

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO SECTI Nº 001/2026

JORNADA DOS DESAFIOS ODS, EDIÇÃO 2026

“Enfrentando os Desafios da Cidade”

19 de maio de 2026.

A Prefeitura Municipal de Assaí (PR), por meio da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), doravante denominada “Organizadora da Jornada”, com fundamento na Lei Federal nº 10.973/2004, no Decreto Federal nº 9.283/2018, na Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021, e na Lei Municipal nº 1.818, de 19 de agosto de 2022, torna público o presente Edital de chamamento público de natureza não licitatória vinculada à execução da política pública de ciência, tecnologia e inovação para a realização da **4ª EDIÇÃO DA JORNADA DOS DESAFIOS ODS (OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL)**, estabelecendo as normas, os critérios de participação, as etapas do processo de seleção e as condições de execução da iniciativa, conforme dispositivos deste Edital e seus Anexos.

TÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

CAPÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Para efeito deste Edital, entende-se:

- I. **ONU-Habitat:** Organização das Nações Unidas é uma agência especializada dedicada à promoção de cidades mais sociais e ambientalmente sustentáveis.
- II. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, ou simplesmente ODS:** são um conjunto de 17 objetivos e 169 metas globais adotados pelo ONU-Habitat, em 2015, como parte da Agenda 2030, com o propósito de erradicar a pobreza, proteger o planeta e garantir que as pessoas desfrutem de paz e prosperidade até 2030.
- III. **Inovação Aberta:** é uma estratégia que utiliza fluxos de conhecimento, tanto internos quanto externos, para resolver problemas da cidade, através da colaboração com estudantes e, até mesmo, com a sociedade.
- IV. **Ideia:** solução criativa que traz novidades, como otimizar produtos, serviços ou processos, solucionando problemas de formas inéditas e gerando valor para a sociedade.
- V. **Etapa de Aquecimento:** a “Organizadora da Jornada” visita cada instituição de ensino da Rede Pública de Educação de Assaí para captar interessados em participar da Jornada dos Desafios dos ODS – 4ª Edição.

- VI. **Ideathon:** é uma etapa da Jornada focada na geração de ideias criativas para resolver os desafios propostos, reunindo participantes para colaborar e desenvolver soluções em um ambiente co-criativo e intensivo.
- VII. **Hackathon:** é a segunda etapa da Jornada, onde as ideias inovadoras são prototipadas, ainda em escala não-funcional, validando a viabilidade da solução.
- VIII. **Pitch:** nomenclatura dada para as atividades de apresentação da solução inovadora desenvolvida à “Banca Especializada”, tanto no Ideathon quanto no Hackathon, devendo, obrigatoriamente, ser curta e objetiva, apresentando o potencial para a solução tornar-se um produto, serviço ou melhoria de processo.
- IX. **Candidatos:** cidadãos assaienses ou da Rede de Educação Básica de Assaí, dispostos a participarem da transformação da cidade, através formulação de soluções inovadoras, capazes de avançar com um plano estratégico que coloca o município como “Uma das melhores cidades para se viver no Brasil, alinhada com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável do ONU-Habitat”.
- X. **Proposta Inovadora:** uma ideia original ou o aprimoramento de um projeto em desenvolvimento, que desdobre para uma solução inovadora, resolvendo um problema identificado no âmbito da comunidade de Assaí/PR, podendo alcançar o desenvolvimento de um produto mínimo viável, apto para ser aplicado na cidade.
- XI. **Solução Inovadora:** avanço da ideia para um protótipo não funcional, com objetivo de resolver um desafio proposto e ser testado na cidade.
- XII. **Agentes Transformadores de Assaí:** nomenclatura dada para cada candidato que transformar “Proposta Inovadora” em “Solução Inovadora”, ajudando a cidade no processo de desenvolvimento local, direcionado para 2032 (ano do centenário de Assaí).
- XIII. **Perfil Funcional:** membros de uma equipe da Jornada, com atribuições funcionais predefinida, com experiências customizadas.

Art. 2º. A QUARTA EDIÇÃO DA JORNADA DOS DESAFIOS ODS (doravante denominada “Jornada”) é uma maratona de inovação aberta, voltado para estudantes, professores e sociedade assaiense acima de 50 anos, com foco na produção de conhecimento local, na formação de talentos e na reinserção social, onde a cidade de Assaí torna-se laboratório vivo das soluções desenvolvidas, impactando na melhoria da qualidade de vida da população, colocando, como base, os 17 (dezessete) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável do ONU-Habitat.

Art. 3º. A Jornada tem como objetivo principal identificar e apoiar talentos de Assaí para fortalecer a política pública de retenção, bem como, promover o enfrentamento e superação dos desafios da cidade de forma disruptiva, centrada no tema “Enfrentando os desafios da cidade: cidade eficiente e comunidade inteligente”, alinhadas aos compromissos climáticos globais, e ajustadas aos eixos estratégicos que inseriram Assaí como uma das sete comunidades mais inteligentes do mundo, a primeira certificada da América Latina.

Art. 4º. A Jornada tem os seguintes objetivos específicos:

- I. Impulsionar a implementação de soluções inovadoras, através de talentos locais, resolvendo os desafios da cidade, demonstrando a qualidade do capital humano de Assaí;
- II. Facilitar parcerias entre a educação e o setor produtivo, estimulando a empregabilidade e, assim, consolidando a política de retenção;
- III. Incentivar a pesquisa, desenvolvimento e inovação (PD&I);
- IV. Impulsionar a reputação da cidade: produzir soluções inovadoras para a demonstração de casos de sucesso através da adoção de inovação, colocando cidadãos como protagonistas;
- V. Promover a reinserção social do público acima de 50 anos, trazendo-os como “Agentes Transformadores de Assaí”, resolvendo desafios da cidade;
- VI. Adotar a cultura da inovação como vetor de desenvolvimento local;
- VII. Promover os direitos digitais do cidadão assaiense;
- VIII. Complementar a formação dos estudantes com a aplicação de práticas de aprendizagem orientada à problemas, que estimulem o empreendedorismo, o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a aplicação de liderança, a oratória, a retórica e a lógica.

Art. 5º. A Jornada tem caráter gratuito, não estando sujeito, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei Federal nº 5.768/71, bem como do artigo 30, do Decreto Federal nº 70.951/72.

CAPÍTULO II DO SISTEMA DE GAMIFICAÇÃO DA JORNADA

Art. 6º. A Jornada adotará uma metodologia gamificada para engajar os membros participantes das categorias 1 e 2, buscando aumentar a experiência, identificar e valorizar o talento local, e promover um engajamento individualizado.

Parágrafo Único. O sistema de recompensas será através de emblemas digitais (*badges*), cada um com uma finalidade específica, podendo ser financeira e/ou engajadora.

CAPÍTULO III DAS UNIDADES DE APOIO DA JORNADA

Art. 7º. Fica instituída a “Comissão Especial da Jornada”, formada por servidores municipais definidos pela “Organizadora da Jornada”, com objetivo de apoiar na classificação de equipes em algumas etapas da Jornada.

§ 1º. A “Comissão Especial da Jornada” deverá ser formada por 04 (quatro) servidores da Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação e 02 (dois) servidores convidados pela “Organizadora da Jornada”.

§ 2º. Na realização do Ideathon ou do Hackathon da Jornada, um membro da “Comissão Especial da Jornada” deverá assumir a função de “Delegado”, fiscalizando o cumprimento das regras estabelecidas, em especial no momento dos *itches*.

Art. 8º. Fica instituída a “Banca Especializada”, formada por pessoas físicas com notório saber, convidadas pela “Organizadora da Jornada”, com responsabilidade da avaliação das “Soluções Inovadoras”, na fase de prototipagem da Jornada.

§ 1º. A “Banca Especializada” deverá ser formada por, no mínimo, 05 (cinco) pessoas de reputação ilibada e notório conhecimento no assunto.

§ 2º. Os profissionais indicados para a “Banca Especializada” poderão assumir mais que um desafio, conforme designação da “Organizadora da Jornada”.

Art. 9º. Fica instituída a “Unidade de Suporte da Jornada”, responsável por realizar mentorias para as equipes habilitadas, garantindo a implementação das seguintes camadas na “Proposta Inovadora”: (a) digital; (b) empreendedora; e (c) direcionadora.

Parágrafo Único. A gestão dos profissionais inseridos na “Unidade de Suporte da Jornada” será de responsabilidade da “Organizadora da Jornada”.

