

HACKATHON IFCE IGUATU 2026

Inovação e Tecnologia para o Desenvolvimento do Semiárido e da Região Centro-Sul do Ceará

EDITAL DE SELEÇÃO E PARTICIPAÇÃO — IFCE CAMPUS IGUATU, UNIDADE CAJAZEIRAS | 26 e 27 de agosto de 2026

1. Preâmbulo

O HUBINE — Hub de Inovação do Banco do Nordeste, o INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ — IFCE, por meio do Campus Iguatu, a EKOAR e o INSTITUTO AVOAR, na qualidade de instituições realizadoras, tornam público o presente Edital e convidam estudantes, servidores, egressos, pesquisadores, desenvolvedores, designers, empreendedores, startups, profissionais do setor produtivo, gestores públicos e demais interessados a se inscreverem para participar do HACKATHON IFCE IGUATU 2026, a ser realizado nos dias 26 e 27 de agosto de 2026, em formato integralmente presencial, no IFCE Campus Iguatu — Unidade Cajazeiras (Rodovia Iguatu/Várzea Alegre, km 05, s/n, Vila Cajazeiras, Iguatu/CE).

A cerimônia de premiação será realizada no dia 27 de agosto de 2026, às 19h00, durante a programação oficial do evento Inovação X — Tour Iguatu.

O Hackathon consiste em uma maratona intensiva de desenvolvimento tecnológico, na qual equipes multidisciplinares têm um período determinado para conceber, prototipar e apresentar soluções funcionais para desafios reais do território. Diferentemente de uma maratona de ideiação, o Hackathon exige a entrega de um protótipo demonstrável (produto mínimo viável — MVP), construído durante o próprio evento.

A iniciativa busca fomentar a cultura da inovação, do empreendedorismo e do desenvolvimento tecnológico, mobilizando talentos, conhecimentos e experiências diversas para a construção de soluções que contribuam para o fortalecimento da economia, da produção rural, dos serviços públicos e da qualidade de vida em Iguatu e na Região Centro-Sul do Ceará.

Por meio de metodologias ágeis de inovação, atividades de cocriação, mentorias técnicas e de negócios e apresentações para banca avaliadora, os participantes serão incentivados a desenvolver soluções alinhadas aos desafios propostos neste Edital, promovendo a integração entre academia, setor produtivo, poder público, organizações da sociedade civil e comunidade em geral.

A realização do Hackathon reafirma o compromisso das instituições organizadoras e parceiras com a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, com a inovação aberta, com a formação profissional aplicada e com o fortalecimento do ecossistema regional de empreendedorismo e inovação.

A participação no Hackathon implica a plena aceitação das normas, condições e disposições estabelecidas neste Edital e em seus eventuais atos complementares.

2. Justificativa

2.1

Hackathon é uma metodologia de inovação colaborativa e de desenvolvimento acelerado, voltada à construção de soluções tecnológicas funcionais para desafios reais. Caracteriza-se pela reunião de participantes com diferentes formações — programação, design, negócios, ciências agrárias, comunicação,

gestão pública e áreas correlatas — que atuam de forma imersiva durante um período determinado para conceber, prototipar, validar e apresentar propostas capazes de gerar valor econômico, social e ambiental.

2.2

No Brasil e em diversos países, os Hackathons têm se consolidado como instrumentos relevantes de estímulo à inovação, ao empreendedorismo e à formação prática, aproximando a produção acadêmica das demandas concretas do território e conectando estudantes, especialistas, empresas e instituições públicas na busca por soluções para desafios estratégicos.

2.3

O IFCE Campus Iguatu, herdeiro da tradição da antiga Escola Agrotécnica Federal de Iguatu e hoje referência regional em formação técnica e tecnológica — com atuação em Ciência da Computação, Engenharia Agrícola, Informática, Agropecuária, Agroindústria, Comércio, Serviço Social e Recursos Naturais no Semiárido —, reúne condições privilegiadas para sediar uma maratona de inovação orientada às vocações econômicas e aos desafios ambientais da Região Centro-Sul do Ceará.

2.4

Nesse contexto, o Hackathon IFCE Iguatu 2026, realizado pelo, pelo HUBINE — Hub de Inovação do Banco do Nordeste, pelo IFCE Campus Iguatu, EKOAR e pelo Instituto Avoar, e integrado à programação do Inovação X — Tour Iguatu, terá como temática central o uso da tecnologia e da inovação para o desenvolvimento sustentável do semiárido e da Região Centro-Sul do Ceará, desafiando as equipes a propor e construir soluções alinhadas às linhas temáticas definidas neste Edital.

