



Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho

CHAMADA Nº5/2026/GAB-MUZ/MUZ/IFSULDEMINAS

## **CHAMADA PÚBLICA PARA CAPTAÇÃO DE DESAFIOS REAIS DO SETOR PRODUTIVO E DA COMUNIDADE PARA O DESAFIO MAKER MUZAMBINHO: DO PROBLEMA AO PROTÓTIPO**

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho, por meio do Espaço Maker Muzambinho, da INCETEC – Núcleo Incubador de Empresas Muzambinho e do Centro de Inovação e Empreendedorismo, torna pública a presente Chamada para seleção de parceiros interessados em apresentar desafios reais que possam ser trabalhados pelas equipes participantes do evento Desafio Maker Muzambinho: Do Problema ao Protótipo.

A iniciativa busca aproximar a comunidade acadêmica dos desafios enfrentados pelo setor produtivo e pela sociedade, promovendo a construção colaborativa de soluções inovadoras, protótipos, produtos, processos e serviços.

### **1. INFORMAÇÕES SOBRE O EVENTO**

1.1 O Desafio Maker Muzambinho: Do Problema ao Protótipo é uma iniciativa de inovação e empreendedorismo que conecta estudantes, servidores, comunidade externa e setor produtivo para desenvolver soluções para problemas reais da região.

1.2 O evento será realizado em três fases:

Imersão: 11 de agosto de 2026 - Centro de Inovação e Empreendedorismo Muzambinho

Desenvolvimento: 11 de agosto a 08 de outubro de 2026 - Espaço Maker Muzambinho

Demoday: 09 de outubro de 2026 - Centro de Inovação e Empreendedorismo Muzambinho

1.3 Participarão do desafio equipes compostas por estudantes e coordenadores/tutores, totalizando até 10 equipes.

### **2. OBJETIVO DA CHAMADA**

2.1 Selecionar até 3 (três) desafios reais apresentados por empresas, cooperativas, associações, produtores rurais, instituições públicas, organizações da sociedade civil e demais entidades interessadas.

2.2. Os desafios deverão representar problemas, oportunidades ou demandas reais que possam ser abordados por meio da inovação, da prototipação e da cultura maker.

2.3. Os desafios poderão estar relacionados às seguintes áreas:

- Agropecuária;
- Cafeicultura;
- Meio Ambiente;
- Sustentabilidade;
- Educação;
- Saúde;

- Tecnologia da Informação;
- Automação;
- Indústria;
- Comércio;
- Serviços;
- Inclusão Social;
- Economia Criativa.

### **3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DOS PARCEIROS**

3.1. Poderão participar pessoas jurídicas ou físicas que possuam desafios reais alinhados aos objetivos desta chamada.

3.2. O parceiro deverá apresentar um problema, necessidade ou oportunidade passível de solução por meio do desenvolvimento de protótipos, produtos, processos ou serviços.

3.3. Os parceiros selecionados deverão indicar um representante para participar dos seguintes momentos:

Imersão: 11 de agosto de 2026, às 08 horas (horário de Brasília), com término previsto para às 11 horas (horário de Brasília).

Apresentação do desafio às equipes e esclarecimento de dúvidas.

Demoday: 09 de outubro de 2026, às 08 horas (horário de Brasília), com término previsto para às 11 horas (horário de Brasília)

Participação na banca avaliadora, apresentação dos resultados e encerramento.

3.4. A participação é gratuita.

3.5. Os parceiros poderão, facultativamente, oferecer mentorias, visitas técnicas, estágios, premiações, testes-piloto ou outras formas de incentivo às equipes.

### **4. SUBMISSÃO DOS DESAFIOS**

4.1 As propostas deverão ser submetidas por formulário eletrônico através do link: <https://forms.gle/mkd3n5ZQPWnQFX7K6>, do dia 17/06/2026 até o dia 26/07/2026.

4.2 No formulário deverão constar:

- Identificação do parceiro;
- Nome do responsável;
- Contatos;
- Descrição detalhada do desafio;
- Impactos esperados;
- Área temática relacionada;
- Informações complementares relevantes.

