

I OLÍMPIADA DE INOVAÇÃO IFRN

REGULAMENTO

Olimpíada de Inovação ANPEI/SEBRAE no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio Grande do Norte | Edição 01 – Campus Natal/Central | Setembro/2026

1. Apresentação

A Olimpíada de Inovação ANPEI/SEBRAE no IFRN é uma jornada presencial de inovação aplicada voltada à formação de equipes multidisciplinares de estudantes para desenvolvimento de soluções conectadas a desafios reais da sociedade e do mercado. A edição será realizada no campus Natal/Central, em parceria com o IFRN, ANPEI e SEBRAE, sem cobrança de taxa de inscrição para alunos e sem custo de participação para a universidade e alunos.

2. Realização, apoio e local

- Realização/metodologia: Benovate/Equipe executora da Olimpíada de Inovação.
- Parceiros institucionais: ANPEI, SEBRAE e IFRN.
- Local previsto: Campus Natal/Central, Avenida Senador Salgado Filho, nº 1559, Tirol - Natal-RN.
- Sala de atividades prevista: sala da incubadora tecnológica de Natal Central - ITNC.
- Demoday: Palco (a confirmar) localizado no pavilhão (a confirmar) do Centro de Convenções de Natal, localizado na Av. Senador Dinarte Medeiros Mariz, s/n - Bairro: Ponta Negra / Limite com a Via Costeira – Natal – RN.

3. Objetivos

- Mobilizar alunos de diferentes cursos, períodos e níveis acadêmicos para trabalhar em problemas reais.
- Estimular competências de inovação, empreendedorismo, colaboração, validação de problemas, prototipação e apresentação de soluções.
- Conectar a comunidade acadêmica a empresas, organizações e partes interessadas ligadas a temas de mercado, sociedade, ESG e desenvolvimento territorial.
- Gerar propostas de solução, modelos de negócio, protótipos ou MVPs com potencial de continuidade após a Olimpíada.

4. Público-alvo e vagas

Poderão se inscrever alunos maiores de 18 (dezoito) anos regularmente vinculados à IFRN, de qualquer curso, período e nível acadêmico, incluindo graduação, pós-graduação, *latu e strictu sensu*. A edição prevê até 40 participantes selecionados.

5. Inscrições

- Período previsto de inscrições: 25 de agosto a 10 de setembro de 2026.
- Inscrição gratuita, realizada por meio de formulário eletrônico oficial a ser divulgado pela IFRN e pela organização.
- A inscrição não garante participação automática. A confirmação dependerá do processo de seleção e da capacidade da turma.
- Ao se inscrever, a pessoa candidata declara ciência e aceite das condições deste regulamento e do termo de adesão.

6. Critérios de seleção dos participantes

A seleção buscará compor uma turma plural, multidisciplinar e aderente aos desafios trabalhados na edição. Serão considerados, entre outros, os seguintes critérios:

- diversidade de cursos e áreas de conhecimento;
- diversidade de gênero, idade, trajetória acadêmica e perfil de experiência;
- disponibilidade para participação presencial e integral nos três dias de evento;
- clareza de motivação para participar da Olimpíada;
- potencial de contribuição para equipes multidisciplinares.

7. Cronograma preliminar

Etapas	Data prevista
Publicação da chamada e abertura das inscrições	25/08/2026
Encerramento das inscrições	04/09/2026
Prorrogação das inscrições	04/09 a 10/09
Divulgação/convocação dos participantes selecionados	até 14/09/2026
Olimpíada de Inovação	17 a 19/09/2026
Demoday e premiação	19/09/2026, a partir das 17h

8. Estrutura da jornada

Dia	Atividades principais
Dia 1	Abertura, apresentação dos desafios, formação de equipes, imersão no problema e ideação inicial.
Dia 2	Validação, pesquisa de campo, refinamento da solução, modelagem de negócio, definição de MVP e mentorias.
Dia 3	Refinamento final dos projetos, preparação do pitch e Demoday no final do dia, com banca avaliadora e votação popular.

9. Desafios âncora

A edição trabalhará com 2 a 4 desafios âncora conectados a demandas reais. Os desafios poderão ser propostos por empresas parceiras, IFRN, organizações públicas, organizações da sociedade civil ou partes interessadas vinculadas a temas de ESG, território, saúde, educação, tecnologia, gestão, sustentabilidade e desenvolvimento socioeconômico.

