

REGULAMENTO – 5º IDEATHON URUGUAIANA/RS

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Evento: 5º IDEATHON – Maratona de Ideias e Inovação

O Ideathon tem como objetivo fomentar a inovação por meio da criação de soluções para os eixos de Agronegócio, Comércio, Comércio Exterior, Educação, Saúde e Turismo.

A proposta central do evento é incentivar ideias que provoquem impacto real e positivo na sociedade, nos negócios e nas instituições.

Contemplar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU podem ser um fator positivo para a avaliação dos grupos, bem como para o impacto social das ideias construídas.

1.1.1 Organizadores: InovaMun – Ecossistema de Inovação de Uruguaiana

1.1.2 Data: 19/08/2025

1.1.3 Local: Clube Comercial de Uruguaiana – Rua Gen. Bento Martins, 2490

1.1.4 Horário: 9h às 18h

1.1.5 Público-alvo: Estudantes do Ensino Fundamental (séries finais), Ensino Médio e Técnico de Uruguaiana e Paso de Los Libres.

2. OBJETIVOS

- Estimular o pensamento criativo, o espírito empreendedor e a criação de soluções inovadoras para desafios reais;
- Incentivar o protagonismo estudantil e a cooperação entre instituições de ensino;
- Conectar estudantes com mentores, professores e especialistas;
- Divulgar e valorizar ideias com potencial de impacto social e econômico.

3. PARTICIPAÇÃO

3.1 Categorias e Vagas Disponíveis:

Ensino Fundamental (Séries Finais) | *Educación General Básica (Argentina):*

- Até 10 vagas disponíveis (por ordem de inscrição)
- Limite de 1 equipe por instituição
- 1 vaga reservada para equipe de Paso de los Libres/AR
- Premiação de participação com caráter motivador e de incentivo

Ensino Médio/Técnico | *Educación Secundaria/Orientado (Argentina):*

- Até 20 vagas disponíveis (por ordem de inscrição)
- Limite de até 2 equipes por instituição
- 2 vagas reservadas para equipes de Paso de los Libres/AR
- Premiação em dinheiro e cursos

3.2 Formação das Equipes:

Cada equipe deverá ter entre 4 (quatro) e 6 (seis) estudantes;

É obrigatório um(a) orientador(a) vinculado(a) à instituição de ensino (professor, técnico pedagógico, bibliotecário, etc.);

É permitida 1 (uma) troca de orientador durante o evento desde que respeite a regra descrita acima.

3.3 Idade mínima para participação: 14 anos

4. INSCRIÇÕES

4.1 Modalidade de Inscrição:

As inscrições serão realizadas exclusivamente pelas instituições de ensino. Cada escola será responsável por:

- Selecionar os estudantes que irão representar a instituição e compor a(s) respectiva(s) equipe(s);
- Indicar o(s) orientador(es) responsável(eis);

- Preencher e enviar o formulário oficial de inscrição fornecido pela organização do evento, com o respectivo anexo de cada participante:
 - Autorização de uso de imagem assinado pelo estudante ou um responsável legal (em caso de menor de idade).
- [Link ANEXO AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM](#)

As inscrições devem ser realizadas entre 20/06 e 31/07, ou enquanto durarem as vagas. Caso o número esperado de equipes não seja atingido, o prazo poderá ser prorrogado.

- [Link para INSCRIÇÕES](#)

5. CRONOGRAMA

PERÍODO	AÇÃO
20/06	Publicação do regulamento
20/06 a 31/07	Inscrições*
07/08	Divulgação do Guia do Participante, com conceitos e operações fundamentais
19/08	5º Ideathon
19/08	Divulgação dos Resultados

* Enquanto durarem as vagas

6. DINÂMICA DO EVENTO

6.1 Chegada ao local:

Todos os participantes devem estar no local do evento às 8h30 do dia 19/08, para a realização do credenciamento.

6.2 Atividades:

Durante o dia, os grupos irão:

- Trabalhar na construção de uma solução inovadora para um problema escolhido do tema sorteado;
- Receber mentorias especializadas;

- Elaborar e realizar uma apresentação em formato pitch.

6.3 Recursos:

Cada equipe poderá levar até dois notebooks próprios. Não há restrições quanto ao uso de celulares ou tablets, desde que não necessitem estar conectados à rede elétrica.

6.4 Alimentação:

Haverá um intervalo para o almoço, que será disponibilizado pela organização, das 12h às 13h;

Os participantes receberão café da manhã e café da tarde.

7. SORTEIO DOS PROBLEMAS

Será realizado um sorteio para definir a distribuição dos eixos temáticos entre as equipes participantes.

Cada eixo contará com uma seleção de problemas reais identificados no município, previamente mapeados com o apoio de especialistas e representantes dos setores envolvidos. Após o sorteio do eixo, cada equipe deverá escolher um dos problemas disponíveis dentro do seu tema para, a partir dele, desenvolver uma proposta de solução inovadora ao longo da maratona.

A realização do sorteio tem como objetivo garantir uma distribuição equilibrada dos temas entre as equipes e, principalmente, evitar que participantes cheguem ao evento com ideias previamente desenvolvidas, estimulando a criatividade, o trabalho colaborativo e a construção conjunta das soluções durante a atividade.