2.5

Esta iniciativa possui os seguintes objetivos:

- I. Estimular o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras para desafios reais de Iguatu e da Região Centro-Sul do Ceará;
- II. Proporcionar aos estudantes do IFCE e das demais instituições de ensino da região uma experiência prática e imersiva de desenvolvimento de produtos, aproximando a formação acadêmica das demandas do mercado e da sociedade;
- III. Incentivar o empreendedorismo, a criatividade e a cultura da inovação entre estudantes, servidores, profissionais e a comunidade em geral;
- IV. Promover a integração entre instituições de ensino, poder público, iniciativa privada, organizações da sociedade civil e cidadãos na construção colaborativa de soluções;
- V. Identificar talentos, projetos e oportunidades de negócio com potencial de impacto econômico, social e ambiental para a região;
- VI. Fortalecer o ecossistema regional de inovação, empreendedorismo e desenvolvimento sustentável;
- VII. Incentivar o surgimento de novos negócios, startups de base tecnológica, projetos de pesquisa aplicada e iniciativas de extensão alinhadas às vocações do território;
- VIII. Valorizar o protagonismo dos participantes na construção de soluções para os desafios e oportunidades do semiárido cearense.

3. Tema Geral e Desafios

Código do Sertão: Tecnologia e Inovação para o Desenvolvimento do Semiárido e da Região Centro-Sul do Ceará

As equipes deverão desenvolver soluções tecnológicas funcionais para, obrigatoriamente, 1 (uma) das seguintes linhas temáticas:

Desafio 1 — AgroTech, Agroindústria e Desenvolvimento Rural Sustentável

Contexto

A agropecuária e a agroindústria são pilares da economia da Região Centro-Sul do Ceará. A tecnologia pode ampliar a produtividade, reduzir perdas e desperdícios, melhorar a rastreabilidade e o controle de qualidade e abrir novos canais de comercialização para produtores rurais e agroindústrias familiares.

Pergunta Norteadora

Como a tecnologia pode tornar a produção rural e agroindustrial da região mais eficiente, sustentável, rastreável e rentável?

Exemplos de Soluções

- Sistemas de gestão da produção rural e de custos para o pequeno produtor;
- Soluções de irrigação inteligente, sensoriamento e monitoramento de lavouras e rebanhos;
- Plataformas de comercialização direta e encurtamento da cadeia produtiva;
- Rastreabilidade e controle de qualidade de alimentos e produtos agroindustriais;
- Aproveitamento de resíduos agrícolas e soluções de economia circular no campo;
- Assistência técnica digital, diagnóstico por imagem e apoio à decisão do produtor.

Desafio 2 — Água, Energia e Convivência com o Semiárido

Contexto

A gestão dos recursos hídricos e energéticos é um desafio estruturante para o semiárido cearense. Soluções tecnológicas de baixo custo podem apoiar o monitoramento, a economia e o uso racional da água e da energia por famílias, escolas, produtores e pela gestão pública.

Pergunta Norteadora

Como podemos usar tecnologia acessível para melhorar a gestão da água, da energia e dos recursos naturais no semiárido?

Exemplos de Soluções

- Monitoramento de reservatórios, cisternas, poços e consumo hídrico;
- Detecção de perdas e vazamentos em redes e propriedades;
- Soluções de reúso de água e tratamento simplificado de efluentes;
- Gestão e eficiência energética, energia solar e microgeração;
- Monitoramento ambiental, climático e de risco de seca ou de eventos extremos;
- Educação ambiental gamificada e engajamento comunitário.

Desafio 3 — GovTech, Cidades Inteligentes e Serviços Públicos

Contexto

Municípios de pequeno e médio porte enfrentam limitações de equipe, orçamento e infraestrutura para prestar serviços públicos ágeis e transparentes. A tecnologia pode aproximar cidadão e poder público, qualificar a gestão e ampliar o controle social.

Pergunta Norteadora

Como podemos usar tecnologia para tornar os serviços públicos da região mais acessíveis, eficientes, transparentes e próximos do cidadão?

Exemplos de Soluções

- Canais digitais de atendimento, protocolo e acompanhamento de demandas do cidadão;
- Soluções de mobilidade urbana, segurança viária e acessibilidade;
- Ferramentas de transparência, dados abertos e controle social;
- Gestão de saúde, assistência social, educação e resíduos sólidos;
- Uso de inteligência artificial no atendimento e na triagem de demandas públicas;
- Painéis de indicadores para apoio à decisão da gestão municipal.

Desafio 4 — Comércio, Empreendedorismo e Economia Criativa

Contexto

O comércio local, os pequenos negócios e a economia criativa geram emprego e renda em toda a região, mas enfrentam dificuldades de digitalização, competitividade, gestão e acesso a novos mercados.

Pergunta Norteadora

Como podemos fortalecer os pequenos negócios, o turismo e a economia criativa da região por meio da tecnologia e de novos modelos de negócio?

Exemplos de Soluções

- Marketplaces e vitrines digitais do comércio local;
- Ferramentas de gestão, precificação e inteligência comercial para MPes;
- Programas de fidelização e ativação de consumidores;
- Plataformas de divulgação cultural, roteiros turísticos e experiências digitais;
- Soluções de empregabilidade, qualificação e conexão entre talentos e empresas;
- Produtos e serviços digitais da economia criativa regional.

