

EDITAL DE CAPTAÇÃO CONTÍNUA

BANCO DE TALENTOS ESTUDANTIL INNOMOVE & PROJETOS DE INOVAÇÃO

EDITAL Nº 01/2026 – INNOMOVE

A **Innomove**, iniciativa voltada ao desenvolvimento de projetos de inovação, pesquisa aplicada, tecnologia, educação tecnológica e empreendedorismo, torna pública a abertura do **Banco de Talentos Estudantil Innomove & Projetos de Inovação**, destinado **exclusivamente ao mapeamento e identificação de estudantes da Escola Técnica Estadual Ariano Vilar Suassuna (ETEAVS)** interessados em participar de projetos tecnológicos, científicos, educacionais e multidisciplinares.

O presente edital possui caráter **contínuo, educacional e formativo**, tendo como finalidade identificar estudantes com interesse em ampliar experiências práticas por meio da participação em projetos de **pesquisa aplicada, extensão tecnológica, desenvolvimento de software, Internet das Coisas (IoT), Inteligência Artificial (IA), automação, robótica, saúde digital, design, inovação e empreendedorismo**, no contexto das iniciativas desenvolvidas pela Innomove.

O Banco de Talentos busca aproximar a formação técnica das demandas reais da tecnologia, da inovação e do mercado, incentivando a participação dos estudantes em experiências voltadas ao desenvolvimento de competências técnicas, científicas, criativas e empreendedoras.

As informações, oportunidades, publicações e futuras seleções vinculadas ao Banco de Talentos poderão ser acompanhadas no **Portal de Seleções da Innomove**:

Portal de Seleções da Innomove: <https://innomove.com.br/selecoes>

1. DO OBJETIVO

O Banco de Talentos Estudantil Innomove tem como objetivo identificar, mapear e organizar perfis, competências técnicas, interesses, experiências e potenciais de estudantes da **Escola Técnica Estadual Ariano Vilar Suassuna (ETEAVS)** interessados em desenvolver conhecimentos práticos por meio da participação em projetos reais.

A iniciativa busca aproximar teoria e prática, fortalecendo competências ligadas à tecnologia, inovação e resolução de problemas, favorecendo experiências em:

- Desenvolvimento de software;
- Pesquisa aplicada;
- Projetos de inovação;
- Automação e Internet das Coisas (IoT);
- Inteligência Artificial;

- Saúde e tecnologia;
- Robótica;
- Ciência de dados;
- Design e produção digital;
- Empreendedorismo tecnológico.

Os estudantes cadastrados poderão futuramente ser convidados para participação em projetos, grupos de estudo, pesquisa, extensão tecnológica, mentorias, eventos, desafios tecnológicos, hackathons, desenvolvimento de protótipos e demais iniciativas de caráter educacional e tecnológico.

2. DO PÚBLICO-ALVO

Poderão participar deste Banco de Talentos Estudantil **exclusivamente estudantes regularmente matriculados e cursando os cursos técnicos da Escola Técnica Estadual Ariano Vilar Suassuna (ETEAVS)**, localizada no município de Garanhuns – Pernambuco.

São elegíveis:

- Estudantes do **Ensino Médio Técnico Integrado** da ETE Ariano Vilar Suassuna;
- Estudantes dos **Cursos Técnicos Subsequentes** da ETE Ariano Vilar Suassuna;
- Estudantes vinculados a atividades educacionais, científicas, tecnológicas, de pesquisa, inovação, robótica ou extensão promovidas no âmbito da escola.

O estudante deverá possuir **matrícula ativa e situação regular junto à instituição**, podendo haver validação das informações acadêmicas junto à coordenação escolar quando necessário.

Este Banco de Talentos possui caráter **exclusivamente estudantil, educacional e formativo**, voltado ao fortalecimento da formação técnica, científica, tecnológica e empreendedora dos estudantes da ETE Ariano Vilar Suassuna.

Não poderão participar desta captação estudantes externos, profissionais, egressos, participantes de outras instituições de ensino ou pessoas sem vínculo estudantil ativo com a ETE Ariano Vilar Suassuna.

3. DAS ÁREAS DE INTERESSE

Os participantes poderão demonstrar interesse e/ou experiência em uma ou mais áreas relacionadas às iniciativas da Innomove.

3.1 Programação e Desenvolvimento de Software

- Desenvolvimento Web;
- Desenvolvimento Mobile;

- Desenvolvimento Desktop;
- Banco de Dados;
- APIs e Integrações;
- Python;
- PHP;
- JavaScript;
- Desenvolvimento Open Source;
- Git/GitHub.

3.2 Inteligência Artificial e Dados

- Inteligência Artificial;
- Machine Learning;
- IA Generativa;
- Ciência de Dados;
- Visão Computacional;
- Processamento de Linguagem Natural;
- Sistemas Inteligentes;
- IA aplicada à educação;
- IA aplicada à saúde.

3.3 Internet das Coisas (IoT), Automação e Robótica

- Arduino;
- ESP32;
- Sensores;
- Robótica;
- Automação;
- MQTT e comunicação entre dispositivos;
- Sistemas embarcados;
- Desenvolvimento de protótipos.

