



REGULAMENTO INOVA IFRJ INTERNACIONAL

Retificado em 01/09/2025

Este regulamento contém informações sobre o **Inova IFRJ Internacional**. Ao realizar a inscrição, os participantes estão cientes e de acordo com os termos estabelecidos neste regulamento.

1. SOBRE

1.1 O **Inova IFRJ Internacional** é um ideathon (maratona de ideias), com realização do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) em parceria com a Universidade de Hurlingham - Argentina (UNAHUR), que vai acontecer de forma online no dia **12 de setembro de 2025**. Esta é a segunda edição do evento que envolve exclusivamente alunos e servidores do IFRJ.

1.2 Neste desafio de inovação, os participantes vão atuar em equipes e utilizar seu potencial criativo para desenvolver soluções reais aos desafios propostos.

2. OBJETIVOS

2.1 O principal objetivo deste desafio é incentivar a criação de ideias inovadoras que ajudem a resolver problemas reais relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), por meio de uma competição colaborativa e positiva.

2.2 Sob a forma de Concurso Cultural, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto n.º. 70.951/72.

2.3 Todos os participantes, tanto mentores quanto competidores, devem seguir as regras deste regulamento. A participação é voluntária, não remunerada e gratuita, e não gera qualquer tipo de vínculo trabalhista ou obrigação contratual com a organização. O não cumprimento das regras pode levar à exclusão do evento.

3. DATAS E LOCAL

3.1 O **Inova IFRJ Internacional** vai acontecer no dia **12 de setembro de 2025**.

3.2 No dia anterior, **11 de setembro**, será realizada uma **live de abertura**, com orientações importantes sobre o desafio. A participação online das equipes nessa live é muito importante!

3.3 O evento será totalmente online. Você poderá participar de onde quiser — do seu campus no IFRJ, da sua casa ou de qualquer outro lugar, desde que tenha acesso à internet.



3.4 Cada participante receberá por e-mail um convite exclusivo para acessar a plataforma online, tanto pelo computador quanto pelo celular. As orientações das entregas e cronograma estarão postadas dentro da plataforma.

4. INSCRIÇÕES

4.1 Os interessados poderão se inscrever de duas formas:

1. **Como participante:** compondo um time e colaborando na criação de uma solução para um dos desafios propostos;
2. **Como mentor(a):** oferecendo mentoria para os times, auxiliando com dúvidas pontuais dentro de sua área de atuação.

4.2 Somente poderão se inscrever como participantes **estudantes regularmente matriculados nos cursos de Educação Profissional Técnica de nível médio (curso integrado, concomitante/subsequente ou programa de jovens e adultos) do IFRJ**, desde que aceitem os termos deste regulamento e realizem a inscrição dentro do prazo estabelecido.

4.2.1 Somente poderão participar do Inova IFRJ Internacional estudantes que mantenham vínculo ativo com o IFRJ até a data da divulgação dos resultados e da entrega da premiação. Estudantes concluintes dos cursos técnicos de nível médio que finalizarem sua formação em 2025 não poderão participar desta edição, uma vez que perderão o vínculo institucional antes da data prevista para a viagem internacional e para a entrega dos prêmios.

4.3 Estudantes **menores de idade** deverão enviar, no ato da inscrição, o **termo de autorização** assinado por um dos pais ou responsáveis legais, cujo modelo encontra-se [neste link](#).

4.4 Nesta edição do desafio, **não** será permitida a participação de estudantes de cursos de graduação, pós-graduação ou de quaisquer outros níveis do ensino superior.

4.5 Poderão se inscrever como mentores:

- Professores (efetivos ou substitutos) ou servidores técnico-administrativos do IFRJ;
- Estudantes de cursos de pós-graduação do IFRJ com idade mínima de 21 (vinte e um) anos;
- Profissionais do mercado com idade mínima de 21 (vinte e um) anos, que desejem apoiar as equipes no desenvolvimento de seus projetos, oferecendo mentorias e compartilhando seus conhecimentos.

4.6 As inscrições devem ser realizadas por meio do formulário disponível no site desafioifrj.com.br/ entre os dias **14 de agosto de 2025** e **08 de setembro de 2025**, até às **23h59**.



4.7 Cada estudante deverá realizar sua inscrição individualmente. O cadastro da equipe só poderá ser feito após todos os integrantes estarem inscritos.

4.8 O preenchimento da inscrição individual **não** garante a participação na maratona. A participação somente será confirmada após a inscrição da equipe.

4.9 O cadastro das equipes deverá ser realizado até às **23h59 do dia 10 de setembro de 2025**.

4.10 Caso o estudante não esteja vinculado a uma equipe até o dia **10/09/2025**, a organização poderá formar equipes de forma aleatória e conectá-lo(a) a outros participantes.

