



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
DIREÇÃO GERAL DO CAMPUS MONTEIRO**

**EDITAL DG N° 33/2025, DE 01 DE DEZEMBRO DE 2025  
CARIRI IDEATHON 2025**

O DIRETOR-GERAL DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - CAMPUS MONTEIRO, no uso de suas atribuições, torna público o processo de abertura de inscrições de estudantes para o evento **CARIRI IDEATHON 2025**, conforme disposições a seguir.

**1. DOS OBJETIVOS**

- 1.1. Este evento é uma competição (hackaton), em que equipes de estudantes deverão gerar ideias inovadoras e soluções criativas (idear, prototipar e apresentar soluções tecnológicas), a partir de um problema ou desafio específico, caracterizado por um demandante real convidado, possibilitando:
- I. Impulsionar a cultura de inovação na prática acadêmica e profissional, em alinhamento com as políticas e ações institucionais para esse fim;
  - II. Experienciar metodologias de ideação, prototipação e de modelagem de negócios para a concepção de produtos e serviços, sob uma visão empreendedora e inovadora;
  - III. Aplicar conhecimentos adquiridos nos cursos da instituição para a compreensão de problemas e proposição de soluções criativas e com potencial de impacto, envolvendo a agenda de objetivos para o desenvolvimento sustentável (ODS 2030).
  - IV. Conectar a comunidade acadêmica com colaboradores e demandantes de inovação, do IFPB e externos, para impulsionamento de projetos e negócios, disseminando futuros meios ou oportunidades de captação de recursos de apoio técnico ou de financiamento (projetos de inovação, mentoria, incubação e similares).
  - V. Contribuir com o tracionamento de ações em inovação na região, em parceria com o Hub Novo Cariri (Ecossistema Local de Inovação ou ELI Cariri).

**2. DA PARTICIPAÇÃO DAS EQUIPES E INSCRIÇÕES**

- 2.1. As equipes competidoras deverão ser compostas por, exatamente, 04 estudantes regularmente matriculados no CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Não serão aceitas inscrições que não obedecerem a esse preceito.
- 2.2. Serão inscritas até 08 equipes, considerando a ordem de inscrição.
- 2.3. As inscrições serão realizadas gratuita e eletronicamente no período determinado (vide cronograma deste edital), exclusivamente via Internet, em que:
- I. O acesso ao formulário eletrônico de inscrição pode ser feito pelo endereço <https://forms.gle/7H7cYyhWJymCjiSm8>

- II. No formulário deverá ser informado o nome da equipe competidora, os nomes completos, matrículas e e-mails de cada um de seus integrantes.
  - III. É vedada a participação de um mesmo competidor em mais de uma equipe.
  - IV. Qualquer inconsistência nos dados de inscrição resultará em automática anulação da mesma.
  - V. Enquanto vigente o prazo de inscrição, os dados ainda poderão ser editados pela equipe. Para isso, basta acessar o link “EDITAR RESPOSTA”, presente no último e-mail enviado como recibo de inscrição.
- 2.4. No formulário eletrônico de inscrição, a equipe deverá preencher, assinar e anexar uma cópia do ANEXO I - TERMO DE COMPROMISSO E DE DIREITOS DE IMAGEM, que determina o aceite de regras e informe de dados visando a divulgação do evento e o recebimento da premiação.
- 2.5. Será divulgado o resultado das inscrições homologadas, com a listagem de quais equipes estarão habilitadas para participar da competição.
- 2.6. Caso a equipe tenha a sua inscrição indeferida (não homologada), a mesma poderá solicitar recurso, enviando e-mail para [inovacao.mt@ifpb.edu.br](mailto:inovacao.mt@ifpb.edu.br), dentro do prazo recursal (vide cronograma), colocando no assunto o título “RECURSO EDITAL CARIRI IDEATHON 2025” e, no texto, os nomes, matrículas dos integrantes junto com o motivo do pedido de recurso a ser analisado.