3.4 Saúde, Bem-Estar e Tecnologia

- Saúde digital;

- Tecnologia aplicada à saúde;
- Sistemas inteligentes para saúde;
- Monitoramento inteligente;
- Educação em saúde;
- Soluções digitais para bem-estar;
- Projetos interdisciplinares entre saúde e tecnologia.

Poderão participar estudantes interessados em aplicações tecnológicas para áreas como:

- Enfermagem;
- Educação Física;
- Nutrição;
- Psicologia;
- Farmácia;
- Biomedicina;
- Medicina Veterinária;
- Saúde coletiva e áreas correlatas.

3.5 Pesquisa, Educação e Inovação

- Pesquisa científica;
- Desenvolvimento de projetos;
- Produção acadêmica;
- Extensão tecnológica;
- Educação tecnológica;
- Projetos maker;
- Desenvolvimento de soluções para problemas reais.

3.6 Design, Comunicação e Conteúdo Digital

- UX/UI;
- Design gráfico;
- Produção audiovisual;
- Social media;
- Criação de conteúdo;

- Edição de imagens e vídeos;
- Apresentações e pitch.

3.7 Empreendedorismo e Negócios

- Startups;
- Marketing digital;
- Gestão de projetos;
- Modelagem de negócios;
- Inovação;
- Desenvolvimento de ideias e soluções.

4. DA FINALIDADE DA CAPTAÇÃO

As informações coletadas poderão subsidiar:

- Formação de equipes estudantis;
- Convites para participação em projetos tecnológicos;
- Participação em grupos de pesquisa e extensão;
- Desenvolvimento de soluções reais;
- Projetos de software, IA, IoT e automação;
- Desenvolvimento de protótipos;
- Participação em eventos, olimpíadas, feiras, mostras científicas e hackathons;
- Projetos voltados à saúde e tecnologia;
- Programas de mentoria e formação;
- Seleções futuras para bolsas, monitorias ou iniciativas específicas.

5. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições ocorrerão em **fluxo contínuo**, por meio do formulário eletrônico disponibilizado no **Portal de Seleções da Innomove**, disponível em:

Portal de Seleções da Innomove: <https://innomove.com.br/selecoes>

O estudante deverá acessar o portal, localizar o **Banco de Talentos Estudantil Innomove & Projetos de Inovação** e preencher corretamente as informações solicitadas.

Durante o cadastro, poderão ser solicitadas informações como:

- Dados pessoais e acadêmicos;
- Curso técnico e modalidade;

- Competências técnicas;
- Áreas de interesse;
- Experiências e projetos realizados;
- Disponibilidade;
- Participação em eventos ou projetos escolares;
- Portfólio, GitHub ou redes relacionadas (quando houver).

O preenchimento das informações deverá refletir, de forma verdadeira, o perfil e os interesses do estudante.

A inscrição possui caráter **exclusivamente cadastral**, não garantindo participação imediata em projetos.

O estudante deverá manter **matrícula ativa na Escola Técnica Estadual Ariano Vilar Suassuna (ETEAVS)** durante sua permanência no Banco de Talentos.

6. DOS CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Os perfis cadastrados poderão ser analisados considerando:

- Interesse demonstrado;
- Competências técnicas declaradas;
- Potencial de aprendizagem;
- Participação em projetos escolares;
- Afinidade com a temática do projeto;
- Disponibilidade;
- Perfil colaborativo;
- Interesse em inovação e tecnologia;
- Engajamento em atividades acadêmicas, científicas ou tecnológicas.

A análise poderá variar conforme as necessidades específicas de cada iniciativa, não havendo obrigatoriedade de convocação.

7. DAS OPORTUNIDADES FUTURAS

Os estudantes cadastrados poderão futuramente ser convidados para:

- Projetos de pesquisa aplicada;
- Extensão tecnológica;
- Desenvolvimento de software;

- Inteligência Artificial, ciência de dados e automação;
- Robótica e IoT;
- Desenvolvimento de protótipos;
- Saúde digital;
- Eventos, feiras, olimpíadas e competições tecnológicas;
- Programas de mentoria;
- Projetos internos ou parceiros vinculados ao ambiente educacional da ETE Ariano Vilar Suassuna.

A participação ocorrerá prioritariamente em caráter **educacional, formativo, extensionista ou bolsista**, conforme disponibilidade de projetos, recursos e critérios específicos de cada iniciativa.

8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

O cadastro no Banco de Talentos Estudantil Innomove:

I – Não garante participação imediata em projetos;

II – Não configura vínculo empregatício;

III – Não representa promessa automática de bolsa, remuneração ou benefício financeiro;

IV – Não caracteriza processo seletivo tradicional;

V – Representa manifestação de interesse para futuras oportunidades educacionais, científicas, tecnológicas e de inovação.

A Innomove poderá atualizar, reorganizar, ampliar ou encerrar esta captação conforme necessidades institucionais, pedagógicas ou operacionais.

Casos omissos serão analisados pela coordenação da iniciativa.

Innomove – Tecnologia, Pesquisa e Inovação em Movimento