5. EQUIPES

5.1 Cada equipe deverá ser composta por **04 (quatro) integrantes**, sendo permitido, **no máximo, 02 (dois) estudantes do mesmo campus**. Equipes que excedam esse limite não serão aceitas.

5.2 A organização disponibilizará um ambiente virtual para que todos os inscritos possam se conectar. No entanto, é de responsabilidade de cada estudante buscar e estabelecer contato com participantes de outros campi para a formação da equipe.

5.3 Em caso de desistência de algum integrante após a equipe estar formada, a organização poderá realocar estudantes previamente inscritos para completar a equipe, conforme disponibilidade e critérios internos.

5.4 Cada equipe deverá obrigatoriamente indicar um **padrinho/madrinha**, que poderá ser um(a) servidor(a), docente ou técnico administrativo, do IFRJ, responsável por oferecer suporte ao time durante o desafio. Em caso de vitória da equipe, o padrinho/madrinha também será premiado.

6. MENTORES

6.1 Durante a maratona, as equipes terão acesso a mentores de diferentes áreas do conhecimento para tirar dúvidas e receber orientações no desenvolvimento de suas ideias.

6.2 Quem quiser participar como mentor(a) deve ter preferencialmente experiência com mentorias, familiaridade com os temas dos desafios e disponibilidade para atuar no dia do evento.

6.3 Os mentores devem estar disponíveis para atender qualquer equipe, realizando os atendimentos sempre que forem acionados pela plataforma.

6.4 As inscrições para mentores devem ser feitas até o dia **08 de setembro de 2025**, no site <https://desafioifrj.com.br>.



6.4 Mentores **não** poderão participar de nenhuma equipe do Inova IFRJ Internacional, nem atuar como padrinho ou madrinha.

6.5 Todos os mentores receberão um certificado de participação ao final da maratona com as horas da atividade.

7. DESAFIOS

7.1 O Inova IFRJ Internacional busca ideias inovadoras que contribuam para resolver problemas reais ligados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

7.2 Os desafios estarão divididos em dois eixos temáticos:

- ODS 3: Saúde e Bem-Estar
Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas as pessoas, em todas as idades.
- ODS 10: Redução das Desigualdades
Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.

Atenção: O desafio de cada eixo temático citado será revelado apenas no dia do ideathon.

8. PROGRAMAÇÃO

8.1 A maratona de ideias acontecerá no dia **12 de setembro de 2025**, das **8h às 19h**. Durante essas 10 horas, as equipes irão acompanhar uma programação online com uma metodologia prática para ajudar no desenvolvimento de suas ideias.

8.2 O ideathon será dividido em etapas, com foco em três momentos principais:

- **Apresentação dos desafios:** Contextualização e explicação dos dois desafios do evento.
- **Ideação:** Momento de pensar, discutir e construir a ideia em equipe, buscando soluções criativas para os desafios propostos.
- **Pitch:** Cada equipe deverá preparar uma apresentação de até **3 (três) minutos**, explicando sua solução e tudo o que foi desenvolvido ao longo do dia.

8.3 No dia **11/09/2025**, será realizada uma **live de aquecimento**, com orientações gerais sobre o **Inova IFRJ Internacional**. A presença online de **todos os integrantes das equipes é obrigatória**.



8.4 Programação Completa

11/09 — ESQUENTA IDEATHON

16h30 às 18h – Live preparatória

- Abertura oficial
- O que é inovação? Processos de ideação
- Como vai funcionar o ideathon

12/09 — IDEATHON

8h às 9h – Live de apresentação dos desafios

9h às 12h – Mão na massa

13h às 14h – Live sobre pitch e orientações finais

14h às 16h – Mão na massa

16h às 16h30 – Live de tira-dúvidas

16h30 às 19h – Mão na massa

19h – Entrega do projeto final

8.5 A programação oficial poderá sofrer ajustes, caso haja imprevistos que impactem a organização do evento. Qualquer alteração será comunicada por e-mail e pelo **Discord**, a plataforma oficial de comunicação do Inova IFRJ Internacional.

9. ENTREGA DAS IDEIAS

9.1 A entrega final da equipe será feita em formato de pitch: uma apresentação com slides e narração em áudio, com até 3 (três) minutos de duração. O vídeo deverá ser gravado diretamente na plataforma disponibilizada pela organização.

