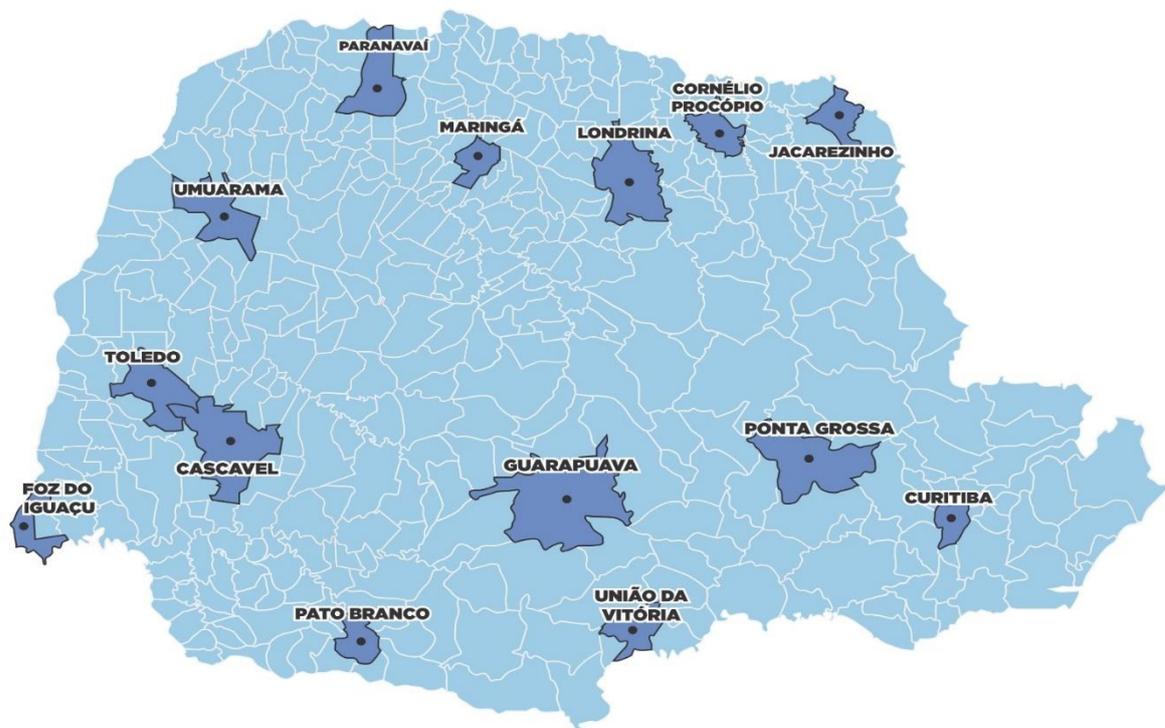


REGULAMENTO
SEMANA DA INOVAÇÃO – IDEATHON

A Secretaria de Estado da Inovação, Modernização e Transformação Digital (SEI) promove a **SEMANA DE INOVAÇÃO – IDEATHON**, a ser celebrada entre os dias 16 a 22 de outubro do corrente ano (conforme dispõe a Lei Estadual nº 19.966/2019).

IDEATHONS: são maratonas de inovação que envolvem concepção e prototipação para resolver um problema ou aperfeiçoar um processo. Esse tipo de evento foca em apresentar ideias para uma necessidade técnica, social ou ambiental, com direcionamento para uma solução que pode resultar em projeto e planos de ação para as empresas ou instituições¹.

LOCAIS DO EVENTO: O evento ocorrerá de forma simultânea em 14 localidades do Estado do Paraná, sendo elas: Cascavel; Cornélio Procópio; Curitiba; Foz do Iguaçu; Guarapuava; Jacarezinho; Londrina; Maringá; Paranavaí; Pato Branco; Ponta Grossa; Toledo; Umuarama; União da Vitória.



