

TEENAGE ENGINEER

Awaken, Design, Innovate

EDITAL DE INSCRIÇÃO E COMPETIÇÃO REGULAMENTO

1. APRESENTAÇÃO

Este Regulamento estabelece as regras de inscrição, desenvolvimento, avaliação e premiação da competição do projeto de extensão **TEENAGE ENGINEER: Awaken, Design, Innovate**, vinculado ao Edital PROEC nº 03/2026 – Apoio a Projetos de Extensão e Cultura, Área Temática 5: Inovação, Empreendedorismo e Tecnologia.

A iniciativa tem por objetivo aproximar estudantes do ensino médio da rede pública e privada do médio Oeste Potiguar do universo prático das engenharias, buscando despertar seu interesse pelas carreiras de Engenharia ao mostrar, na prática, como o conhecimento técnico pode ser aplicado na solução de problemas reais de suas próprias comunidades.

Para isso, os estudantes, organizados em equipes escolares, identificam problemas reais do seu cotidiano e, orientados por seus professores tutores, desenvolvem projetos de produtos como possíveis soluções, podendo as equipes solicitar à Comissão Organizadora capacitações em metodologia de projeto, modelagem 3D (CAD) e impressão 3D, conforme necessidade, ministradas por bolsistas e docentes do projeto.

2. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora, composta por docentes, discentes e servidores técnicos do projeto, sob coordenação do Prof. Jackson de Brito Simões, é responsável por divulgar a competição às escolas parceiras, coordenar o desenvolvimento dos projetos e, quando necessário, as capacitações de apoio, além de constituir a Banca Avaliadora e organizar o evento final de apresentação e premiação na UFERSA Caraúbas.

3. DOS PARTICIPANTES E DAS EQUIPES

Poderão participar estudantes regularmente matriculados no ensino médio de escolas públicas ou privadas do médio Oeste Potiguar, organizados em equipes escolares.

Cada equipe deverá ser composta da seguinte forma:

- 1 (um) professor tutor, responsável pela equipe;
- Mínimo de 3 (três) e máximo de 5 (cinco) estudantes.

Cada estudante poderá integrar apenas uma equipe, cabendo ao professor tutor acompanhar o desenvolvimento do projeto e orientar os estudantes em todas as etapas da competição.

Cada escola deverá inscrever ao menos 1 (um) projeto, podendo inscrever mais de uma equipe, desde que cada uma apresente um projeto distinto.

Estudantes menores de 18 (dezoito) anos deverão apresentar, na entrega do projeto ou no evento final, autorização assinada pelo responsável legal, sob pena de desclassificação.

Substituições de integrantes deverão ser comunicadas por escrito à Comissão Organizadora com antecedência mínima de 5 (cinco) dias do evento final, mantendo-se o número mínimo exigido.

Equipes classificadas para a etapa final deverão comparecer presencialmente, sob pena de desclassificação, salvo justificativa aceita pela Comissão Organizadora.

4. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser realizadas dentro do prazo estabelecido no cronograma deste edital, mediante preenchimento do formulário de inscrição constante no Anexo I, contendo obrigatoriamente:

- Nome da escola;
- Cidade/Município;
- Relação de integrantes da equipe (1 tutor + mínimo de 3 e máximo de 5 estudantes).

Serão aceitas no máximo 15 (quinze) equipes/projetos inscritos, respeitada a ordem de recebimento das inscrições, podendo a Comissão Organizadora estabelecer critérios adicionais de priorização, como a garantia de participação de ao menos uma equipe por escola, caso esse limite seja excedido. Inscrições enviadas fora do prazo ou de forma incompleta não serão homologadas.

Ao realizar a inscrição, a escola declara estar de acordo com as normas estabelecidas neste Regulamento.

5. DOS PROJETOS

Cada equipe deverá desenvolver um projeto de produto ou dispositivo que apresente solução para um problema real identificado em sua comunidade, contemplando:

- Memorial descritivo do projeto;
- Modelagem do produto em software CAD;
- Arquivo de modelagem apto à impressão 3D do protótipo.

O memorial descritivo deverá apresentar o problema identificado, a solução proposta, a descrição técnica do produto e a justificativa das escolhas de projeto.

O projeto deverá ser inédito e de autoria da própria equipe, sendo vedada a apresentação de trabalhos copiados, plagiados ou já publicados anteriormente.

O memorial descritivo deverá ser entregue em formato PDF, com no máximo 10 (dez) páginas, redigido em português. Os arquivos de modelagem deverão ser compatíveis com os *softwares* Autodesk Inventor ou AutoCAD.

A entrega do projeto na etapa escrita (memorial descritivo e arquivos de modelagem) deverá ser realizada até a data estabelecida no cronograma, pelos meios indicados pela Comissão Organizadora, compreendendo, nesta fase, apenas os arquivos digitais, sem exigência de protótipo físico.

Será concedida pontuação adicional, em forma de bônus percentual sobre a nota final, às 5 (cinco) primeiras equipes que realizarem a entrega do projeto, conforme ordem cronológica de entrega, na seguinte proporção:

ORDEM DE ENTREGA	BÔNUS
1ª equipe	10%
2ª equipe	8%
3ª equipe	6%
4ª equipe	4%
5ª equipe	2%

A partir da 6ª equipe, a entrega do projeto continuará sendo obrigatória para fins de avaliação, porém sem a concessão do bônus percentual. Equipes que não entregarem o projeto poderão ser desclassificadas da etapa final, a critério da Comissão Organizadora.