9.2 O pitch deve apresentar, de forma clara e objetiva:

- A ideia desenvolvida
- O problema que ela busca resolver
- Como a solução funcionaria na prática
- Quem é o público-alvo
- Quais são os benefícios e impactos esperados dentro do contexto do desafio escolhido



10. AVALIAÇÃO

10.1. Após a entrega final das ideias, os pitches gravados pelas equipes serão disponibilizados para avaliação da banca.

10.2 Os projetos serão analisados por uma banca avaliadora formada por especialistas nas áreas dos desafios e também na área de negócios. A avaliação será feita com base nos seguintes critérios:

1. **Inovação e Criatividade**
2. **Impacto e Benefícios da Solução**
3. **Valor da Solução** (relevância para o desafio proposto)
4. **Viabilidade** (potencial de implementação)
5. **Apresentação** (clareza e organização do pitch)

10.3 A avaliação acontecerá em duas etapas:

- **Etapla 1:** Cada ideia será avaliada por, no mínimo, **3 (três) jurados de áreas diferentes**, que indicarão as finalistas.
- **Etapla 2:** As finalistas serão avaliadas por uma nova banca, que escolherá as equipes vencedoras.

Em caso de empate, caberá à banca final decidir qual projeto será o vencedor.

10.4 A banca avaliadora é autônoma e tem total liberdade para julgar as propostas conforme os critérios definidos. As decisões dos jurados são finais e **não cabem recursos ou contestações**.

11. PREMIAÇÃO

11.1 Vale lembrar que o principal objetivo desta maratona não é apenas premiar vencedores, mas sim incentivar a inovação na prática, promover conexões e desenvolver soluções de impacto. O aprendizado e as trocas vividas ao longo do desafio já são, por si só, uma grande conquista para todas as equipes.

11.2 Serão premiadas as **03 (três) melhores ideias de cada um dos dois desafios**, da seguinte forma:

- **1º Lugar:** Bolsa-viagem para custear as despesas para **Buenos Aires**. A equipe vencedora irá conhecer a **Unahur** (Universidade Nacional de Hurlingham), em uma programação educacional e cultural de **10 dias**, entre **26 de outubro e 04 de novembro de 2025**.
- **2º Lugar:** 01 Echo Pop Alexa para cada integrante da equipe + padrinho
- **3º Lugar:** 01 Relógio Inteligente para cada integrante da equipe + padrinho



11.3 A equipe vencedora de cada desafio será formada por **04 estudantes e 01 padrinho ou madrinha** (professor(a) ou técnico(a) indicado(a) previamente). **Todos os cinco integrantes viajarão para Buenos Aires**, sendo o padrinho/madrinha o responsável institucional pela equipe durante a viagem.

11.4 A **viagem será organizada individualmente por cada participante**, com base na bolsa em dinheiro oferecida pela organização. Os valores repassados deverão cobrir todos os custos da viagem (passagens, alimentação, transporte, seguro viagem, documentação, entre outros). A organização fornecerá orientações gerais, mas não será responsável pelo pagamento direto dos itens da viagem.

11.5 Em até **07 (sete) dias corridos após a divulgação do resultado**, os vencedores deverão enviar **toda a documentação e autorizações** exigidas para a realização da viagem. O não envio dentro do prazo poderá resultar na perda da vaga

11.6 Estudantes menores de idade que forem contemplados com a viagem internacional deverão apresentar autorização de viagem assinada pelos responsáveis legais e registrada em cartório. A organização informará os documentos necessários assim que houver confirmação oficial dos órgãos competentes.

11.7 Os participantes devem estar cientes de que a viagem acontecerá em período letivo, e será necessário comunicar e justificar sua ausência junto ao campus. A organização fornecerá uma declaração para esse fim.

11.8 O **resultado final dos vencedores** será divulgado no dia **22 de setembro de 2025**, em uma **transmissão online**.

11.9 Os produtos eletrônicos para os 2º e 3º lugar serão enviados em até 10 dias úteis para os vencedores.

11.10 Ao final da maratona, todos os participantes e mentores receberão um **certificado de participação**, com a carga horária correspondente ao evento.

12. CRONOGRAMA 2025

14/08 a 08/09 → Inscrição de alunos e mentores

10/09 → Prazo final para montagem das equipes

11/09 → Live de preparação com as equipes

12/09 → Ideathon: Maratona de ideias

22/09 → Live com resultado das ideias vencedoras



13. PLATAFORMA

13.1 Durante o ideathon os participantes irão utilizar as seguintes plataformas:

- a) Discord para comunicação;
- b) Youtube para assistir as lives de conteúdo; e
- c) Panic Lobster para submissão das atividades.

13.2 Para acessar as plataformas os inscritos receberão instruções via e-mail.

14. FORMAS DE COMUNICAÇÃO

14.1 Todas as informações sobre o Inova IFRJ Internacional estarão disponíveis no site oficial: <https://desafioifrj.com.br>.

14.2 As comunicações oficiais serão feitas pelo e-mail **inovaifrj@paniclobster.com**, que também estará disponível para esclarecimento de dúvidas.