4.3 Na análise das propostas, será priorizada a ordem de submissão das mesmas por "data/hora/minuto" (horário de Brasília), limitando-se à aprovação de até três propostas para esta Chamada.

4.4 O resultado será divulgado no portal do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho.

4.5 As propostas enviadas pelos apoiadores e aprovadas pelo IFSULDEMINAS serão consideradas como carta de compromisso para o dia do evento.

### **5. CONTRAPARTIDAS AOS PARCEIROS**

5.1 Os parceiros selecionados terão:

- Divulgação da marca nos materiais do evento;
- Participação nas atividades do Desafio Maker;
- Recebimento das soluções apresentadas pelas equipes;
- Possibilidade de aproximação com estudantes, pesquisadores e potenciais empreendedores.

5.2 As soluções desenvolvidas poderão servir como base para futuras parcerias, projetos de pesquisa, extensão, incubação ou desenvolvimento tecnológico.

5.3 Será vedado:

I - a comercialização de produtos no local do evento pelos apoiadores;

II - o apoio de pessoas jurídicas de direito privado, com ou sem fins lucrativos, cuja linha de atuação esteja em desacordo com a imagem do IFSULDEMINAS, como instituição pública de ensino, pesquisa e extensão;

III - o fornecimento de materiais e serviços que estejam em desacordo com a imagem do IFSULDEMINAS como instituição pública de ensino, pesquisa e extensão.

5.4 A divulgação da marca dos apoiadores será restrita aos materiais promocionais da maratona, não sendo veiculada como patrocínio institucional nas páginas institucionais do IFSULDEMINAS.

## 6. DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

6.1 No caso das atividades realizadas neste desafio resultarem em inovações, passíveis de direitos de propriedades intelectuais, serão observadas: a Lei de Propriedade Industrial nº 9.279, de 14 de maio 1996, a Lei de Inovação nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 (redação pela Lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016) regulamentadas pelo Decreto nº 9.283, de 07 de fevereiro de 2018 e a Política de Inovação do IFSULDEMINAS, aprovada por meio da Resolução do Conselho Superior nº 82, de 15 de dezembro de 2020.

## 7. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

7.1 Todos os participantes autorizam expressamente à comissão organizadora a utilização do uso de imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais.

7.2 Os participantes autorizam, ainda, a divulgação dos projetos desenvolvidos durante e após a competição, em território nacional ou internacional, sem restrição de qualquer natureza, não cabendo qualquer remuneração aos participantes pelo uso de tais imagens, áudios e vídeos.

## 8. CRONOGRAMA

Etapa	Data
Submissão dos desafios	17/06/2026 a 26/07/2026
Resultado dos parceiros selecionados	27/07/2026
Imersão	11/08/2026
Desenvolvimento	12/08/2026 a 08/10/2026
Demoday	09/10/2026

## 9. DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1 Todas as demandas ficarão com o IFSULDEMINAS, podendo, em outra ocasião, contactar o demandante para uma nova proposta.

9.2 Em caso de não haver inscritos, o IFSULDEMINAS poderá realizar convites para apoiadores interessados.

9.3 Esclarecimentos e informações adicionais poderão ser obtidos pelo email

espaco.maker@muz.ifsuldeminas.edu.br intitulado "Dúvidas Desafio Maker 2026". Não serão fornecidas informações por telefone ou WhatsApp.

9.4 Casos não previstos neste edital serão decididos pela Organização do Evento.

Muzambinho-MG, 17 de junho de 2026.

**Mário Antônio Moreira**

**Organizador do Desafio Maker**

Documento assinado eletronicamente por:

- Renato Aparecido de Souza, DIRETOR(A) GERAL - CD2 - MUZ, em 17/06/2026 16:45:06.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 17/06/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsuldeminas.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 674164

Código de Autenticação: 3b5b75f6dc

Nível de Acesso: Público

17/06/2026 16:25 - Criado inicialmente como: Público.



Documento eletrônico gerado pelo SUAP (<https://suap.ifsuldeminas.edu.br>)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais