

Hackathon TRE + UFC como espaço de inovação interdisciplinar no setor público:

A experiência de estudantes de Design de Moda em uma competição de tecnologia e inovação

Palavras-chave: inovação, experiência do usuário, interdisciplinaridade.

Gleice de Souza Braz; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; gleicesbraz@alu.ufc.br;

Ludmila Silva de Sousa; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; ludmilass@alu.ufc.br;

Gervina Brady Moreira Holanda; Universidade Federal do Ceará/ Tribunal Regional Eleitoral do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; gervina.brady@ufc.br;

Márcio Lopes Cruz; Tribunal Regional Eleitoral do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; marciolopes@tre-ce.jus.br;

1. Introdução: Competição, contexto e objetivos

O 1º Hackathon TRE + UFC 2024 foi uma iniciativa promovida em parceria entre o Tribunal Regional Eleitoral do Ceará (TRE-CE) e a Universidade Federal do Ceará, com o objetivo de propor soluções inovadoras para desafios institucionais por meio da tecnologia, da criatividade e da colaboração entre diferentes áreas do conhecimento. A competição focou em um problema enfrentado pela Secretaria de Gestão de Pessoas (SGP) do TRE-CE, relacionado ao tempo excessivo gasto na organização de dados de presença em eventos formativos, o que dificultava a emissão de certificados e o acesso a relatórios eficientes.

Equipes compostas por estudantes de diversas graduações foram desafiadas a desenvolver propostas funcionais, em curto prazo, capazes de gerar impacto real dentro do órgão público. Dentre os grupos participantes, destacou-se a equipe criadora do

projeto Trevo, vencedora do primeiro lugar na competição. O projeto buscou automatizar processos da Coordenadoria de Educação (COEDE) do TRE-CE, aplicando ferramentas de programação, organização visual e lógica de dados. Este resumo reflete sobre essa experiência a partir da participação de duas estudantes do curso de Design de Moda da UFC¹, discutindo os impactos da interdisciplinaridade na construção da solução e os potenciais do design como linguagem estratégica para a transformação institucional.

2. Hackathons e o fortalecimento da interdisciplinaridade

Tradicionalmente voltados a programadores e desenvolvedores, os *hackathons* têm ampliado seu escopo para incluir participantes de diversas áreas, reconhecendo a complexidade dos problemas contemporâneos e a necessidade de abordagens interdisciplinares. A combinação de competências técnicas, criativas e estratégicas enriquece os processos de inovação:

Hackathons são eventos de curta duração com um cronograma intenso para desenvolvimento de soluções inovadoras. Inicialmente foi utilizado por empresas de desenvolvimento de software com o objetivo de, por meio de uma maratona, resolver problemas em seus produtos. Atualmente os *hackathons* são aplicados nas mais diversas áreas, seja para criar soluções ou resolver problemas de soluções já existentes, tanto dentro de empresas privadas, setores governamentais ou educacionais. (Carvalho; Gasparini, 2023, p. 2)

No *Hackathon* TRE + UFC, as equipes foram incentivadas a reunir participantes de múltiplos cursos, reconhecendo que demandas reais de organizações públicas requerem soluções que vão além de um único campo de atuação. A presença de estudantes de Design de Moda evidenciou como habilidades em comunicação visual, experiência do usuário, *design thinking* e construção de narrativas podem ser determinantes para o sucesso de projetos voltados para solução de problemas.

3. O papel do *Design* na inovação institucional

¹ O curso de Design de Moda envolve também competências relacionadas a comunicação visual, experiência do usuário, narrativas e gestão de projetos, não se restringindo à criação de vestuário. (Universidade Federal do Ceará. **Projeto Pedagógico do Curso de Design - Moda**, 2022)

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

O *design thinking* tem como ponto de partida as necessidades do usuário. Essa abordagem foi essencial no desenvolvimento do projeto Trevo, pois orientou tanto a definição de funcionalidades quanto a construção da identidade visual.

Brólio (2025, p. 8) explica:

O *design thinking*, como elucidado em sua própria nomenclatura, tem sua origem nas práticas do design. A aplicação dessas práticas em contextos organizacionais e sociais deu origem a metodologia, combinando criatividade, colaboração e uma abordagem centrada no usuário. Para sua aplicação pode-se utilizar ferramentas de apoio, sendo as principais a prototipação e o brainstorming.