4.3 No momento da inscrição, o participante deverá informar um endereço de e-mail válido e de uso frequente, que será utilizado durante toda a maratona. É importante que esse e-mail não seja alterado ao longo do processo

15. CÓDIGO DE CONDUTA

15.1 O ideathon é um espaço de respeito, acolhimento e diversidade. Todos são bem-vindos, independentemente de raça, gênero, idade, orientação sexual, deficiência, etnia ou religião. Não será tolerada qualquer forma de assédio, discriminação, ofensa, ameaça ou desrespeito na maratona.

15.2 Participantes que violarem este código de conduta poderão ser removidos do evento a qualquer momento, a critério da organização.

15.3 Se você passar por alguma situação de assédio ou se sentir desconfortável durante o evento, procure a organização imediatamente. Estamos aqui para garantir um ambiente seguro e respeitoso para todos.

16. DIREITO AUTORAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

16.1 O ideathon é um evento colaborativo de inovação aberta. Cada equipe mantém os direitos de propriedade intelectual sobre a ideia desenvolvida durante a maratona.

16.2 Ao submeter uma ideia, o participante declara que ela é original e não infringe direitos de terceiros. Caso haja qualquer contestação, o participante será o único responsável por responder legalmente por eventuais danos, reivindicações ou processos administrativos e/ou judiciais.

16.3 Ao se inscrever no evento, o participante autoriza a organização e o Instituto Federal do Rio de Janeiro a utilizar livremente as ideias e soluções apresentadas, sem nenhum tipo de pagamento ou compensação. Isso inclui o uso para fins promocionais, educacionais ou institucionais, em qualquer formato, meio ou canal.



17. DESCLASSIFICAÇÃO

17.1 A equipe poderá ser desclassificada do ideathon nas seguintes situações:

- a) Apresentar **cópia ou plágio** de soluções já existentes;
- b) **Descumprir qualquer regra** estabelecida neste regulamento;
- c) **Ferir os princípios de fair play**, ou seja, agir de forma antiética, desleal ou desrespeitosa com outras equipes, mentores ou membros da organização;
- d) Em casos não previstos neste regulamento, a **organização se reserva o direito de avaliar e aplicar penalidades** à equipe ou aos integrantes individualmente, conforme a gravidade da situação.

17.2 O uso de ferramentas de **inteligência artificial (IA)**, como o ChatGPT e similares, **é permitido apenas como apoio** no processo criativo e no desenvolvimento da ideia (ex: pesquisas, sugestões de estrutura ou redação). No entanto, **é obrigatório que a solução final seja fruto do pensamento crítico e da personalização feita pelos participantes**.

O uso excessivo, genérico ou sem adaptação da IA — que comprometa a originalidade, profundidade ou coerência da proposta — **pode resultar na desclassificação da equipe**, a critério da organização.

18. CONDIÇÕES GERAIS

18.1 Os participantes comprometem-se a colaborar com a organização do evento, seguir as regras e agir com respeito, ética e boa-fé, evitando qualquer comportamento que gere conflitos, desrespeito ou incompatibilidade com os princípios do evento. Qualquer conduta inadequada poderá resultar na exclusão imediata do participante, sem responsabilidade por parte da organização.

18.2 O Instituto Federal do Rio de Janeiro e a organização do evento não se responsabilizam por danos ou prejuízos sofridos pelos participantes, sendo de responsabilidade dos mesmos a proteção de seus equipamentos e segurança pessoal.

18.3 A organização não será responsabilizada por situações decorrentes de caso fortuito, força maior ou quaisquer eventos imprevisíveis e inevitáveis, bem como por danos causados por terceiros ou pela própria vítima.

18.4 Ao se inscrever, o participante autoriza o uso de seus dados pessoais para fins de inscrição, participação e realização do evento, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018).

18.5 Os participantes autorizam o uso de seu nome, imagem, voz e demais dados fornecidos, por tempo indeterminado, para fins de divulgação do Inova IFRJ Internacional e de suas futuras edições, em qualquer meio de comunicação, tanto interno quanto externo.



18.6 Os participantes concordam em estar disponíveis para relacionamento com a mídia e canais de comunicação, incluindo entrevistas, reportagens e divulgação de imagens e conteúdos gerados durante o evento, sem qualquer custo ou ônus adicional.

18.7 A participação no evento não estabelece qualquer tipo de relação trabalhista, societária, empregatícia ou tributária entre os participantes e o Instituto Federal do Rio de Janeiro, a organização do evento ou seus parceiros.

Contatos e Comunicação

EQUIPE INOVA IFRJ INTERNACIONAL

E-mail: inovairj@paniclobster.com