3.1

Cada equipe deverá indicar, no momento da inscrição ou até o encerramento do primeiro dia de atividades, o desafio ao qual sua solução se vincula. Soluções que não guardarem aderência a nenhum dos desafios propostos poderão ser desclassificadas pela Comissão Organizadora.

4. Do Público-Alvo e das Inscrições

4.1

O Hackathon é aberto a estudantes de cursos técnicos, de graduação e de pós-graduação do IFCE Campus Iguatu e de outras instituições de ensino, servidores, egressos, desenvolvedores, designers, empreendedores, startups, profissionais do setor produtivo e demais interessados, com idade mínima de 16 (dezesseis) anos completos na data do evento.

4.2

A participação é voluntária, gratuita, pessoal, nominativa e intransferível.

4.3

As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio do formulário eletrônico disponível em <https://forms.gle/QQHUV9fqg1UprNJx9>, com início em 19 de agosto de 2026 e encerramento no dia 26 de agosto de 2026, no ato do credenciamento, observada a disponibilidade de vagas.

4.4

A inscrição é individual e obrigatória para todos os participantes, inclusive para os integrantes de equipes previamente constituídas.

4.5

Serão disponibilizadas até 75 (setenta e cinco) vagas, distribuídas em até 15 (quinze) equipes, respeitada a ordem de inscrição e a capacidade da infraestrutura disponibilizada.

4.6

Participantes com idade entre 16 (dezesseis) e 17 (dezessete) anos deverão apresentar, no ato do credenciamento, o Termo de Autorização de Participação assinado pelo responsável legal, conforme modelo constante do Anexo I deste Edital, acompanhado de cópia do documento de identificação do responsável.

4.7

A homologação das inscrições será divulgada pela Comissão Organizadora nos canais oficiais do evento até o dia 25 de agosto de 2026. As inscrições realizadas após essa data serão confirmadas no ato do credenciamento, mediante disponibilidade de vagas remanescentes.

4.8

Caso o número de inscrições exceda a capacidade prevista, a Comissão Organizadora poderá ampliar o número de vagas, mediante disponibilidade de infraestrutura, ou realizar seleção pela ordem de inscrição, assegurada a formação de lista de espera.

4.9

A inscrição implica, por si só, a aceitação integral dos termos deste Edital.

5. Dos Critérios de Participação e da Formação das Equipes

5.1

A participação ocorrerá obrigatoriamente em equipes. No ato da inscrição, os participantes poderão informar os integrantes de sua equipe, caso já possuam grupo previamente constituído, sendo obrigatória a inscrição individual de todos os membros.

5.1.1

Os participantes que não possuírem equipe previamente formada poderão integrar equipes constituídas durante a abertura oficial do Hackathon, com apoio da organização.

5.1.2

Cada equipe deverá possuir no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) participantes.

5.1.3

Será fortemente incentivada a formação de equipes multidisciplinares, recomendando-se que cada equipe conte com, ao menos, um integrante com habilidades de desenvolvimento ou prototipação técnica e um integrante com habilidades de negócio, design ou conhecimento do domínio do desafio escolhido.

5.1.4

Cada equipe deverá definir um nome e indicar um integrante como representante oficial para interlocução com a organização.

5.2

Não será permitida a substituição ou inclusão de integrantes após o encerramento do período destinado à formação das equipes, salvo autorização expressa da Comissão Organizadora.

5.3

Em caso de desistência de participantes durante a realização do evento, a equipe poderá permanecer na competição desde que mantenha, no mínimo, 3 (três) integrantes ativos. O descumprimento deste requisito poderá resultar em desclassificação, a critério da Comissão Organizadora.

5.4

A permanência na competição está condicionada à participação integral nas atividades obrigatórias previstas no cronograma, especialmente na abertura, nos checkpoints e na apresentação final.

5.5

Os participantes deverão portar seus próprios equipamentos (notebooks, cabos, carregadores, adaptadores e demais materiais de apoio). A organização disponibilizará infraestrutura básica, incluindo espaço físico, mobiliário, acesso à internet e pontos de energia elétrica.

6. Do Cronograma de Realização

O Hackathon será realizado em formato integralmente presencial, no IFCE Campus Iguatu — Unidade Cajazeiras, nos dias 26 e 27 de agosto de 2026, das 09h00 às 16h00, com cerimônia de premiação no dia 27 de agosto de 2026, às 19h00, durante o evento Inovação X — Tour Iguatu.