Os desafios deverão apresentar problema claro, público afetado, relevância prática e possibilidade de encaminhamento posterior das soluções desenvolvidas.

10. Formação das equipes

As equipes serão formadas durante a Olimpíada, buscando diversidade de áreas de conhecimento, perfis e habilidades. A organização poderá orientar a composição dos grupos para ampliar a multidisciplinaridade e a aderência aos desafios.

11. Metodologia

A Olimpíada utilizará metodologia licenciada, validada em universidades públicas e empresas, combinando Design Thinking, Lean Startup, Psicologia da Inovação, Andragogia, Dinâmica dos Grupos, mentorias e preparação de pitch. A jornada será intensiva, prática e orientada à construção de soluções aplicáveis a problemas reais.

12. Demoday, banca e avaliação

O Demoday será realizado no dia 19/09/2026, a partir das 17h no Centro de Convenções de Natal. Cada equipe apresentará seu projeto para banca avaliadora composta preferencialmente por representantes da universidade, mercado, empresas/parceiros, especialistas e/ou representantes do ecossistema de inovação.

Critério da banca técnica	Pontuação máxima
Clareza do problema e aderência ao desafio	20
Grau de inovação e diferenciação da solução	20
Viabilidade do MVP/protótipo e capacidade de implementação	20
Potencial de impacto, escala e conexão com sociedade/mercado	20
Modelo de sustentação, continuidade ou conexão com parceiros	10
Qualidade do pitch e capacidade de comunicação	10
Total banca técnica	100

A nota final de cada equipe será composta pela soma da nota da banca técnica, em escala de 0 a 100 pontos, com a pontuação da votação popular, limitada a até 10 pontos adicionais. A equipe mais votada na votação popular receberá 10 pontos adicionais, e as demais receberão pontuação proporcional ao número de votos válidos obtidos, calculada pela fórmula: Pontuação Popular = (votos da equipe / votos da equipe mais votada) × 10. Em caso de empate na nota final, prevalecerá a equipe com maior nota atribuída pela banca técnica.

13. Premiação e benefícios

Serão concedidos certificados a todos os participantes que concluírem a jornada. A jornada de 20 horas será atribuída às horas de extensão/extra-curriculares. Poderão ser oferecidos brindes, mentorias, oportunidades de conexão com empresas/parceiros, possibilidades de continuidade dos projetos e/ou outras formas de reconhecimento a serem definidas pela organização e parceiros antes do Demoday. A eventual premiação não configura obrigação de contratação, investimento, incubação ou continuidade automática dos projetos.

14. Propriedade intelectual e uso das soluções

Os participantes declaram que as propostas apresentadas deverão ser originais ou devidamente autorizadas por seus titulares. O compartilhamento de ideias durante a Olimpíada não implica transferência automática de propriedade intelectual para a organização, IFRN, ANPEI, SEBRAE ou empresas parceiras. Caso haja interesse de continuidade, desenvolvimento, depósito de patente, incubação, pesquisa aplicada, prova de conceito ou parceria, as condições deverão ser tratadas posteriormente em instrumento próprio entre as partes envolvidas.

15. Imagem, voz e dados pessoais

Ao aderir à Olimpíada, o participante autoriza, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz, nome e registros de participação para fins de divulgação institucional, prestação de contas, relatório de evidências, memória do projeto e comunicação dos parceiros, observada a legislação aplicável e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

16. Conduta e participação integral

- A carga horária total do evento será de 20 horas, sendo: Dia 17/09 – 09h às 18h, Dia 18/09 – 09h às 18h e dia 19/09 – 09h às 13h. O demoday será de 17h às 19h no Centro de Convenções de Natal, dentro da programação do evento Startup Go!
- É essencial a participação presencial de no mínimo 16 horas sendo condição para permanência na Olimpíada e para recebimento de certificado. A presença no Demoday é obrigatória.
- A organização poderá desclassificar participantes ou equipes em caso de conduta inadequada, plágio, ausência injustificada, uso indevido de dados ou descumprimento das regras.
- Os participantes devem atuar com respeito, colaboração, confidencialidade e boa-fé durante toda a jornada.

17. Disposições finais

Casos omissos serão avaliados pela Comissão Organizadora. A inscrição implica aceitação integral deste regulamento e do termo de adesão. A organização poderá realizar ajustes operacionais de datas, horários, espaços, formato de atividades e regras complementares, desde que comunicados aos participantes e preservada a finalidade da Olimpíada.