¹ <https://www.livinglab.com.br/ideathon/index.php/construct-ideathon/o-que-e>

1. DO TEMA

A Semana da Inovação tem a temática **CIDADES INTELIGENTES – SMART CITIES**, e visa desenvolver ideias e soluções voltadas às cidades cada vez mais conectadas, eficientes e sustentáveis, por meio de inovações tecnológicas, buscando proporcionar um ambiente urbano que promova o desenvolvimento humano e que possa utilizar os recursos naturais de forma sustentável para contribuir com a economia local. O conceito de “*Smart Cities*” busca qualidade de vida e melhorias no trânsito, saúde, economia, meio ambiente, mobilidade, planejamento urbano, serviços que envolvam a tecnologia e que possam solucionar os problemas de seu município.

2. DO OBJETIVO

A metodologia do *Ideathon* visa fomentar à pesquisa, experiência tecnológica e empreendedora por meio de experimentos e projetos. Nesse sentido, o referido regulamento será voltado para os estudantes do Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 8º Ano) e aos alunos do Ensino Médio (1º e 2º Ano), regularmente matriculados nas Instituições de ensino da Rede Pública e Rede Privada de Ensino do Estado do Paraná.

Ademais, visa estimular a criação de uma cultura de inovação como forma de promover a imersão dos alunos em um ambiente propício ao desenvolvimento de novas ideias e o estímulo às habilidades de liderança, autonomia, criatividade e empreendedorismo, e ainda se conectar a uma rede de profissionais e lideranças paranaenses que atuam no ecossistema de inovação do Estado. A participação na Semana de Inovação é gratuita e voluntária.

Vale dizer que o *Ideathon* ou maratonas de ideação, são eventos que envolvem ações criativas e colaborativas focadas na geração de ideias e soluções inovadoras para desafios específicos. Estes programas e ações podem ser iniciativas complementares àquelas realizadas pelos ambientes de inovação de forma rotineira, para atender diferentes necessidades, reduzir gargalos e dinamizar as etapas de desenvolvimento empresarial. O engajamento e a realização desses programas e ações inovadoras proporcionam impulsionar a criatividade e o espírito empreendedor, estimular a colaboração, a troca de ideias e contribuindo assim para o desenvolvimento dos ecossistemas locais de inovação.

3. VAGAS, INSCRIÇÃO E CATEGORIA

3.1. O *Ideathon* terá uma divisão em **duas categorias** para atender cada etapa de ensino, respeitando as habilidades que estão sendo desenvolvidas ao longo dos estudos na área.

3.2. Categoria 1: Alunos do Ensino Fundamental II, direcionada para os estudantes do Ensino Fundamental - Anos Finais, do 6º ao 8º ano.

3.3. Categoria 2: Alunos do Ensino Médio, direcionada para os estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Médio.

3.4. As vagas estão limitadas a 100 (cem) participantes de cada categoria. Cada grupo deverá ser composto de no mínimo 03 (três) alunos e no máximo 05 (cinco) alunos. A composição de cada grupo será realizada conforme a metodologia da banca organizadora.

- 3.5.** No total, o evento contará com 200 (duzentos) participantes por município, sendo 100 (cem) para o Ensino Fundamental e 100 (cem) para o Ensino Médio.
- 3.6.** As vagas serão preenchidas por ordem de inscrição no formulário, em caso de desistência ou que não atenda os critérios.
- 3.7.** Os participantes das equipes deverão se inscrever de forma individual.
- 3.8.** Os participantes deverão usar o crachá que será fornecido após a formação das equipes durante todo o evento.
- 3.9.** A inscrição deverá ser realizada a partir da publicação deste regulamento até às 23h59 do dia 08 de outubro de 2023 e a divulgação dos inscritos será no dia seguinte.
- 3.10.** Caso o número de candidatos que atendam os requisitos deste regulamento seja menor que o número de vagas disponibilizados para cada categoria, a comissão organizadora poderá determinar a realização do evento com um número menor de participantes.
- 3.11.** A inscrição deverá ser efetuada através da plataforma oficial do evento (<https://www.inova.pr.gov.br/form/inscricoes-semana-da-inovacao-id>).
- 3.12.** No ato da inscrição os participantes deverão fornecer o número de celular e o e-mail do responsável. Toda a comunicação sobre o evento e orientações como medidas de segurança se dará por meio de *WhatsApp* e/ou via e-mail.

4. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

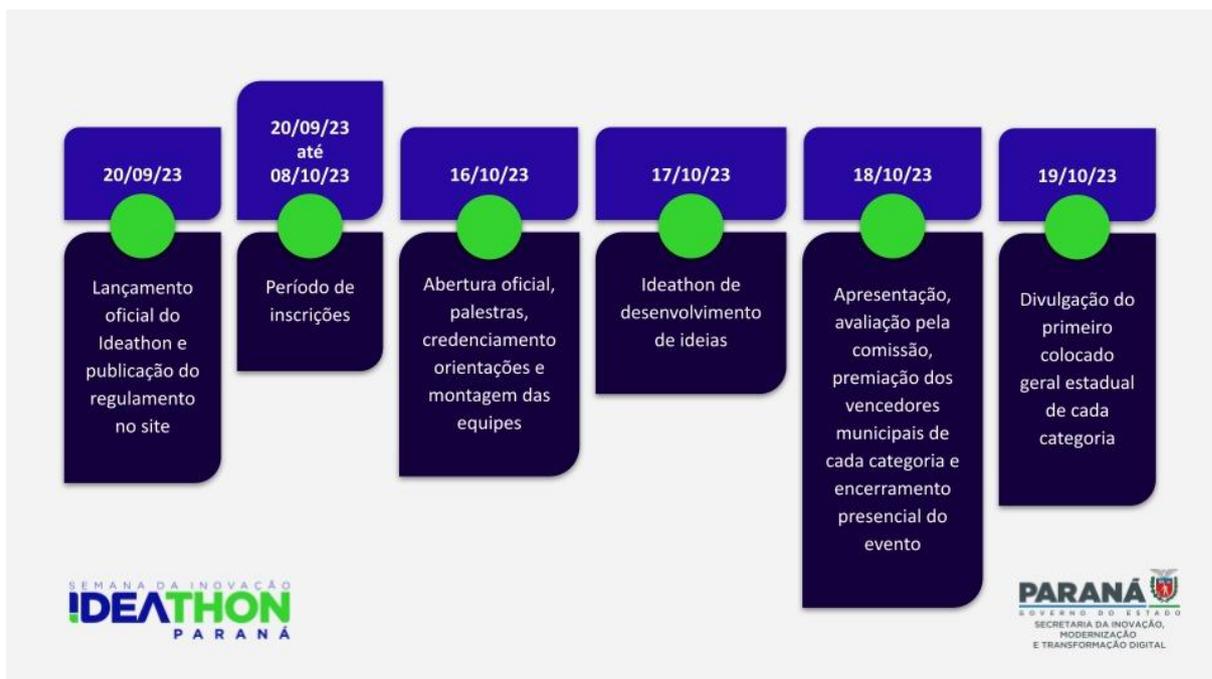
- 4.1.** Poderão participar do *Ideathon* os estudantes matriculados na Rede Pública ou na Rede Privada de Ensino do Estado do Paraná, respeitando os seguintes critérios:
- 4.1.1. Ser estudante do Ensino Fundamental – Anos Finais (6º, 7º e 8º ano).**
- 4.1.2. Ser Estudante do Ensino Médio (1º e 2º Ano).**
- 4.2. Em virtude da prova do SAEB que vai mensurar o IDEB os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e 3º ano do Ensino Médio NÃO PODERÃO participar do *Ideathon*.**
- 4.3.** Ter efetuado a inscrição no site (<https://www.inova.pr.gov.br/form/inscricoes-semana-da-inovacao-id>).
- 4.4.** As despesas dos participantes referentes à transporte, hospedagem e quaisquer outras necessárias para a participação na semana de inovação serão de responsabilidade dos próprios participantes e/ou responsáveis legais.
- 4.5.** Poderá ser utilizado bibliotecas/repositórios online.

5. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

- 5.1.** O *Ideathon* acontecerá nos dias 16,17 e 18 nos municípios mencionados nesse regulamento.
- 5.2.** No dia 16 das 14h às 18h será realizado a abertura com palestras sobre o tema Cidades Inteligentes, credenciamento, orientações da dinâmica e montagem das equipes.