CAPÍTULO IV DAS CATEGORIAS DA JORNADA

Art. 10. Fica instituída as seguintes categorias para a Jornada:

- I. **Categoria 01:** exclusiva para alunos e professores do Ensino Fundamental, anos finais, da Rede Pública da Educação Básica de Assaí;
- II. **Categoria 02:** exclusiva para alunos e professores do Ensino Médio e do Ensino Médio-Técnico, da Rede Pública da Educação Básica de Assaí; e estudantes universitários, egressos do Ensino Médio em 2025;
- III. **Categoria 03:** exclusiva para cidadãos de Assaí, acima de 50 (cinquenta) anos.

§ 1º. As inscrições estão limitadas a pessoas físicas, organizadas em equipes, conforme as regras de composição do Edital, dispostas na Seção I deste Capítulo.

§ 2º. A “Organizadora da Jornada”, se assim desejar, reserva o direito de suspender a realização de alguma categoria da Jornada, caso haja menos de 04 (quatro) equipes inscritas.

Seção I

Da Composição das Equipes

Art. 11. No ato da inscrição da equipe, os candidatos deverão definir o perfil funcional de cada membro, podendo ser:

- I. **Construtor:** focado em sistematizar a “Proposta Inovadora” ou “Solução Inovadora”, também sendo responsável pelo design;
- II. **Estrategista:** focado em gestão, liderança e direção estratégica da “Proposta Inovadora” ou “Solução Inovadora”;
- III. **Comunicador:** focado em apresentar a ideia e engajar a comunicação dentro da Jornada;
- IV. **Programador:** focado no desenvolvimento do digital da equipe, devendo ter conhecimentos básicos em html, css, Javascript, plataformas vibe code ou plataformas low code.

§ 1º. É obrigatório cada equipe possuir, pelo menos, um estrategista e um comunicador.

§ 2º. A equipe que não possuir um programador, poderá desenvolver as demandas digitais com o apoio da “Unidade de Suporte da Jornada”, durante a “Semana Preparatória”, ou quando requisitado (somente quando “Solução Inovadora”).

Art. 12. Para **Categoria 01:**

- I. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 05 (cinco) alunos da mesma instituição, podendo um dos membros ser um professor orientador.
- II. Cada professor orientador poderá orientar um número ilimitado de equipes, desde que todas sejam da mesma instituição de ensino onde leciona.

Art. 13. Para **Categoria 02:**

- I. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 04 (quatro) e, no máximo, 05 (cinco) alunos da mesma instituição, podendo um dos membros ser um professor orientador.
- II. Cada professor orientador poderá orientar um número ilimitado de equipes, desde que todas sejam da mesma instituição de ensino onde leciona.

Art. 14. Para **Categoria 03:**

- I. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 05 (cinco) cidadãos.
- II. Todos os membros da equipe deverão ter idade acima de 50 (cinquenta) anos.

Art. 15. A equipe, por qualquer motivo, que ficar com menos de 03 (três) membros, em sua composição, será automaticamente desclassificada, independente da categoria.

**CAPÍTULO V
DOS DESAFIOS DA JORNADA**

Art. 16. Para esta Edição da Jornada, ficam estabelecidos os seguintes desafios:

DESAFIOS	
01	Inteligência Logística e Conexão com o Agronegócio
02	Desenvolvimento de Espaços Vivos em Assaí
03	Construção do Monitoramento Meteorológico (DIY)
04	Soluções para o Novo Viveiro Municipal
05	Desenvolvimento do Turismo, Cultura e Identidade Assaiense
06	Cidadania, Empregabilidade e Inovação
07	Cidadão 360º: Vida sem Burocracia
08	Tecnologia, Empatia e Inclusão na Clínica Neurodivergente

Parágrafo Único. O detalhamento de cada Desafio encontra-se no Anexo V deste Edital.

**TÍTULO II
DA REALIZAÇÃO DA JORNADA**

**CAPÍTULO I
DAS FASES DA JORNADA**

Art. 17. A Jornada está dividida da forma a seguir:

- I. Para as categorias da educação básica:
 - a. **Primeira Fase: “Elaboração da Ideia”:** fase inicial onde as equipes formadas deverão apresentar o documento da “Proposta Inovadora”, no formato PDF, bem como promover um Ideathon preliminar para selecionar as melhores equipes de cada instituição de ensino, por categoria, conforme a tabela do art. 27 deste Edital.
 - b. **Segunda Fase: “Desenvolvimento da Ideia”:** 1º Funil da Jornada, designada como “Ideathon da Jornada”, onde as equipes classificadas avançam para uma “Semana Preparatória”, aperfeiçoando sua “Proposta Inovadora” para ser apresentada na Exposição Regional Agrícola de Assaí (80ª Expoasa), no formato de “Pitch”, podendo avançar para o 2º Funil da Jornada.
 - c. **Terceira Fase: “Prototipagem”:** 2º Funil da Jornada, designada como “Hackathon da Jornada”, onde as 04 (quatro) melhores “Propostas Inovadoras”, por categoria, avançam para o compromisso de produzir um protótipo não funcional (tipo “cortina de fumaça”), transformando-se em “Soluções Inovadoras”.
- II. Para as categorias da sociedade assaiense:
 - a. **Primeira Fase: “Elaboração da Ideia”:** fase inicial onde as equipes formadas deverão apresentar o documento da “Proposta Inovadora”, no formato PDF.
 - b. **Segunda Fase: “Desenvolvimento da Ideia”:** designada como “Ideathon da Jornada”, onde as equipes habilitadas avançam para apresentação da “Proposta Inovadora” na Exposição Regional Agrícola de Assaí (80ª Expoasa), no formato de “Pitch”.

Parágrafo Único. As equipes da categoria 3 não avançam para a fase de prototipagem, encerrando sua participação na cerimônia de premiação do “Ideathon da Jornada”.

**CAPÍTULO II
DA PARTICIPAÇÃO**

Art. 18. A participação na Jornada é voluntária e totalmente gratuita, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço, nem está condicionada ao pagamento de qualquer quantia e/ou valor, pelos candidatos.

Seção I
Da Inscrição na Jornada

Art. 19. A inscrição na Jornada será realizada pela internet, através do sítio eletrônico da Jornada – <https://jornada.assai.pr.gov.br> – ou por formulário impresso, distribuído pela “Organizadora da Jornada”, no período de 18 de maio de 2026 até 12hs (meio-dia) de 1º de junho de 2026.

§ 1º. Para as inscrições por formulário impresso, as inscrições são até o dia 29/05/2026, às 16h30.

§ 2º. Para as inscrições pela Internet, as inscrições são até o dia 01/06/2026, às 12h00 (horário de Brasília).

§ 3º. O tratamento dos dados fornecidos pelos candidatos será regido pelo Termo de Autorização de Uso de Dados, o qual será apresentado para leitura e aceite obrigatório na conclusão do processo de inscrição, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

§ 4º. O prazo de inscrição poderá ser prorrogado pela “Organizadora da Jornada”, sem aviso prévio, para garantir a quantidade adequada de equipes.

§ 5º. Não serão aceitas as inscrições condicionadas e/ou extemporâneas por correspondências ou e-mail.

§ 6º. O preenchimento incorreto ou incompleto, o uso de informações falsas ou a adoção de outras práticas que porventura possam ser enquadradas como atos irregulares ou ilícitos poderá, imediatamente, desclassificar a equipe da Jornada.

§ 7º. A “Organizadora da Jornada” não se responsabiliza pelo não recebimento da inscrição enviada pela equipe, bem como por qualquer impossibilidade de participação em razão de falhas ou erros de envio ocasionados por problemas de transmissão e/ou falhas no provedor de internet.

§ 8º. Os interessados em participar da Jornada, que prontamente manifestarem interesse na inscrição da Jornada, durante a etapa de “Aquecimento da Jornada”, ganharão o “Emblema do Organizado”, que garante mais 0,1 no fator multiplicador da premiação, caso a equipe seja uma das vencedoras da categoria.

Art. 20. O formulário de inscrição da Jornada, tanto impresso quanto online, deve iniciar com a seleção da categoria, cada uma com as suas respectivas seções de informações, conforme disposto abaixo:

I. Para Categoria 01:

- a) Definição da Instituição de Ensino Fundamental, anos finais;
- b) Dados do Professor Orientador (opcional): nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo e dados bancários;
- c) Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;
- d) Seleção do Desafio: marcar o desafio que a equipe vai trabalhar, conforme o elenco do Edital;
- e) Dados dos alunos da equipe: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo, nome do responsável, celular do responsável (com whatsapp), grau de parentesco do responsável sinalizado;
- f) Perfil funcional dentro da Equipe: construtor, estrategista, comunicador ou programador.