1º Dia — 26 de agosto de 2026 (quarta-feira) · 09h00 às 16h00

Horário	Atividade
09h00 às 09h30	Credenciamento dos participantes
09h30 às 10h15	Abertura oficial · Apresentação dos desafios · Metodologia e regras
10h15 às 10h45	Formação e validação das equipes
10h45 às 11h45	Mentoria de Imersão e Ideação (definição do problema e da proposta de valor)

Horário	Atividade
11h45 às 12h15	Definição do escopo do MVP com apoio dos mentores
12h15 às 13h15	Intervalo
13h15 às 14h00	Mentoria Técnica (arquitetura, stack, prototipação e uso de APIs)
14h00 às 15h45	Desenvolvimento da solução
15h45 às 16h00	Checkpoint 1 e encerramento do 1º dia

2º Dia — 27 de agosto de 2026 (quinta-feira) · 09h00 às 16h00

Horário	Atividade
09h00 às 09h15	Abertura do 2º dia e alinhamento com a organização
09h15 às 10h00	Mentoria de Modelo de Negócio, Impacto e Pitch
10h00 às 12h30	Desenvolvimento da solução
12h30 às 13h15	Intervalo
13h15	Encerramento do desenvolvimento (code freeze) e entrega obrigatória dos materiais
13h15 às 13h30	Apresentação da Banca Avaliadora
13h30 às 15h30	Pitches das equipes para a Banca Avaliadora
15h30 às 16h00	Deliberação da Banca Avaliadora e encerramento da etapa competitiva

Cerimônia de Premiação — 27 de agosto de 2026 (quinta-feira)

Horário	Atividade
19h00	Divulgação do resultado e cerimônia de premiação, durante a programação oficial do Inovação X — Tour Iguatu

6.1

Cada equipe terá até 5 (cinco) minutos para a apresentação do pitch, com demonstração da solução desenvolvida, seguidos de até 3 (três) minutos de arguição pela Banca Avaliadora. O tempo será controlado pela organização e o seu descumprimento será considerado na avaliação do critério "Qualidade do Pitch e da Demonstração". A Comissão Organizadora poderá ajustar o tempo de apresentação em função do número de equipes classificadas, comunicando a alteração até o início do 2º dia de atividades.

6.1.1

É obrigatória a presença de, no mínimo, 3 (três) integrantes de cada equipe na cerimônia de premiação, no dia 27 de agosto de 2026, às 19h00, durante o Inovação X — Tour Iguatu.

6.2

O cronograma poderá ser ajustado, em caráter excepcional, mediante decisão da Comissão Organizadora, sempre que necessário para garantir a adequada execução do Hackathon, sua qualidade metodológica e o cumprimento dos objetivos estabelecidos neste Edital.

6.3

A organização poderá disponibilizar alimentação aos participantes ao longo do evento, conforme a estrutura e o apoio institucional disponíveis, sem que isso constitua obrigação prevista neste Edital.

7. Dos Entregáveis Obrigatórios

7.1

Até o horário de encerramento do desenvolvimento previsto no cronograma (13h15 do dia 27 de agosto de 2026), cada equipe deverá submeter, por meio do canal indicado pela organização, os seguintes materiais:

- I. Protótipo funcional ou navegável da solução, passível de demonstração ao vivo durante o pitch, em qualquer formato executável — aplicação web, aplicativo, protótipo de alta fidelidade, hardware, planilha inteligente, bot ou equivalente;
- II. Repositório de código ou pacote com os arquivos-fonte do que foi desenvolvido, quando aplicável;
- III. Apresentação de pitch em formato PDF, com no máximo 10 (dez) slides;
- IV. Descrição executiva da solução, com no máximo 2 (duas) páginas, contendo: desafio escolhido, problema identificado, solução proposta, público beneficiado, diferencial, tecnologias utilizadas e próximos passos.

7.2

É recomendada, em caráter opcional, a submissão de um vídeo de demonstração da solução com duração de até 2 (dois) minutos.

7.3

A não submissão dos entregáveis obrigatórios no prazo estabelecido implicará a desclassificação da equipe, a critério da Comissão Organizadora.

7.4

Não será admitida a continuidade do desenvolvimento após o encerramento do prazo de entrega. A solução demonstrada no pitch deverá corresponder ao material submetido.

8. Do Uso de Tecnologias, Código Aberto e Inteligência Artificial

8.1

As equipes têm total liberdade de escolha quanto às linguagens de programação, frameworks, plataformas, ferramentas no-code/low-code e tecnologias empregadas no desenvolvimento de suas soluções.

8.2

É permitido o uso de bibliotecas, frameworks, APIs públicas, bases de dados abertas, componentes de código aberto e ferramentas de inteligência artificial generativa, desde que respeitadas as respectivas licenças de uso e devidamente declarados na descrição executiva da solução.

8.3

Toda a solução apresentada deverá ser concebida e desenvolvida durante o período de realização do Hackathon. É vedada a apresentação de produtos, sistemas ou protótipos previamente desenvolvidos, ainda que por integrantes da própria equipe, ressalvado o uso de componentes reutilizáveis de caráter genérico e de bibliotecas públicas.

8.4

É vedado o plágio, a apropriação indevida de soluções de terceiros e a violação de direitos autorais ou de propriedade intelectual, sob pena de desclassificação imediata da equipe, sem prejuízo das providências legais cabíveis.

