



**Ministério da Educação**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte**  
**CAMPUS AVANÇADO LAJES**

Rodovia BR 304, Km 120, Centro, S/N, 240670005, LAJES / RN, CEP 59535-000

Fone: (84) 4005-4116

**EDITAL Nº 26/2024 - DG/LAJ/RE/IFRN**

**4 de junho de 2024**

**IDEATHON - Empreendedorismo e Inovação no Sertão Central**

A Direção-Geral, a Coordenação de Extensão, Pesquisa e Inovação e IT - Cabugi do *Campus* Lajes, tornam público o presente Edital e convidam a sociedade a apresentarem propostas e concorrer ao IDEATHON IFRN/LAJ. Os candidatos devem propor ideias inovadoras e tecnológicas que possam ser aplicadas na resolução de problemas organizacionais, de arranjos produtivos locais e da comunidade em geral, que tenham potencial de se tornarem futuros negócios. As ações propostas foram aprovadas como parte do Edital de Tecnologias Socioambientais - Ciclo 2023/2024 promovido pela Casa dos Ventos.

**1. DOS OBJETIVOS DO IDEATHON:**

1. Estimular a sociedade a contribuir com soluções tecnológicas para problemas da comunidade atendida pelo *Campus* Lajes;
2. Fomentar a cultura do empreendedorismo inovador com a participação da comunidade;
3. Prospectar, capacitar e selecionar ideias de produtos, processos ou serviços inovadores, com potenciais diferenciais de mercado, viabilidade técnica e econômica.

**2. DA DEFINIÇÃO DO TEMA**

2.1. Para os fins deste Edital, entendem-se como ideias inovadoras as propostas que apresentem potencial para solucionar problemas da sociedade a partir de questões da gestão pública, conforme mapeamento diagnóstico de demandas das prefeituras das cidades parceiras deste projeto, significando a introdução de novidades ou aperfeiçoamentos no ambiente da gestão municipal que resultem em produtos novos, processos e/ou serviços e que venham a contribuir para melhorias junto à sociedade.

**3. DAS REGRAS GERAIS**

- 3.1. Cada equipe deverá ser composta por no mínimo 02 (dois) e no máximo 04 (quatro) membros com idades entre de 16 à 24 anos em 2024.
- 3.2. Somente poderão se inscrever as equipes as quais os membros da mesma residam nas seguintes cidades: Angicos, Caiçara do Rio do Vento, Fernando Pedroza, Lajes, Pedra Preta e Pedro Avelino.
- 3.3. Não serão aceitas solicitações de inclusão ou substituição de participantes após a efetivação da inscrição.
- 3.4. Serão automaticamente inabilitadas as propostas encaminhadas fora do prazo estabelecido no Calendário do Concurso.
- 3.5. Cada equipe poderá submeter apenas uma proposta como proponente.

**4. DAS INSCRIÇÕES, SELEÇÃO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

- 4.1. A inscrição no processo de seleção se dará através do preenchimento de formulário eletrônico disponível no link: <https://forms.gle/ZQ1PdDwJvM9NvnsP8>, no período de das 06:00h do dia 07 de junho de 2024 até o dia 17 de junho de 2024, às 00:00h.
- 4.2. O processo de seleção e julgamento das ideias ocorrerão nos dias 03 e 04 de julho de 2024, à partir das 8h30 às 12h, intervalo para almoço e retomando as 13h até 16h30, e será desenvolvido conforme orientações a seguir:

**4.2.1. Apresentação Pitch:** todas as propostas serão apresentadas por meio de sua defesa oral, na qual uma banca julgadora poderá realizar arguições para melhor entendimento sobre a ideia, obtendo embasamento para a avaliação. Serão disponibilizados 10 (dez) minutos para cada proposta, dos quais serão 5 (cinco) minutos para apresentação e 5 (cinco) minutos para esclarecimentos de dúvidas (não obrigatório).

**Parágrafo único:** propostas apresentadas em tempo superior ao definido serão desclassificadas automaticamente do processo seletivo.