II. Para Categoria 02:

- a) Definição da Instituição de Ensino Médio ou Médio-Técnico ou Ensino Superior;
- b) Dados do Professor Orientador (opcional): nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo e dados bancários;
- c) Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;
- d) Seleção do Desafio: marcar o desafio que a equipe vai trabalhar, conforme o elenco do Edital;
- e) Dados dos alunos da equipe: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo, nome do responsável, celular do responsável (com whatsapp), grau de parentesco do responsável sinalizado;
- f) Para estudantes universitários, confirmar que são egressos do Ensino Médio em 2025;
- g) Perfil funcional dentro da Equipe: construtor, estrategista, comunicador ou programador.

III. Para Categoria 03:

- a) Dados dos membros da equipe: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo.
- b) Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;
- c) Seleção do Desafio: marcar o desafio que a equipe vai trabalhar, conforme o elenco do Edital.

§ 1º. Caso a equipe não possua um membro com perfil programador, a “Organização da Jornada” deverá disponibilizar um na “Semana Preparatória” para viabilizar a camada digital da “Proposta Inovadora”, no momento do “Desenvolvimento da Ideia”.

§ 2º. A inscrição deverá emitir um comprovante com identificador único da equipe, categoria, nome da equipe, data do cadastro e a seguinte informação textual: “A equipe cadastrada ainda precisará ser validada pela Organizadora da Jornada”.

§ 3º. Mediante as inscrições das equipes, a plataforma oficial da Jornada deve divulgar, em tempo real, a quantidade de inscritos por desafio.

Art. 21. O preenchimento e envio do formulário não garante a participação da equipe na maratona, devendo a “Organizadora da Jornada” validar as equipes, e seus respectivos membros, conforme as regras estabelecidas para cada categoria.

§ 1º. O deferimento/indeferimento das inscrições deverá ser disponibilizado na plataforma oficial do evento, conforme apresentado no cronograma deste Edital.

§ 2º. As decisões da “Organizadora da Jornada”, quanto ao deferimento/indeferimento das equipes inscritas, são soberanas, não cabendo qualquer tipo de recurso e/ou reclamação dos inscritos contra estas decisões.

§ 3º. A partir do deferimento da inscrição, a equipe estará, automaticamente, concordando com os termos propostos neste Edital.

§ 4º. Os membros da equipe que tiverem o cadastro no Gov.Assaí, Nível 2 - Sistema de Gestão de Identidades do Município de Assaí, regulamentado pela Lei Municipal nº 1.818, de 19 de agosto de 2022 – ganharão o “Emblema Assaiense”, que garante mais 0,1 no fator multiplicador da premiação, caso a sua equipe seja uma das vencedoras da categoria.

Seção II

Do Deferimento das Equipes

Art. 22. Os candidatos somente poderão se vincular a uma única equipe, por categoria, com exceção dos “professores orientadores”, que ficam autorizados a compor equipes de forma ilimitada.

Art. 23. Os candidatos menores de 18 (dezoito) anos deverão apresentar, no momento que for solicitado pela “Organizadora da Jornada”, a “Autorização de Responsável Legal para Participação de Menores de 18 anos” (Anexo II), devidamente assinada pelo responsável legal.

Parágrafo Único. A não apresentação da “Autorização de Responsável Legal para Participação de Menores de 18 Anos” (Anexo II), assinada pelo responsável legal, implicará na desclassificação do candidato, sendo automaticamente desligado da equipe.

Art. 24. Os candidatos deverão apresentar, no momento que for solicitado pela “Organizadora da Jornada”, o “Termo de Autorização de Uso da Imagem e Voz” (Anexo III), devidamente assinado, sob pena de desligamento automático da equipe.

Parágrafo Único. Caso o candidato seja menor de 18 (dezoito) anos, o “Termo de Autorização de Uso da Imagem e Voz” (Anexo III) deverá ser assinado pelo representante legal.

Art. 25. Após a equipe ser deferida, os membros da equipe não poderão ser alterados, em nenhuma hipótese.

CAPÍTULO III DA ELABORAÇÃO DA IDEIA

Art. 26. As equipes deverão, inicialmente, elaborar uma ideia, escolhendo um Desafio da Jornada, conforme disposto no art. 16 deste Edital, formulando um documento designado “Proposta Inovadora”.

§ 1º. A “Proposta Inovadora” deverá conter, no mínimo:

- I. descrição da ideia a ser desenvolvida e dos aspectos que a caracterizam como proposta inovadora;
- II. benefícios esperados em termos de ganhos de eficiência, redução de custos ou ampliação do acesso pelo público-alvo;
- III. documentos e informações necessárias para comprovar a efetividade da solução inovadora.