8.5

As soluções que envolverem tratamento de dados pessoais deverão observar a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — LGPD), sendo vedada a utilização de bases de dados reais contendo dados pessoais sem a devida autorização.

9. Dos Critérios de Avaliação

Critério	Descrição	Peso
Aderência ao desafio	Alinhamento da solução ao desafio escolhido e ao contexto do território.	10%
Grau de inovação	Originalidade, criatividade e diferencial em relação às soluções existentes.	20%
Funcionalidade do protótipo (MVP)	Nível de desenvolvimento e funcionamento demonstrável da solução.	25%
Viabilidade técnica e de implementação	Exequibilidade técnica, econômica e operacional da solução.	15%
Potencial de impacto	Impacto econômico, social e ambiental para Iguatu e a Região Centro-Sul.	15%
Qualidade do pitch e da demonstração	Clareza, objetividade, domínio do conteúdo e capacidade de demonstração.	15%
Total		100%

9.1

Cada critério será pontuado de 0 (zero) a 10 (dez) por cada avaliador, sendo a nota final da equipe obtida pela média ponderada das notas atribuídas, conforme os pesos indicados no quadro acima.

9.2

Em caso de empate, serão aplicados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate: (I) maior pontuação no critério "Funcionalidade do protótipo (MVP)"; (II) maior pontuação no critério "Grau de inovação"; (III) maior pontuação no critério "Potencial de impacto"; (IV) decisão da Banca Avaliadora.

10. Da Banca Avaliadora

10.1

A Banca Avaliadora será composta por, no mínimo, 3 (três) membros, indicados pelas instituições realizadoras, entre docentes, pesquisadores, especialistas em inovação e tecnologia, empreendedores, representantes do setor produtivo e do poder público.

10.2

Compete à Banca Avaliadora analisar as apresentações e os entregáveis das equipes, atribuir as notas conforme os critérios estabelecidos neste Edital e definir a classificação final.

10.3

Não poderá compor a Banca Avaliadora quem possuir vínculo direto com qualquer equipe participante, devendo eventuais situações de conflito de interesse ser comunicadas previamente à Comissão Organizadora.

10.4

As decisões da Banca Avaliadora são soberanas e irrecorríveis.

11. Da Premiação

1º Lugar

- R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) + Troféu + Certificado + Trilha de Pré-Incubação

2º Lugar

- R\$ 1.000,00 (mil reais) + Troféu + Certificado + Trilha de Pré-Incubação

3º Lugar

- R\$ 500,00 (quinhentos reais) + Troféu + Certificado + Trilha de Pré-Incubação

11.1

A Trilha de Pré-Incubação consiste em um programa de acompanhamento das três soluções melhor classificadas, com duração aproximada de 3 (três) meses, articulado pelas instituições realizadoras junto a instituições de apoio ao empreendedorismo, tais como o HUBINE — Hub de Inovação do Banco do Nordeste, o SEBRAE, incubadoras, universidades e parceiros regionais, com o objetivo de apoiar a evolução das ideias em iniciativas capazes de gerar desenvolvimento econômico para Iguatu e para a Região Centro-Sul.

11.2

Todos os prêmios oferecidos no âmbito do Hackathon são pessoais, intransferíveis e vinculados à equipe vencedora devidamente identificada no momento da inscrição e validada pela Comissão Organizadora. A não aceitação do prêmio por qualquer integrante ou equipe não dará direito, sob hipótese alguma, à sua transferência, substituição ou conversão.

11.3

Os prêmios financeiros serão rateados igualmente entre os integrantes da equipe vencedora, salvo manifestação expressa e unânime em sentido diverso, formalizada junto à Comissão Organizadora.

11.4

A Comissão Organizadora poderá conceder prêmios adicionais, menções honrosas, prêmios por desafio ou reconhecimentos especiais oferecidos por patrocinadores e apoiadores, os quais, quando houver, serão divulgados ao longo da realização do Hackathon ou durante a cerimônia de premiação.

11.5

A não entrega do prêmio poderá ocorrer nas seguintes situações:

- I. Fornecimento incorreto ou incompleto de dados cadastrais por parte dos participantes ou representantes da equipe;
- II. Ocorrência de caso fortuito ou força maior que inviabilize a entrega ou execução do prêmio;
- III. Não assinatura, quando exigido, de Termo de Compromisso ou documento equivalente pelo representante da equipe vencedora;
- IV. Descumprimento das regras estabelecidas neste Edital ou desclassificação da equipe pela Comissão Organizadora.

11.6

Todos os participantes que concluírem integralmente as atividades previstas no Hackathon receberão certificado de participação, emitido em formato digital pela Comissão Organizadora ou instituição designada para esse fim, com a respectiva carga horária.