8. AVALIAÇÃO

A avaliação dos pitches será realizada por uma banca especializada, composta por profissionais convidados pela Comissão Organizadora, considerando os seguintes critérios: neutralidade de interesses e expertise com o processo de inovação.

8.1 Critérios de Avaliação

As equipes serão avaliadas com base em critérios objetivos por uma banca especializada, conforme os seguintes indicadores:

- Clareza e estrutura do pitch
- Grau de inovação
- Potencial de impacto social e/ou ambiental
- Viabilidade e potencial de mercado
- Espírito empreendedor e protagonismo
- Resolução do problema proposto

Cada critério será avaliado com nota de 0 a 5. A banca utilizará essas notas para definir os prêmios previstos no regulamento.

A comissão poderá desdobrar os resultados para premiar projetos distintos em diferentes categorias, de modo a valorizar a diversidade de talentos e abordagens.

9. PITCH

No Ideathon, o pitch é definido como uma apresentação objetiva que proporciona aos avaliadores (e público em geral) uma visão abrangente do projeto, deixando claro os critérios exigidos no tópico 8.

Pontos a serem observados:

- Somente poderão apresentar o pitch os grupos que apresentarem a entrega de todos os exercícios realizados no dia.
- A apresentação pitch para cada equipe da “**Categoria Ensino Fundamental (Séries Finais) | Educación General Básica**” terá tempo definido de até dois (2) minutos, com acréscimo de um (1) minuto para feedbacks da banca avaliadora;
- A apresentação pitch para cada equipe da “**Categoria Ensino Médio/Técnico | Educación Secundaria/Orientado**” terá tempo definido de até três (3) minutos, com acréscimo de um (1) minuto para responder perguntas da banca avaliadora;
- A contagem do tempo irá iniciar após a apresentação dos integrantes do grupo.
- Resposta a perguntas e indagações dos jurados de, no máximo, 1 minuto;
- A apresentação do pitch deve ser realizada por no máximo até dois (2) representantes membros do projeto;

- Os competidores deverão estar cinco (5) minutos antes da apresentação de seu pitch no local indicado.
- Orientadores não poderão apresentar trabalhos, somente os alunos.
- Apresentação obrigatoriamente em PDF ou Powerpoint para suporte do Pitch, nomeado com o nome da equipe/projeto. Os arquivos devem ser enviados dentro do prazo estipulado pelo consultor no evento, não sendo aceitas entregas fora do prazo.

OBSERVAÇÃO: Caso algum competidor apresente dificuldade ou alguma deficiência relacionada à comunicação, não haverá prejuízos na avaliação. Havendo necessidade de intérprete de Libras, informar à Comissão Organizadora. Apresentações com intérpretes de Libras terão o limite máximo de até quatro (04) minutos.

10. PREMIAÇÕES

10.1 Categoria Ensino Fundamental (Séries Finais) | *Educación General Básica* :

Todos os participantes receberão certificados e premiação de participação como forma de incentivo à inovação e protagonismo.

10.2 Categoria Ensino Médio/Técnico | *Educación Secundaria/Orientado*:

Premiação em dinheiro e bolsas de estudo para os vencedores nas seguintes categorias:

- Melhor Pitch
- Maior Potencial de Mercado
- Maior Impacto Social
- Espírito Empreendedor
- Mais Inovadora

10.3 Visibilidade:

Os grupos vencedores poderão apresentar suas soluções no Seminário de Inovação e Empreendedorismo de Uruguiana, com oportunidade de contato com investidores e mentores.

Os vencedores deverão estar disponíveis para apresentar sua ideia nas futuras edições do Ideathon;

11. DESEMPATES

Em caso de empate, a banca avaliadora reunirá-se para definir, por consenso, a classificação final das equipes.

Contemplar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU pode ser um fator positivo.

12. PENALIDADES

- ✓ A observância das normas estabelecidas neste Regulamento poderá implicar na desclassificação dos projetos inscritos. Caberá à Comissão Organizadora a tomada de decisão;
- ✓ Eventuais atos de indisciplina por parte dos participantes sujeitarão à desclassificação da equipe. Caberá à Comissão Organizadora a tomada de decisão;
- ✓ A comunicação em relação às penalidades acima será realizada pela Comissão Organizadora através de notificação;
- ✓ Casos especiais serão analisados pela Comissão Organizadora.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 Os casos omissos serão apreciados pela Comissão, que possui amplos poderes para orientar, realizar, apurar, divulgar e fiscalizar os trabalhos.

13.2 A inscrição realizada implica na aceitação, por parte do inscrito, de todas as condições previstas neste Regulamento.

13.3 O participante e/ou seu responsável legal, ao submeter sua inscrição, declara estar ciente de que seus dados pessoais serão tratados conforme a Política de Privacidade nos termos do art. 5, inciso IV, da Lei 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD), coleta e promove tratamento de dados pessoais nas hipóteses previstas nos arts. 7º, 10 e 11, II, desta lei, em especial, para fins de execução do objeto do contrato, cumprimento de obrigações legais e regulatórias, bem como para o exercício de direitos e atendimento de seus interesses legítimos, observadas as estritas finalidade e necessidade de tratamento, obrigando-se pelo integral cumprimento desta legislação, adotando todas as cautelas e medidas de proteção e segurança de dados pessoais.

Uruguaiana, 19 de junho de 2025.
Comissão Organizadora Ideathon