§ 2º. O documento “Proposta Inovadora” deverá ser elaborada no formato A4, em orientação horizontal, tipo apresentação, salvo na extensão PDF.

Art. 27. Exclusivamente para as categorias 1 e 2, as “Propostas Inovadoras” terão um funil de seleção preliminar, em formato de Ideathon, para selecionar as melhores equipes de cada instituição de ensino, por categoria, conforme a equidade abaixo:

Quantidade de Equipes	Equipes que avançam na Jornada
Instituições de Ensino com até 05 equipes	03 Equipes
Instituições de Ensino com mais de 05 equipes e até 10 equipes	05 Equipes
Instituições de Ensino com mais de 10 equipes e até 15 equipes	06 Equipes
Instituições de Ensino com mais de 15 equipes e até 20 equipes	07 Equipes
Instituições de Ensino com mais de 20 equipes	08 Equipes

§ 1º. A “Comissão Especial da Jornada” irá ficar com a responsabilidade de avaliar as melhores “Propostas Inovadoras” de cada instituição de ensino, por categoria, conforme o Cronograma estabelecido no Anexo I deste Edital.

§ 2º. As três melhores equipes de cada instituição de ensino, por categoria, avançarão para a próxima fase, “Desenvolvimento da Ideia”, sendo as representantes dos seus respectivos colégios.

§ 3º. As equipes que não ficarem entre as melhores de cada instituição ensino, conforme a tabela do *caput*, estarão, automaticamente, desclassificadas da Jornada.

§ 4º. As equipes que não apresentarem o documento PDF da “Proposta Inovadora”, conforme o artigo 26, § 1º, estarão automaticamente desclassificadas.

§ 5º. Além do documento PDF da “Proposta Inovadora”, a avaliação da “Comissão Especial da Jornada” levará em consideração a organização da equipe e a desenvoltura da apresentação, nesta etapa preliminar.

§ 6º. A seleção das três melhores “Propostas Inovadoras”, por instituição de ensino, e por categoria, não terá premiação.

Art. 28. Todas as equipes qualificadas, da Categoria 3, estarão classificadas para a fase de “Desenvolvimento da Ideia”, desde que, elaborem o documento PDF da “Proposta Inovadora”.

CAPÍTULO IV DO DESENVOLVIMENTO DA IDEIA DAS CATEGORIAS 1 E 2

Art. 29. As “Propostas Inovadoras” que avançarem para a fase de “Desenvolvimento da Ideia”, deverão gravar um vídeo e encaminhar para a “Organizadora da Jornada”, da maneira que melhor convir para a equipe.

Parágrafo Único. O vídeo deverá respeitar os seguintes requisitos:

- a) Ser gravado na horizontal, no formato 1920x1080 pixels (Full HD);
- b) Ter, no máximo 3 (três) minutos, sendo que a utilização de conteúdo inapropriado, resulta da eliminação automática da equipe;
- c) Não pode conter quaisquer elementos que: (a) exibam publicidade ou patrocínios de terceiros; (b) usem conteúdos pertencentes a terceiros; (c) violem os direitos de propriedade intelectual ou privacidade de terceiros;
- d) Deve ser apropriado ao tema escolhido e não pode ser ofensivo, discriminatório, violento ou odioso;
- e) Não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionadas ao Município, ou a um terceiro;

- f) Podem utilizar diversos recursos tecnológicos, tais como legendas, inteligência artificial, avatares, dentre outros.

Art. 30. As “Propostas Inovadoras” que se habilitarem para a fase de “Desenvolvimento da Ideia” terão obrigatoriamente que participar da “Semana Preparatória”, realizada no período de 9 a 12 de junho de 2026, em local a definir pela “Organizadora da Jornada”, com objetivo de cumprir as seguintes qualificações:

- I. Qualificar os membros da equipe:
 - a. Fazer uma foto da equipe;
 - b. Gravar um depoimento da equipe;
 - c. Realizar o Currículo Digital no Gov.Assaí;
- II. Desenvolver o Website da “Proposta Inovadora”;
- III. Participar de um Workshop de Empreendedorismo;
- IV. Participar de um Workshop de validação da “Proposta Inovadora”.