12. Da Organização

12.1

O Hackathon IFCE Iguatu 2026 será realizado em modelo de cogestão entre as instituições realizadoras, HUBINE — Hub de Inovação do Banco do Nordeste, IFCE Campus Iguatu EKOAR e Instituto Avoar, cabendo a cada instituição responsabilidades específicas quanto à concepção, mobilização, execução e apoio à realização do evento.

12.2 Responsabilidades do IFCE Campus Iguatu (instituição anfitriã)

12.2.1 Sedar o evento na Unidade Cajazeiras e coparticipar da organização geral do Hackathon, assegurando a integração entre os realizadores e o alinhamento com a política institucional de ensino, pesquisa, extensão e inovação;

12.2.2 Realizar a mobilização do público-alvo no âmbito do campus e da região, promovendo a ampla divulgação do evento junto a discentes, docentes, servidores, egressos e demais instituições de ensino;

12.2.3 Apoiar a divulgação do Hackathon nos canais oficiais da instituição e demais meios institucionais;

12.2.4 Disponibilizar a infraestrutura necessária à realização do evento, incluindo espaço físico, laboratórios, mobiliário, acesso à internet, pontos de energia, apoio logístico e demais condições operacionais;

12.2.5 Indicar representantes para compor a Comissão Organizadora e a Banca Avaliadora do Hackathon;

12.2.6 Disponibilizar apoio técnico e acadêmico, inclusive por meio de docentes mentores e do Núcleo de Inovação Tecnológica, quando aplicável;

12.2.7 Garantir a execução da programação oficial do evento, incluindo abertura, desenvolvimento das atividades e cerimônia de premiação.

12.3 Responsabilidades das Demais Instituições Realizadoras (, HUBINE — Banco do Nordeste EKOAR e Instituto Avoar)

12.3.1 Apoiar a concepção metodológica do Hackathon, contribuindo para a definição da jornada de inovação, das dinâmicas de ideação e da estruturação das atividades;

12.3.2 Atuar na mobilização e no engajamento do ecossistema de inovação, empreendedorismo, educação e desenvolvimento regional;

12.3.3 Disponibilizar mentores, especialistas e facilitadores para apoio às equipes participantes, com foco em tecnologia, negócios, impacto social, sustentabilidade e desenvolvimento territorial;

12.3.4 Apoiar a realização de atividades formativas, mentorias e dinâmicas colaborativas durante o Hackathon;

12.3.5 Indicar representantes para compor a Comissão Organizadora e a Banca Avaliadora do evento;

12.3.6 Contribuir para a divulgação do Hackathon em seus canais institucionais, fortalecendo a visibilidade e o alcance da iniciativa;

12.3.7 Apoiar tecnicamente a organização na curadoria dos desafios, na articulação de patrocínios e apoios e no fortalecimento da experiência dos participantes;

12.3.8 Apoiar a articulação da Trilha de Pré-Incubação das equipes vencedoras;

12.3.9 Assegurar a integração do Hackathon à programação do Inovação X — Tour Iguatu, incluindo a realização da cerimônia de premiação.

12.4

A participação no Hackathon não gera vínculo empregatício, societário ou qualquer relação de natureza trabalhista entre os participantes e as instituições organizadoras ou parceiras, sendo de caráter exclusivamente educacional, colaborativo e de inovação aberta.

12.5 Comissão Organizadora

12.5.1

A Comissão Organizadora do Hackathon será composta por representantes indicados pelas instituições realizadoras, HUBINE — Hub de Inovação do Banco do Nordeste, IFCE Campus Iguatu EKOAR e Instituto Avoar.

12.5.2

Compete à Comissão Organizadora:

- I. Planejar, coordenar e conduzir a execução geral do Hackathon;
- II. Validar inscrições, equipes e deliberar sobre situações excepcionais não previstas neste Edital;
- III. Supervisionar a aplicação da metodologia do Hackathon, bem como a condução de mentorias, checkpoints e atividades formativas;
- IV. Organizar e acompanhar a Banca Avaliadora e o processo de julgamento das soluções;
- V. Verificar o cumprimento dos entregáveis obrigatórios e das regras de desenvolvimento previstas no item 8;
- VI. Garantir o cumprimento das regras estabelecidas neste Edital;

VII. Resolver casos omissos, conflitos e eventuais impasses relacionados à competição, de forma soberana.

12.6 Regras Gerais de Responsabilidade da Organização

12.6.1

A organização do Hackathon disponibilizará infraestrutura básica para a realização do evento, incluindo acesso à internet e pontos de energia elétrica para uso das equipes participantes.

12.6.2

A organização não se responsabiliza por danos, extravios, furtos ou quaisquer prejuízos causados a equipamentos pessoais dos participantes durante a realização do evento.

12.6.3

A organização não se responsabiliza por eventuais interrupções, atrasos ou impedimentos na realização das atividades decorrentes de casos fortuitos, força maior ou instabilidades de conectividade e fornecimento de energia.