Serão selecionados até 15 (quinze) projetos para a avaliação inicial, dos quais até 10 (dez) serão classificados para a etapa final, com apresentação presencial na UFERSA Caraúbas, conforme classificação obtida na etapa de avaliação escrita.

6. DA AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

A Banca Avaliadora será composta por 3 (três) membros, sendo 1 (um) discente e 2 (dois) docentes, indicados pela Comissão Organizadora. Os membros da Banca Avaliadora não poderão avaliar projetos de escolas às quais estejam diretamente vinculados, a fim de assegurar a imparcialidade do julgamento.

Cada projeto será avaliado segundo os seguintes critérios, totalizando 100 (cem) pontos:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
Escrita	Clareza, organização e qualidade técnica do memorial descritivo do projeto.	20 pontos
Criatividade	Originalidade da solução proposta em relação ao problema identificado.	20 pontos
Custo/Benefício	Relação entre os recursos necessários e o benefício gerado pela solução.	20 pontos
Inovação	Grau de novidade e diferencial da proposta frente a soluções já existentes.	20 pontos
Exequibilidade	Viabilidade técnica de construção e implementação do protótipo.	20 pontos
TOTAL		100 pontos

Respeitada, sempre que possível, a participação de ao menos 1 (um) projeto por escola inscrita, as equipes classificadas apresentarão seus projetos presencialmente à Banca Avaliadora na etapa final, dispondo de até 20 (vinte) minutos para apresentação, seguidos de arguição, podendo a Banca reavaliar ou ratificar a pontuação obtida na etapa escrita, conforme critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Em caso de empate na pontuação final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate: (i) maior pontuação obtida no critério Inovação; (ii) maior pontuação obtida no critério Criatividade; (iii) equipe cuja inscrição tenha sido registrada em data mais antiga.

7. DOS RECURSOS

As equipes poderão interpor recurso, devidamente fundamentado, contra o resultado da avaliação escrita ou da etapa final, no prazo de até 2 (dois) dias úteis contados da divulgação, mediante envio ao e-mail institucional indicado no item 11.

O recurso deverá identificar a equipe e a escola e apresentar a fundamentação da contestação. Recursos fora do prazo não serão conhecidos.

A Comissão Organizadora analisará e responderá em até 2 (dois) dias úteis, sendo sua decisão irrecorrível. A interposição de recurso não suspende o cronograma da competição, salvo decisão em contrário da Comissão.

8. DAS PREMIAÇÕES

As três melhores equipes da etapa final receberão premiação simbólica, definida pela Comissão Organizadora. Todos os estudantes e professores tutores regularmente inscritos e avaliados receberão certificado de participação emitido pela PROEC/UFERSA.

A equipe vencedora poderá realizar visita técnica a uma indústria da região, em data a definir, conforme disponibilidade da parceira, com recursos previstos no orçamento do projeto.

9. DO USO DE IMAGEM E DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao se inscreverem, as equipes autorizam a UFERSA e a PROEC a utilizar, gratuitamente e sem fins comerciais, imagens, vídeos e nomes dos participantes para divulgação institucional e acadêmica, sendo exigida, no caso de menores de 18 (dezoito) anos, autorização do responsável legal. Essa autorização vigora por prazo indeterminado, podendo ser revogada por escrito, e o tratamento dos dados pessoais seguirá a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018).

Os direitos autorais dos projetos permanecem com as equipes, podendo a UFERSA utilizá-los para fins acadêmicos e institucionais, sem finalidade comercial, com a preservação do crédito de autoria.

10. CRONOGRAMA

Etapa	Data	Local
Inscrição das equipes	Até 15/10/2026	Formulário de inscrição (Anexo I)
Entrega do projeto (memorial e arquivos digitais)	Até 06/11/2026	Meio digital indicado pela Comissão Organizadora
Entrega do protótipo físico	Até 13/11/2026	UFERSA – Campus Caraúbas/RN
Divulgação dos projetos classificados para a etapa final	Até 20/11/2026	Canais oficiais do projeto
Evento final (apresentação, avaliação e premiação)	27/11/2026	UFERSA – Campus Caraúbas/RN

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

A participação na competição é gratuita. Dúvidas e contatos deverão ser feitos preferencialmente por e-mail (jackson.simoes@ufersa.edu.br) ou pelo telefone (83) 99163-7700.

Este Regulamento e seus resultados serão divulgados nos canais oficiais do projeto e da UFERSA. Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora, que também poderá alterar este Regulamento, antes ou durante a execução do projeto, a fim de adaptá-lo às necessidades da competição, sendo as alterações comunicadas às equipes inscritas.

Caraúbas/RN, 28 de agosto de 2026

Jackson de Brito Simões
Coordenador do Projeto

INSCRIÇÃO

TEENAGE ENGINEER: *AWAKEN, DESIGN, INNOVATE*

Integrantes da Equipe

(1 professor tutor + mínimo de 3 e máximo de 5 estudantes)

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO: [CLIQUE AQUI](#)