**4.2.2.** A ordem de apresentação obedecerá a ordem de inscrição das equipes no concurso.

**4.2.3.** Os critérios de seleção das melhores ideias deverão seguir a seguinte estrutura avaliativa:

<b>Pontos</b>	<b>CrITÉRIOS</b>	<b>Nota</b>	<b>Nota Máxima</b>
<b>GI</b>	<b>Grau de Inovação:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Grau de inovação e criatividade da solução proposta;</i></li> <li>• <i>Características únicas que a diferenciam da concorrência;</i></li> </ul>	<b>0 a 10</b>	<b>10</b>
<b>VT</b>	<b>Viabilidade Técnica e Funcional:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Apresentação do protótipo ou MVP (Minimum Viable Product - Mínimo Produto Viável) desenvolvido;</i></li> <li>• <i>Evidências de que a solução é tecnicamente viável e funcional;</i></li> <li>• <i>Discussão de possíveis desafios técnicos e planos de mitigação.</i></li> </ul>	<b>0 a 10</b>	<b>10</b>
<b>PM</b>	<b>Potencial de Mercado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Análise de mercado e identificação do público-alvo;</i></li> <li>• <i>Demonstração de validação inicial com usuários potenciais;</i></li> <li>• <i>Projeções de crescimento e escalabilidade do negócio.</i></li> <li>• <i>Potencial de impacto e disrupção no mercado-alvo.</i></li> </ul>	<b>0 a 10</b>	<b>10</b>
<b>DE</b>	<b>Desempenho da Equipe (Tempo, clareza, postura, segurança e motivação)</b>	<b>0 a 10</b>	<b>10</b>
<b>Pontuação Máxima</b>			<b>40/4 = 10</b>

**4.2.4.** Superada a etapa de avaliação, a comissão julgadora decidirá acerca da escolha da equipe vencedora, devendo a divulgação do resultado ser feita no do *Campus Lajes*.

**4.2.5.** Empates serão superados levando-se em consideração a proposta que tiver maior nota no Grau de Inovação (GI). Persistindo o empate, sucessivamente se recorre ao critério de Viabilidade Técnica (VT), e o critério da Potencial de Mercado (PM). Se, porventura, ainda não existir um vencedor, haverá um sorteio a ser realizado a fim de selecionar a equipe vencedora.

## **5. DA COMISSÃO JULGADORA**

**5.1.** A comissão julgadora será constituída por, no mínimo, 03 (três) avaliadores, designados pela equipe responsável pelo evento;

**5.2.** As decisões da comissão julgadora não serão recorríveis ou suscetíveis de impugnações em qualquer etapa do Concurso.

## 6. ETAPAS DO IDEATHON

### 6.1. 1ª ETAPA - Apresentar o IDEATHON

#### 6.1.0. Eixos do IDEATHON

- *Gestão de Resíduos Sólidos - Todos os municípios identificaram a gestão inadequada de resíduos sólidos como um desafio significativo. A falta de infraestrutura adequada para coleta e tratamento de resíduos é um problema comum, refletindo a necessidade de desenvolver sistemas mais eficientes e sustentáveis para a gestão de resíduos urbanos.*
- *Saúde Pública e Atendimento Médico - A qualidade e acessibilidade dos serviços de saúde pública foram mencionadas como áreas críticas que necessitam de melhorias. A insuficiência de profissionais de saúde e a falta de infraestrutura adequada foram citadas como problemas recorrentes.*
- *Participação Cidadã - A baixa participação da população em decisões municipais foi uma dificuldade destacada. A falta de engajamento e a dificuldade em receber feedback dos cidadãos são barreiras para uma gestão pública mais inclusiva e eficiente.*
- *Educação - Acesso e qualidade da educação foram apontados como desafios importantes. Há uma necessidade de melhorias tanto na infraestrutura escolar quanto na qualidade do ensino oferecido.*
- *Infraestrutura Urbana e Mobilidade - Problemas relacionados à infraestrutura urbana, incluindo a mobilidade, foram mencionados como desafios críticos. A necessidade de melhorias na infraestrutura de transporte e na manutenção de vias públicas foi um ponto comum.*

### 6.2. 2ª ETAPA – Identificar Problema e Público (Fala das Prefeituras)

6.2.0. Para auxiliar o desenvolvimento das ideias propostas, uma vez que foi realizado o levantamento das problemáticas locais, será disponibilizado um momento de fala para esclarecimento das demandas solicitadas.

### 6.3. 3ª ETAPA – Oficinas

6.3.0. Serão realizadas oficinas específicas durante o evento. Em um evento de inovação tecnológica, as mentorias desempenham um papel crucial para orientar e apoiar os participantes na execução de suas ideias. A inclusão dessas oficinas complementares permite que os participantes do IDEATHON adquiram conhecimentos e habilidades essenciais para transformar suas ideias em negócios viáveis, aumentando suas chances de sucesso no evento.

### 6.4. 4ª ETAPA – Mentorias

6.4.0. Para um alinhamento final da ideia proposta durante o evento, será disponibilizado um momento para as equipes com os possíveis clientes finais sobre orientação dos tutores das oficinas.