12.6.4

Eventuais incidentes ocorridos durante o Hackathon, relacionados ao comportamento dos participantes, ao descumprimento deste Edital ou às orientações da Comissão Organizadora, serão analisados e deliberados de forma soberana e irreversível pela Comissão Organizadora, observadas as normas disciplinares do IFCE.

13. Do Prazo e das Etapas do Edital

13.1

O presente Edital entra em vigor a partir da data de sua publicação e permanecerá vigente até a conclusão de todas as etapas do Hackathon IFCE Iguatu 2026, conforme cronograma abaixo:

Etapas	Prazos
I. Lançamento e publicação do Edital	19/08/2026
II. Período de inscrições	19/08/2026 a 26/08/2026
III. Homologação das inscrições	até 25/08/2026
IV. Credenciamento e abertura oficial	26/08/2026 — 09h00
V. Período de realização do Hackathon (imersão, mentorias e desenvolvimento)	26 e 27/08/2026 — 09h00 às 16h00
VI. Entrega dos materiais obrigatórios	27/08/2026 — até 13h15
VII. Apresentação das soluções (pitch final)	27/08/2026 — 13h30
VIII. Cerimônia de premiação (Inovação X — Tour Iguatu)	27/08/2026 — 19h00

13.2

O presente cronograma poderá ser ajustado, em caráter excepcional, mediante decisão da Comissão Organizadora, sempre que necessário para garantir a adequada execução do Hackathon, sua qualidade

metodológica e o cumprimento dos objetivos estabelecidos neste Edital, mediante ampla divulgação nos canais oficiais do evento.

14. Das Responsabilidades do Participante

14.1

Os participantes comprometem-se a participar integralmente de todas as atividades previstas no Hackathon, conforme cronograma estabelecido pela Comissão Organizadora, incluindo abertura, imersão, mentorias, checkpoints, desenvolvimento das soluções e apresentação final.

14.2

Cada participante será responsável por seus equipamentos pessoais, tais como computadores, notebooks, cabos, carregadores e demais materiais de apoio necessários à execução das atividades.

14.3

A organização não se responsabiliza por perdas, furtos, danos ou quaisquer ocorrências envolvendo equipamentos pessoais dos participantes durante a realização do Hackathon.

14.4

Os participantes deverão manter conduta ética, respeitosa e colaborativa durante todo o evento, sendo expressamente vedados comportamentos discriminatórios, ofensivos, agressivos ou que comprometam o andamento das atividades, bem como o consumo de bebidas alcoólicas e substâncias ilícitas nas dependências do campus.

14.5

Os participantes deverão respeitar as normas internas do IFCE Campus Iguatu, incluindo as regras de uso de laboratórios, equipamentos e demais espaços institucionais, zelando pela conservação do patrimônio público.

14.6

Eventuais incidentes ocorridos durante o Hackathon, relacionados ao comportamento dos participantes ou ao descumprimento das orientações da Comissão Organizadora, serão avaliados e deliberados de forma soberana e irrecorrível pela Comissão Organizadora.

14.7

Os participantes são responsáveis por acompanhar todas as comunicações oficiais do Hackathon, realizadas por meio dos canais institucionais definidos pela organização, incluindo e-mail, site oficial e demais meios de divulgação.

14.8

O não cumprimento das responsabilidades previstas neste Edital poderá acarretar a desclassificação imediata do participante ou da equipe, sem direito a recurso, a critério da Comissão Organizadora.

15. Dos Direitos de Propriedade Intelectual

15.1

A propriedade intelectual sobre as soluções, códigos, protótipos, modelos de negócio, apresentações, canvas e demais materiais desenvolvidos no âmbito do Hackathon IFCE Iguatu 2026 pertence integralmente à respectiva equipe criadora, respeitadas as disposições deste Edital e a política de inovação do IFCE.

15.2

As soluções apresentadas no Hackathon têm caráter preliminar e experimental, não constituindo, por si só, produtos ou serviços finalizados, podendo ser aprimoradas, validadas ou desenvolvidas posteriormente pelos seus respectivos autores, de forma independente ou em parceria com instituições interessadas.

15.3

Caso as soluções desenvolvidas no âmbito do Hackathon evoluam para projetos passíveis de proteção da propriedade intelectual, incluindo patentes, registros de marca, desenhos industriais ou programas de computador, os participantes deverão observar a legislação brasileira aplicável, especialmente a Lei de Inovação (Lei nº 10.973/2004), regulamentada pelo Decreto nº 9.283/2018, e a Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996), bem como as normas internas do IFCE quando houver participação de servidores ou uso de infraestrutura institucional em etapas posteriores ao evento.

15.4

Nos casos em que houver interesse de instituições parceiras, investidores ou patrocinadores em apoiar, desenvolver ou investir nas soluções apresentadas, as negociações deverão ocorrer de forma direta com as respectivas equipes detentoras das soluções, observados os princípios da boa-fé, da transparência e da autonomia dos criadores.