No Hackathon, as estudantes aplicaram essas ferramentas em reuniões com servidores da Coordenadoria de Educação, o que possibilitou identificar os pontos críticos do processo. A partir desse diagnóstico, priorizaram-se funcionalidades como leitura automática de arquivos, análise de planilhas longas e emissão de certificados. Esse percurso se conecta à análise de Brólio (2025, p. 8):

Ao analisar mais ampliada e profundamente, é possível identificar diversas etapas que compõem estes processos, em que metodologias e práticas podem ser aplicadas para garantir a qualidade da solução gerada, bem como estabelecer uma comunicação assertiva que se conecte com o potencial público consumidor.

Assim, o design demonstrou seu potencial como mediador entre tecnologia e pessoas, traduzindo necessidades institucionais em soluções funcionais e comunicativas. Além disso, elementos como identidade visual, nome, mascote e materiais de apresentação foram concebidos de forma integrada, assegurando coerência narrativa e clareza para os avaliadores. Nessa perspectiva, o design, aplicado estrategicamente, amplia a empatia, a atratividade e a eficiência da comunicação institucional (Bolesina; Lemes, 2022).

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

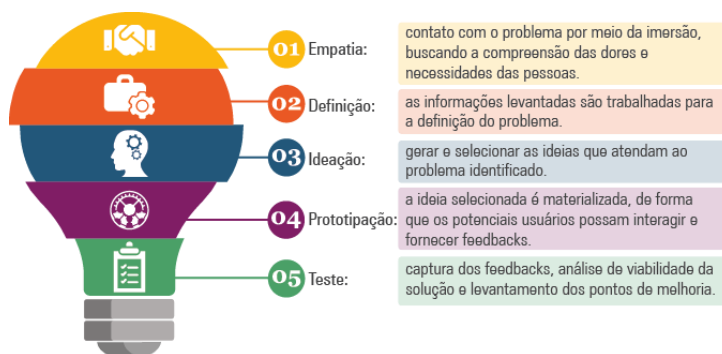


Imagem 1 - Processo de um dos métodos usados no Design Thinking.
Fonte: adaptado de Ideo U (*Design thinking...*, 2016) e Reis Júnior (2021).

4. Comunicação visual, *storytelling* e identidade como eixos estratégicos de inovação

A construção da identidade visual foi orientada pelos princípios de “*Legal Design*”, unindo criatividade com usabilidade e clareza. A paleta cromática desenvolvida utiliza o verde como tom central e explora suas diferentes escalas tonais para aplicação em elementos e estruturas da interface. A escolha se baseou em conceitos da psicologia das cores: o verde está associado a equilíbrio, harmonia e frescor, valores alinhados ao propósito do sistema de simplificar processos e gerar confiança no uso da tecnologia.

A conexão entre “verde” e “fresco” se faz notar também na língua. “Fresco” é o oposto de conservado, preparado, defumado, desidratado. “Madeira verde” é madeira fresca, úmida; “almôndegas verdes” são feitas com batatas cruas; na Inglaterra existe até mesmo a “carne verde” – o que não quer dizer que a carne seja verde, e sim que é carne fresca. Uma “máquina verde” – “a green machine” – não significa uma máquina pintada de verde, e sim que ela é “recém saída da fábrica”, nova em folha. (Heller, 2002 p. 197)

Além disso, a cor selecionada também faz parte da identidade institucional do Tribunal Regional Eleitoral do Ceará, reforçando vínculos de pertencimento e legitimidade. Assim, a identidade visual cumpre uma dupla função: proporcionar uma experiência de uso agradável e intuitiva e, ao mesmo tempo, aproximar a inovação tecnológica da cultura organizacional.

O nome “Trevo”, junção de “TRE” (Tribunal Regional Eleitoral) e “Evolução”, representou uma ancoragem simbólica que alinhou a identidade do projeto à sua função.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

A partir disso, foi desenvolvido mascote, *slogan* e materiais gráficos que comunicam valores como simplificação da linguagem jurídica, modernidade e proximidade. O design da interface foi orientado por princípios de usabilidade e acessibilidade: contraste, legibilidade, hierarquia visual e navegação intuitiva foram elementos centrais, permitindo que servidores de diferentes perfis interajam com a ferramenta. A combinação entre narrativa, identidade visual e experiência do usuário demonstrou como o design pode mediar relações entre tecnologia e pessoas, promovendo soluções empáticas e comunicativas no setor público (Sousa; Bertomeu, 2016).