### **3. DAS REGRAS E ORIENTAÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

- 3.1. Se no evento algum membro faltar, a equipe poderá continuar a participar com o(s) membro(s) restante(s), desde que:
- I. Façam-se presentes na competição ao menos 2 membros, dentre os previamente inscritos;
  - II. Sejam excluídos da equipe os membros ausentes, os quais não terão direito a dividir premiações eventualmente conquistadas pelos presentes e a obterem certificados de participação e/ou de premiação.
- 3.2. Na 1ª ETAPA da competição (1º dia), de AQUECIMENTO, as equipes competidoras se apropriarão da problemática e participarão de oficinas sobre ideação, prototipação, modelagem de negócios e pitch (apresentação de ideias).
- 3.3. Na 2ª ETAPA da competição (1º dia), de MENTORIA, as equipes competidoras realizarão a produção e o refino de artefatos necessários para modelagem da ideia/solução, assim como do PITCH, seguindo a metodologia da competição. Para aperfeiçoamento conceitual, poderão ser consultados ou realizadas consultas aos mentores especializados que ficarão de prontidão:
- I. Serão disponibilizados mentores da área de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC); e de Empreendedorismo e Inovação.
  - II. Cada sessão de mentoria deverá durar no máximo 06 minutos;
  - III. Cada equipe terá direito a até 12 consultas de mentoria, limitadas ao horário desta etapa e controladas por meio de fichas.
  - IV. No espaço somente será fornecido o acesso à Internet. É necessário que as equipes competidoras tragam computadores pessoais e outros materiais que julgarem necessários para realização de seus trabalhos.
- 3.4. Na 3ª ETAPA da competição (2º dia), de PITCH, as equipes competidoras realizarão a apresentação formal de suas ideias perante uma banca de especialistas convidados, utilizando-se dos artefatos e recomendações previamente desenvolvidos.
- I. O PITCH é uma apresentação curta e direta sobre uma empresa ou projeto que tem como objetivo despertar a atenção de um investidor, parceiro ou cliente.
  - II. O desenvolvimento e a apresentação do PITCH são livres com o uso de quaisquer recursos mencionados e utilizados nas etapas anteriores. A apresentação do PITCH deverá ser de no máximo 10 minutos (utilizando-se de recursos multimídias,

- como slides e/ou vídeos).
- III. A ordem de apresentação das equipes seguirá a ordem das inscrições, que será verificável no site deste edital na fase de DIVULGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES HOMOLOGADAS (vide cronograma do edital).
- IV. Será eliminada desta etapa (e por conseguinte da competição) a equipe competidora cujos membros registrados tenham se ausentado em etapas anteriores da competição.
- V. Após isso, a banca de especialistas poderá, em até 10 minutos, realizar questionamentos adicionais para a equipe, a fim de avaliar o potencial da ideia e da equipe em executá-la.
- VI. A equipe obterá uma pontuação entre 0 (zero) e 100 (pontos) para aferição do grau de inovação, atribuída por cada membro da banca de especialistas, cuja pontuação final da equipe será a média da pontuação atribuída pelos membros.
- VII. Cada membro de banca avaliará cada equipe sobre 05 aspectos (20 pontos cada), com base nas informações obtidas ao longo do PITCH:
- Compreensão do desafio e da exploração da demanda apresentada;
  - Inovação e criatividade da solução;
  - Qualidade da experiência do usuário da solução;
  - Sustentabilidade, escala e monetização da solução;
  - Comunicabilidade e persuasão da equipe.
- VIII. A banca de especialistas pode registrar recomendações para melhoria da ideia pelas equipes.
- IX. Em caso de empate na pontuação, serão adotados os seguintes critérios de desempate entre as equipes, na seguinte ordem:
- Não ultrapassou o tempo de apresentação estabelecido para o PITCH.
  - Maior pontuação, na seguinte ordem, dentre as seguintes perspectivas de avaliação (B, C, D)
- X. Caso o empate ainda prevaleça, a premiação e a colocação serão decididos em consenso pela banca examinadora, considerando o conjunto geral da apresentação e da ideia/solução entre as equipes que empataram.