15.5

A participação no Hackathon não implica cessão, transferência ou renúncia dos direitos de propriedade intelectual das soluções apresentadas, salvo mediante instrumento específico celebrado entre as partes envolvidas.

15.6

As equipes autorizam a divulgação institucional do nome da equipe, do título e da descrição resumida da solução desenvolvida, para fins de comunicação, prestação de contas e registro do evento.

16. Da Proteção de Dados Pessoais

16.1

Os dados pessoais fornecidos pelos participantes no ato da inscrição serão tratados exclusivamente para as finalidades de organização, execução, comunicação, certificação e prestação de contas do Hackathon, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (LGPD).

16.2

Os dados não serão compartilhados com terceiros estranhos à organização do evento, ressalvadas as hipóteses legais e a comunicação entre as instituições organizadoras e parceiras para as finalidades previstas neste Edital.

16.3

O participante poderá solicitar, a qualquer tempo, informações sobre o tratamento de seus dados pessoais por meio dos canais oficiais do evento.

17. Disposições Finais

17.1

Todos os participantes autorizam, de forma gratuita, a utilização de sua imagem, voz, nome e demais dados biográficos pelo IFCE Campus Iguatu e pelas instituições parceiras do Hackathon, para fins de divulgação institucional, produção de materiais promocionais, registros audiovisuais, relatórios e ações de comunicação relacionadas ao evento, incluindo a divulgação dos nomes das equipes e das soluções desenvolvidas durante a competição.

17.2

A inscrição no Hackathon implica, por si só, a aceitação integral de todos os termos, condições e regras estabelecidas neste Edital, bem como das decisões da Comissão Organizadora.

17.3

Os participantes comprometem-se a conduzir sua participação de forma ética, responsável e em conformidade com a legislação vigente, incluindo normas de integridade, transparência e combate à corrupção aplicáveis à administração pública e às instituições parceiras.

§1º É expressamente vedada a prática de qualquer ato que atente contra a integridade, a reputação ou o patrimônio das instituições organizadoras e parceiras do Hackathon.

§2º Nenhuma das partes envolvidas poderá oferecer, prometer, conceder ou aceitar vantagens financeiras ou não financeiras, diretas ou indiretas, que configurem prática ilegal, corrupção ou conflito de interesses, devendo assegurar que seus representantes, colaboradores e participantes ajam da mesma forma.

§3º Os participantes comprometem-se a comunicar imediatamente à Comissão Organizadora quaisquer situações que possam configurar suspeita de irregularidade, fraude ou corrupção relacionadas ao Hackathon.

§4º Situações que possam configurar conflito de interesses, reais ou potenciais, entendidas como aquelas que possam comprometer a imparcialidade, a transparência ou a integridade do Hackathon, deverão ser imediatamente comunicadas à Comissão Organizadora, para análise e providências cabíveis.

17.4

Os casos omissos neste Edital serão resolvidos pela Comissão Organizadora, de forma soberana, não cabendo recurso às suas decisões.

17.5

O IFCE Campus Iguatu e as instituições parceiras poderão, a qualquer tempo, cancelar, suspender ou alterar o presente Edital, no todo ou em parte, por motivo de interesse público, conveniência administrativa ou força maior, sem que disso resulte qualquer direito à indenização aos participantes.

17.6

Mais informações poderão ser obtidas junto à organização do Hackathon por meio do e-mail organizacaohackathon@gmail.com e dos canais institucionais oficiais divulgados no site e nos materiais de comunicação do evento.

17.7

Fica eleito o foro da Justiça Federal, Seção Judiciária do Estado do Ceará, para dirimir quaisquer questões decorrentes da execução deste Edital, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Iguatu (CE), 19 de agosto de 2026.

**EKOAR · HUBINE — Banco do Nordeste · IFCE Campus Iguatu · Instituto Avoar
Comissão Organizadora do Hackathon IFCE Iguatu 2026**

Anexo I — Termo de Autorização de Participação para Menores de 18 Anos

Eu, _____, portador(a) do documento de identificação nº _____ e do CPF nº _____, na qualidade de responsável legal por _____, nascido(a) em ____/____/____, AUTORIZO sua participação no HACKATHON IFCE IGUATU 2026, a ser realizado nos dias 26 e 27 de agosto de 2026, das 09h00 às 16h00, no IFCE Campus Iguatu — Unidade Cajazeiras, bem como na cerimônia de premiação do dia 27 de agosto de 2026, às 19h00, durante o evento Inovação X — Tour Iguatu.

Declaro estar ciente do teor integral do Edital do evento, das atividades previstas, dos horários de início e término de cada dia e das normas de conduta aplicáveis, bem como de que o deslocamento do(a) participante até o local do evento e o seu retorno são de responsabilidade da família.

Autorizo, ainda, o uso da imagem, voz e nome do(a) participante para fins de divulgação institucional do evento, nos termos do item 17.1 do Edital.

Telefone de contato do responsável: _____

Assinatura do responsável legal

Iguatu (CE), ____ de _____ de 2026.