§ 1º. A “Semana Preparatória” irá condecorar as equipes participantes com os seguintes Emblemas Digitais:

Qualificação	Emblema	Valor Agregado
Qualificação do Membro	Famoso	+0,1 no fator multiplicador da premiação
Website da Proposta da Equipe	Digital	+0,1 no fator multiplicador da premiação
Workshop de Empreendedorismo	Empreendedor	+0,1 no fator multiplicador da premiação

§ 2º. O fator de multiplicação dos emblemas será acumulativo, sendo utilizado somente para as equipes vencedoras de suas respectivas categorias.

§ 3º. A não realização do inciso IV, na “Semana Preparatória”, irá desclassificar, automaticamente, a equipe para as próximas etapas da Jornada.

Art. 31. Após a validação da “Proposta Inovadora”, as equipes serão habilitadas para o “Ideathon da Jornada”.

CAPÍTULO V DO IDEATHON DA JORNADA

Art. 32. O “Ideathon da Jornada” tem como objetivo colocar as “Propostas Inovadoras” para apresentação em público, com análise da “Comissão Especial da Jornada”, classificando as avaliações em ordem decrescente, de acordo com a nota final.

Art. 33. A “Comissão Especial da Jornada” deverá avaliar os seguintes critérios:

A. Metas estabelecidas pelo Desafio	0 a 80 pontos
B. Aderência aos ODS	0 a 20 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 100 pontos

§ 1º. As metas estabelecidas pelo Desafio encontram-se no Anexo V deste Edital.

§ 2º. A avaliação da “Comissão Especial da Jornada” será realizada de forma presencial, na data estabelecida em Cronograma, e local programado pela “Organizadora da Jornada”.

§ 3º. Para avaliação da “Comissão Especial da Jornada”, o vídeo de cada equipe será transmitido em telão, no local programado, e, na sequência, será disponibilizado até 05 (cinco) minutos para o esclarecimento de dúvidas sobre a “Proposta Inovadora”.

§ 4º. Após os 05 (cinco) minutos de perguntas, a equipe avaliada e/ou a “Comissão Especial da Jornada” serão interrompidos pela “Organizadora da Jornada”, buscando igualdade entre os participantes, sendo encerrada as explicações.

§ 5º. A “Comissão Especial da Jornada” deverá lançar as notas para cada critério, no sistema eletrônico, emitindo a nota final, em tempo real.

Seção I

Da Premiação do Ideathon

Art. 34. A título de premiação serão consideradas vencedoras apenas a primeira e segunda colocadas, de cada categoria, de acordo com a avaliação da Comissão Especial da Jornada.

Art. 35. Fica estabelecida as seguintes premiações para as categorias da Jornada:

- I. Para o “Professor Orientador” (das categorias 1 e 2), que fizer parte das equipes vencedoras:
 - a) 1º Lugar, por categoria, por professor: premiação de R\$ 1.000,00 (mil reais);
 - b) 2º Lugar, por categoria: premiação de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais);
- II. Para o Aluno (das categorias 1 e 2), que fizer parte das equipes vencedoras:
 - a) 1º Lugar, por categoria, por aluno: premiação de R\$ 400,00 (quatrocentos reais) + Fator Multiplicador da Soma dos Emblemas (badges);
 - b) 2º Lugar, por categoria, por aluno: premiação de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) + Fator Multiplicador da Soma dos Emblemas (badges);

III. Para as Equipes Vencedoras da Categoria 3:

- c) 1º Lugar, por categoria, por equipe: premiação de R\$ 1.000,00 (mil reais);
- d) 2º Lugar, por categoria, por equipe: premiação de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais);

§ 1º. O pagamento da premiação será efetuado em pecúnia, mediante depósito na conta bancária de cada membro da equipe vencedora, observada a possibilidade de recolhimento de imposto na fonte, conforme previsão legal.

§ 2º. A não aceitação do prêmio por alguma equipe vencedora, não dará o direito, sob nenhuma hipótese, a substituição do prêmio.

§ 3º. A data do depósito da premiação será informada pela “Organização da Jornada”, logo após a conclusão do Ideathon.

Art. 36. Será de responsabilidade de cada membro a entrega de toda documentação pertinente, para abertura do processo de pagamento da premiação, conforme orientação da “Organizadora da Jornada”.

Parágrafo Único. Caso algum membro das equipes vencedoras não cumpra os requisitos para recebimento do depósito, informados posteriormente pela “Organizadora da Jornada”, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de pagamento, a premiação será anulada.