### 6.5. 5ª ETAPA – Apresentar Pitch (CLASSIFICATÓRIO)

6.5.0. O pitch é um momento crucial em um evento de IDEATHON, pois é a oportunidade que as equipes têm de apresentar suas soluções e convencer os jurados sobre o potencial de suas ideias. As equipes apresentam suas ideias a um painel de jurados. Cada equipe tem a oportunidade de explicar sua solução, demonstrar protótipos, se houver, e esclarecer dúvidas. A avaliação é baseada em critérios pré-definidos, como inovação, viabilidade, impacto social ou comercial, entre outros.

### 6.6. 6ª ETAPA – Premiação e Encerramento

6.6.0. Os prêmios serão concedidos às três (3) melhores propostas, por ordem de classificação:

<b>Classificação</b>	<b>Premiação</b>
<b>1º lugar</b>	<b>Certificado de participação, 2 mil reais, 1 notebook e vaga no Hotel de Projetos da IT-Cabugi</b>
<b>2º lugar</b>	<b>Certificado de participação, 1,5 mil reais, 1 notebook e vaga no Hotel de Projetos da IT-Cabugi</b>
<b>3º lugar</b>	<b>Certificado de participação, 1 mil, 1 notebook e vaga no Hotel de Projetos da IT-Cabugi.</b>

## 7. DOS DIREITOS DE USO

- 7.1. As ideias apresentadas no concurso são de domínio público, não sendo cobertas por sigilo, visto que a lei de nº 9.279/96, art. 10, não considera passíveis de proteção intelectual ideias/conceitos.
- 7.2. As equipes vencedoras cedem imediatamente quaisquer direitos patrimoniais, eventualmente configurados, relacionadas às propostas que obtiveram êxito no certame, a fim de permitir ao IFRN, através do *Campus Lajes*, utilizar as ideias de acordo com o previsto no Edital. Tudo, consoante disciplinado na Lei 8.666/93, especificamente nos artigos 52 e 111 deste diploma legal.

## **8. DO RESULTADO**

- 8.1. As propostas que participarão da defesa oral serão divulgadas no hall de entrada do prédio principal do *Campus* e nas mídias sociais da coordenação de extensão e pesquisa no *Campus Lajes* (@coexpein.laj).
- 8.2. É de total responsabilidade dos participantes o acompanhamento das fases deste certame, devendo cada interessado/equipe praticar as medidas inerentes a cada etapa do concurso de maneira tempestiva. O IFRN - *Campus Lajes* não se responsabilizará por nenhuma espécie de aviso de maneira individual ou direcionada para as equipes.

## **9. DISPOSIÇÕES FINAIS**

- 9.1. A inscrição para o IDEATHON implicará na aceitação por todos os participantes, de eventual divulgação, assim como autorização do uso de imagens, textos, vozes, nomes e marcas, em qualquer meio de divulgação e promoção, sem ônus ou termo de retribuição;
- 9.2. Os materiais necessários para desenvolvimento das propostas serão de responsabilidade das equipes, podendo ser fornecidos pelo IFRN *Campus Lajes* em caso de disponibilidade em estoque e mediante autorização da Coordenação do evento;
- 9.3. Esclarecimentos e informações adicionais poderão ser solicitados por meio do e-mail [coexpein.laj@ifrn.edu.br](mailto:coexpein.laj@ifrn.edu.br) ou diretamente na coordenação de extensão e pesquisa no *Campus Lajes*.

## ANEXO I

Cronograma do Evento	
07/06/2024 à 17/06/2024	Inscrição
18/06/2024	Divulgação do resultado
19/06/2024	Abertura do Evento (manhã) / Oficina 1 (tarde)
20/06/2024	Oficina 2 (manhã) e 3 (tarde)
26/06/2024	Oficina 4 (manhã) e 5 (tarde)
27/06/2024	Mentoria
03/07/2024	Apresentação das Ideias (PITCHs)
04/07/2024	Apresentação das Ideias (PITCHs) / Encerramento

*(assinado eletronicamente)*

ANDRÉ LUIZ RODRIGUES BEZERRA

Diretor

(Portaria nº 1782/2020 - RE/IFRN, de 21 dezembro de 2020, publicada no DOU de 21/12/2020)

Documento assinado eletronicamente por:

- **Andre Luiz Rodrigues Bezerra, DIRETOR(A)** - CD0003 - DG/LAJ, em 04/06/2024 16:43:46.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/06/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifrn.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 710228

Código de Autenticação: adf793fef2