Imagem 2 – Layout site Trevo e instruções de utilização
Fonte: Hackathon TRE + UFC - Equipe Trevo (2025)

A integração entre narrativa, identidade visual e experiência de usuário ilustra como o *Design* pode atuar como mediador entre tecnologia e pessoas, transformando soluções técnicas em produtos comunicativos, empáticos e acessíveis (Sousa; Bertomeu, 2016). No contexto do setor público, essa abordagem se revela particularmente relevante, pois contribui para a humanização de processos, a clareza de mensagens institucionais e a valorização da experiência do usuário como parte central da inovação (Bolesina; Lemes, 2022).

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Imagem 3 – Mascote Trevo

Fonte: Hackathon TRE + UFC - Equipe Trevo (2025)

6. Considerações Finais

A participação de estudantes de Design de Moda em uma competição de inovação evidenciou que a área vai além da criação de vestuário, atuando em processos de análise, síntese, comunicação e resolução de problemas (Glauber; Cleber; Schemes, 2023). Nesse contexto, a construção de um sistema funcional, dinâmico e visualmente coerente ressaltou o compromisso do *Design* em proporcionar uma experiência do usuário intuitiva, eficiente e clara.

Portanto, a conquista do primeiro lugar no *Hackathon* evidencia de forma concreta a relevância da interdisciplinaridade e seus impactos positivos. O projeto Trevo demonstra como a colaboração entre áreas distintas pode gerar soluções eficazes, complementares e inovadoras, ampliando horizontes de atuação profissional. Além disso, podemos concluir que abordagens criativas e estratégicas têm potencial para promover transformações sociais e institucionais, além de inspirar novas práticas de ensino que superam barreiras curriculares e fortalecem o protagonismo estudantil.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

REFERÊNCIAS

BOLESINA, I., & Lemes, J., L. (2022). **Visual law: um conceito emergente do encontro entre direito e design**. *Revista Thesis Juris*, 11(1), 155-171.

BRAMBILLA, Fernanda R. W.; SCHAEGLER, Daniela; CÉCILIA, Juliana. **Hackathons as a strategy for open innovation: insights from events in Brazil and Canada**. *Revista de Administração da UFSM*, Santa Maria, v. 15, n. 4, p. 913–936, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reaufsm/a/3HRkK8zTknkFL9xnNsqdKHD>. Acesso em: 8 ago. 2025.

BRÓLIO, Débora V. Richter. **Design thinking e storytelling**. Editora Senac, 2025.

CARVALHO, Karen Andressa de; GASPARINI, Isabela. **Hackathons educacionais como processo para concepção de projetos integradores no Ensino Médio Profissionalizante**. *Revista BOEM*, v. 11, 2023. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/24867>. Acesso em: 8 ago. 2025.

GLAUBER, Soares Junior; CLEBER, Cristiano Prodanov; SCHEMES, Claudia. **Entrelaçando saberes: a moda como um campo de pesquisa interdisciplinar e multidisciplinar**. *Revista Trama*, v. 14, n. 2, 1 jan. 2023.

HELLER, Eva; **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Editora Olhares, 2021.

SANTOS, G. F. Z., Koerich, G. V., & Alperstedt, G. D. (2018). **A contribuição da design research para a resolução de problemas complexos na administração pública**. *Revista de Administração Pública*, 52, 956-970.

SOUSA, Milene Rocha de; BERTOMEU, João Vicente Cegato. **UX Design na criação e desenvolvimento de aplicativos digitais**. *Informática na educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v. 18, n. 2, 2016. DOI: 10.22456/1982-1654.54897. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/54897>. Acesso em: 8 ago. 2025.

PAGANI, Talita. **Design thinking**. Editora Senac, 2018.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. **Projeto Pedagógico do Curso de Design - Moda**
Fortaleza: UFC, 2022. Disponível em: https://www.si3.ufc.br/sigaa/public/curso/ppp.jsf?lc=pt_BR&id=657525. Acesso em: 28 ago. 2025.



V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

UFC Informa. **Hackathon premia estudantes de graduação da UFC por propostas de inovação tecnológica no Tribunal Regional Eleitoral do Ceará.** Disponível em: <<https://www.ufc.br/noticias/19366-hackathon-premia-estudantes-de-graduacao-da-ufc-por-propostas-de-inovacao-tecnologica-no-tribunal-regional-eleitoral-do-ceara>>. Acesso em: 9 ago. 2025.