#### 4. CRONOGRAMA E LOCAL

INSCRIÇÕES	01/12/2025 A 05/12/2025
DIVULGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES HOMOLOGADAS	06/12/2025
RECURSOS	08/12/2025 (23:59h)
ETAPA 01 - AQUECIMENTO	11/12/2025 (08:30h até 12:00h)
ETAPA 02 - DESENVOLVIMENTO E MENTORIA	11/12/2025 (14:00h até 18:00h)
ETAPA 03 - PITCH	12/12/2025 (14:30h)

4.1. Somente participarão equipes com inscrições homologadas, recomendando-se que seus membros se façam presentes no local das respectivas etapas com 30 minutos de antecedência, para verificação e checagem.

#### 5. DA CERTIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

- 5.1. Todas as equipes participantes receberão certificado de participação no evento.
- 5.2. Todas as equipes que tenham ficado nas 3 primeiras colocações ganharão um certificado de premiação, pela respectiva colocação obtida.
- 5.3. A equipe vencedora ganhará como prêmio o valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), concedidos pelo Campus Monteiro, que deverão ser divididos proporcionalmente entre os membros que participaram da competição.
- 5.4. Outras premiações poderão ser concedidas às primeiras equipes colocadas, sob responsabilidade e concessão de parceiros do evento (e não do IFPB), sendo divulgadas pelos mesmos durante os dias da competição.

**Abimael de Oliveira Silva**  
Diretor-Geral  
IFPB - Campus Monteiro  
Portaria Nº 2.073/2022 - Reitoria

## ANEXO I - TERMO DE COMPROMISSO E DE DIREITOS DE IMAGEM

Declaramos que nos comprometemos em respeitar as definições do EDITAL DG N° 33/2025, dividindo igualmente o prêmio, em comum acordo com os demais membros da minha equipe.

Também, autorizamos livremente o uso de direitos sobre a nossa imagem, para fins de divulgação da competição pelo IFPB e por parceiros do evento. Isso inclui, todo e qualquer material entre fotos e documentos. A presente autorização é concedida a título GRATUITO, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, por um prazo de 10 anos, das seguintes formas: (I) outdoor; (II) busdoor; folhetos em geral (encartes, mala-direta, catálogo, clipping); (III) documentos oficiais e folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home-page do IFPB; (VI) cartazes; (VII) painéis urbanos em backlights e frontlight; (VIII) mídia eletrônica (painéis digitais, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da nossa vontade, declaramos que autorizamos o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado, a título de direitos conexos à nossa imagem ou a qualquer outro.

Por ser verdade, assinamos o presente Termo.

### NOME DA EQUIPE COMPETIDORA

### INTEGRANTE 01 DA EQUIPE COMPETIDORA

Nome Completo

CPF / RG

--	--

BANCO / AGÊNCIA / CONTA / OPERAÇÃO

--	--	--	--

### INTEGRANTE 02 DA EQUIPE COMPETIDORA

Nome Completo

CPF / RG

--	--

BANCO / AGÊNCIA / CONTA / OPERAÇÃO

--	--	--

### **INTEGRANTE 03 DA EQUIPE COMPETIDORA**

Nome Completo

--

CPF / RG

--	--

BANCO / AGÊNCIA / CONTA / OPERAÇÃO

--	--	--

### **INTEGRANTE 04 DA EQUIPE COMPETIDORA**

Nome Completo

--

CPF / RG

--	--

BANCO / AGÊNCIA / CONTA / OPERAÇÃO

--	--	--

---

ASSINATURA INTEGRANTE 01 (assinar eletronicamente com [gov.br](#))

---

ASSINATURA INTEGRANTE 02 (assinar eletronicamente com [gov.br](#))

---

ASSINATURA INTEGRANTE 03 (assinar eletronicamente com [gov.br](#))

---

ASSINATURA INTEGRANTE 04 (assinar eletronicamente com [gov.br](#))