- 5.3.** No dia 17 das 13h às 18h nos locais pré-determinados, os alunos realizarão a maratona de *ideathon* criando solução da equipe.
- 5.4.** As apresentações dos *pitches* terão início à 13h no dia 18 de outubro de 2023. Logo após, haverá a divulgação dos vencedores.
- 5.5.** No dia 19 será a divulgação do primeiro colocado geral estadual de cada categoria pela plataforma digital (<https://www.inova.pr.gov.br/form/inscricoes-semana-da-inovacao-id>) às 16h.
- 5.6.** Cada equipe terá o tempo total de 5 (cinco) minutos para apresentar a ideia/projeto final da solução.
- 5.7.** A comissão avaliadora terá até 3 (três) minutos para tirar suas dúvidas.
- 5.8.** Todas as soluções, aplicativos ou tecnologias desenvolvidas devem ser originais.
- 5.9.** As soluções apresentadas ao final do *Ideathon* deverão ter sido desenvolvidas durante os dias do *ideathon* e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.
- 5.10.** Será ofertado lanche pela organização do evento no período da tarde, não havendo responsabilidades por restrições alimentares ou necessidades especiais individuais dos participantes, que deverão ser informadas à coordenação.
- 5.11.** Em caso de restrição alimentar o aluno deverá levar seu lanche.

6. CRONOGRAMA DO EVENTO



7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E DESCLASSIFICAÇÃO

7.1. A etapa de avaliação a ser realizada pela Comissão de Avaliação e Julgamento tem por objetivo verificar o atendimento aos requisitos estipulados para a participação, o preenchimento correto e completo da Inscrição, demonstração da solução, bem como a aderência do projeto aos objetivos do regulamento, sob pena de desclassificação automática.

7.2. Para cada categoria será indicada uma estrutura de projeto que deverá ser desenvolvida pelos estudantes aplicando os conhecimentos adquiridos e respeitando os requisitos mínimos para que o projeto seja avaliado. Além dos requisitos a serem atingidos, os estudantes poderão ir além, propondo alternativas e melhorias.

7.3. O projeto deverá atender o objetivo proposto neste regulamento e solucionar desafios relacionado às Cidades Inteligentes. Os critérios de avaliação serão:

CRITÉRIOS	DESENVOLVIMENTO	PONTOS
Identificação do problema e aplicabilidade na comunidade	O projeto propõe uma solução para um problema/situação da comunidade local na qual vive o estudante.	0 a 5 pontos*
Solução Proposta	O projeto propõe uma solução fácil e rápida de ser aplicada e que gere um grande impacto e melhoria na sua comunidade.	0 a 5 pontos*
Criatividade	O projeto é inovador e possui uma maneira diferente de resolver algum problema da sua comunidade.	0 a 5 pontos*
Apresentação	A equipe apresentou de forma clara a ideia e soube responder as dúvidas da comissão avaliadora.	0 a 5 pontos*

- (0) não atende; (1) insatisfatório; (2) pouco satisfatório; (3) satisfatório; (4) bom e (5) excelente.

7.4. Em caso de empate o critério de avaliação é a pontuação das equipes pela ordem de: 1) criatividade; 2) solução proposta; 3) identificação do problema; 4) apresentação; 5) banca avaliadora de desempate.

7.5. Haverá desclassificação nas seguintes situações:

- a)** Em caso do estudante se inscrever em uma categoria que não corresponda com a sua trilha ou não atenda aos critérios listados anteriormente, esse será desclassificado.
- b)** Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste Regulamento, ou ainda, quando se verificar tentativa de fraude ou abuso.

- c) Serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento e/ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica.
- d) Reserva-se, ainda à comissão organizadora, o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento e que não cumpra com os termos de participação no Evento ou viole as regras do concurso.
- e) Não comparecimento injustificado em qualquer dos dias de evento, 16,17 e 18 de outubro de 2023.
- f) Abandono do espaço de trabalho por todos os integrantes, exceto em horário previsto para as refeições. Os alunos não poderão sair do local até que seja solicitado.
- g) Depredação de patrimônio.

