do evento, dando início às atividades.

### 7.3.1 Cronograma do evento

SEXTA - FEIRA	
Hora	Evento
16:00	Início do <i>check-in</i>
16:00	Reunião de Mentores (Somente para o Facilitador e os Mentores)
16:30	Apresentação de abertura
17h30	<b>Dance</b> Conheça seus colegas de equipe e mentores
18h00	Pausa Alimentação

18h30	<b>Discovery</b> Compreendendo o problema + Entrevistas
20h30	<b>1º Checkpoint</b> Descoberta e idealização de clientes
22h30	Pausa para a noite

SÁBADO	
Hora	Evento
08h00	Início
09h30	Compreendendo o problema + Entrevistas
12h00	Pausa Alimentação
12h30	<b>1º Checkpoint</b> • <i>Requisitos de Projeto</i> • <i>Representação visual</i>
13h00	O Fazer?  Projetos considerados
16h00	<b>Treinamento de Apresentação</b>
18h00	<b>3º Checkpoint</b>  • Status do vídeo, protótipo e PPT

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano de prototipagem</li> <li>• Problemas enfrentados</li> <li>• Atrasos identificados</li> </ul>
19h00	Pausa Alimentação
22h30	Pausa para a noite

DOMINGO	
Hora	Evento
08h00	Início
09h00	As equipes devolvem os materiais e fazem a limpeza
11h00	Prazo para envio da apresentação em PowerPoint (PPT) Entrega via pen drive
12h00	Pausa Alimentação
13h30	Acomode-se no Auditório para as apresentações finais
14h00	<b>Apresentações em equipe</b> <b>(10 minutos + 5 minutos de perguntas e respostas)</b>
16h00	Deliberação dos Juízes

16h30	Foto de grupo
17h00	Resultado

Orientações Gerais para as Apresentações Finais
<p>Código de vestimenta: casual de negócios          Prazo de entrega: 12h00          Trazer pen drive          As apresentações começam às 14h</p>

7.4 O desenvolvimento das atividades seguirá integralmente o cronograma oficial do evento.

7.5 Será permitida a interação e a troca de ideias, experiências e sugestões entre as equipes, desde que respeitados os princípios de ética, colaboração e convivência acadêmica, em consonância com a proposta colaborativa do evento.

## 8. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES

São obrigações dos proponentes:

- I. Cumprir todas as disposições presentes neste Chamamento;
- II. Participar das ações previstas em cada fase do evento, bem como fornecer todas as informações e documentos exigidos;
- III. Participar, obrigatoriamente, do evento e iniciativas organizadas pelo evento, com todos os participantes da equipe;
- IV. Apresentar documento oficial de identificação com foto no momento do credenciamento, como condição obrigatória para participação no evento.

## **9. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL**

9.1 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;

9.2 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.

9.3 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.

9.4 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.

9.5 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.

9.6 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.

9.7 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.

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

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

9.9 Todo equipamento, 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.

## **10. DISPOSIÇÕES GERAIS**

10.1 O evento será realizado de forma presencial no dia **27, 28** de fevereiro e **01** de março de 2026, utilizando ferramentas computacionais e de uso das atividades para facilitar a comunicação entre as equipes e a mentoria do evento.

10.1.1 Cada equipe deverá providenciar ferramentas computacionais e software para desenvolvimento de suas soluções. Caso a equipe não providencie a organização liberará acesso ao laboratório de informática.

10.2 Os participantes autorizam a utilização de sua imagem, nome, voz para fins publicitários, promocionais, comerciais e de divulgação do evento, sem limitação de exibição territorial ou temporal, sem que isso gere qualquer remuneração ou indenização.

10.3 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.

10.4 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 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

10.5 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.

10.6 Dúvidas e/ou esclarecimentos acerca do presente Chamamento poderão ser tratados através dos e-mails: [espacoempreendedor@ufes.br](mailto:espacoempreendedor@ufes.br). As informações deverão ser solicitadas até o prazo limite de 72h antes da execução do evento.

Vitória/ES, 11 de Fevereiro de 2026.