8. PREMIAÇÃO E RESULTADO

- 8.1. Serão premiados os 03 (três) primeiros lugares de cada município, tanto na Categoria I – Ensino Fundamental Anos Finais, quanto na Categoria II – Ensino Médio.
- 8.2. **O primeiro lugar geral da categoria II – Ensino Médio, ou seja, com a melhor pontuação ganhará uma viagem para conhecer ambientes de inovação dentre os 14 municípios.**
- 8.3. **O primeiro lugar geral das categorias do Ensino Fundamental e Ensino Médio ganharão troféus de premiação.**
- 8.4. Todos os participantes receberão um certificado de participação.
- 8.5. Os primeiros colocados em cada um dos 14 municípios receberão um curso na área de inovação e empreendedorismo ofertado pelo Sebrae/PR.
- 8.6. O primeiro lugar dos 14 municípios receberá medalha de ouro.
- 8.7. O segundo lugar dos 14 municípios receberá medalha de prata.
- 8.8. O terceiro lugar dos 14 municípios receberá medalha de bronze.
- 8.9. **Do resultado:**
- 8.10. O resultado da semana de inovação será divulgado no dia 18 de outubro, ficando sob responsabilidade de cada comissão julgadora responder aos critérios solicitados.
- 8.11. A premiação dos primeiros colocados em cada um dos 14 (quatorze) municípios será no dia 18 de outubro de 2023.
- 8.12. No dia 19 será realizado a divulgação do primeiro colocado geral estadual de cada categoria.

9. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

- 9.1. A Comissão de Avaliação do *Ideathon* em cada município será composta por membros convidados pela comissão organizadora.

9.2. Todas as decisões da Comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do evento, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

9.3. Avaliação em caso de empate absoluto.

9.4. Cabe a comissão de avaliação e julgamento decidir sobre o empate.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. Eventuais dúvidas poderão ser sanadas pelo e-mail (ideathon@inova.pr.gov.br).

10.2. O presente Regulamento poderá ser alterado, suspenso ou cancelado, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou ainda o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

10.3. A responsabilidade da comissão organizadora em relação aos prêmios termina quando entregues aos ganhadores.

10.4. A organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado nesta semana de inovação.

10.5. A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, seja por erro, interrupção, defeito, atraso, vírus, queda de energia, violação por terceiros (hackers) ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições.

10.6. Caberá à SEI, a SEED e a Comissão Organizadora divulgar e estimular a participação dos estudantes na Semana de Inovação.

10.7. Casos omissos nesse regulamento serão deliberados pela banca organizadora.

10.8. Cada participante poderá trazer seus próprios equipamentos para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecida rede *wi-fi* e energia nos 3 (três) dias de evento pela organização. Caberá a comissão organizadora fornecer kits criativos.

10.9. Será criado um “Comitê de Gestão de Crise” que é responsável por analisar os possíveis problemas e manter a normalidade das operações em conjunto com a comissão organizadora.

10.10. O município sede será responsável pela cessão do espaço que atenda às necessidades e suporte ao evento.

10.11. No ato da inscrição deverá ser incluída autorização dos responsáveis legais do estudante conforme disponibilizada no site.

10.12. *“O tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes poderá ser realizado com base nas hipóteses legais previstas no art. 7º ou no art. 11 da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), desde que observado e prevalecente o seu melhor interesse, a ser avaliado no caso concreto, nos termos do art. 14 da Lei”.*

10.13. O responsável legal deverá preencher a autorização do uso de imagem e/ou voz do titular menor de idade, para fins jornalísticos, informacionais, home page, cartazes, redes

sociais, material de promoção e efetivação de políticas públicas e publicidade institucional de titularidade e responsabilidade dos veículos de comunicação da SEI ou por ela autorizado, por prazo indeterminado, com intuito de realizar divulgação ao público em geral com propósito específico de interesse público, nos termos do artigo 7º, inciso I e art. 14 da Lei nº 13.709/2018 (LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados).

Curitiba [data da publicação]

Marcelo Rangel Cruz de Oliveira
Secretário de Estado da Inovação, Modernização
e Transformação Digital do Paraná