Seção II

Outros Benefícios para os Vencedores do Ideathon da Jornada

Art. 37. Além da premiação, em pecúnia, os vencedores do “Ideathon da Jornada”, terão os seguintes benefícios:

- I. Gravação de um Podcast;
- II. Divulgação da Equipe nos Painéis de Led da cidade;
- III. Exposição no SmartGov Assaí (apenas para as categorias 1 e 2);
- IV. Cadastro da “Proposta Inovadora” na Vitrine de Soluções do Município (apenas para as categorias 1 e 2).

Seção III

Do Certificado de Participação

Art. 38. Todos os participantes do Ideathon da Jornada receberão um “Certificado de Participação” da 4ª Edição da Jornada dos Desafios ODS.

Art. 39. As 05 (cinco) melhores equipes classificadas estarão habilitadas para o Hackathon da Jornada.

§ 1º. Caso alguma equipe, classificada entre as 05 (cinco) melhores, conforme mencionada no *caput*, desista da Jornada, a “Proposta Inovadora” conseguinte, na ordem classificatória do “Ranking das Propostas Inovadoras”, será qualificada para o Hackathon.

§ 2º. A equipe que optar por desistir da Jornada, deverá preencher a “Declaração de Desistência”, conforme o modelo disposto no Anexo IV deste Edital.

CAPÍTULO VI DA ETAPA “DE ASSAÍ PRO MUNDO”

Art. 40. Após a realização do “Ideathon da Jornada”, a melhor “Proposta Inovadora” de cada instituição de ensino da Rede Pública de Educação Básica do Município de Assaí, por categoria, estará habilitada para o Ideathon Individual do “De Assaí Pro Mundo” – o Programa de Internacionalização de Talentos do Vale do Sol.

- I. As equipes habilitadas são provisoriamente desmontadas e passarão a competir de forma individual, com objetivo de representar sua instituição de ensino na Missão Internacional de 2026.
- II. Os participantes do Ideathon Individual deverão projetar a “Proposta Inovadora”, desenvolvida em equipe, para o ano de 2032 (quando a cidade faz 100 anos), construindo uma Visão de Futuro, analisando o quanto a solução inovadora contribuiu para o desenvolvimento local e regional.
- III. A apresentação deverá ser elaborada em português e inglês, e apresentada para a “Comissão Especial da Jornada”, com duração máxima de 10 (dez) minutos, sendo 5 minutos para demonstração e 5 minutos para questionamentos, no formato de pitch elevator.
- IV. A “Análise Técnica” irá levar em consideração a proficiência dos idiomas e a desenvoltura do candidato durante a apresentação, tendo o seguinte Barema Técnico:

A. Qualidade do Cenário de 2032	0 a 10 pontos
B. Desenvoltura na Apresentação	0 a 10 pontos
C. Proficiência nos idiomas obrigatórios	0 a 10 pontos
D. Demonstração da Relação com os ODS	0 a 10 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 40 pontos

- V. A análise do candidato também deverá levar em consideração seu desempenho escolar, seguindo o Barema abaixo:

PONTOS	DESEMPENHO ESCOLAR
30 PTS	Comprovar um desempenho escolar, superior a 9.6 , no primeiro trimestre de 2026.
20 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 9.1 a 9.5 , no primeiro trimestre de 2026.
10 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 8.1 a 9.0 , no primeiro trimestre de 2026.

- VI. A análise do candidato também deverá levar em consideração sua presença em sala de aula, seguindo o Barema abaixo:

PONTOS	FREQUÊNCIA ESCOLAR
30 PTS	Comprovar um desempenho escolar, superior a 9.6 , no primeiro trimestre de 2026.
20 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 9.1 a 9.5 , no primeiro trimestre de 2026.
10 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 8.1 a 9.0 , no primeiro trimestre de 2026.

Parágrafo Único. A pontuação final desta etapa será a soma do “Desempenho Escolar” + “Presença em Sala de Aula” + “Análise Técnica”, totalizando **100 (cem) pontos possíveis**.

Art. 41. A cobertura para essa viagem será integral, abrangendo todas as despesas relacionadas à Missão Internacional, considerando:

- a) Passagens;
- b) Hospedagem;
- c) Transporte Local;
- d) Alimentação;
- e) Seguro-viagem.

Art. 42. As regras para viagens internacionais de estudantes com idades entre 13 e 21 anos podem variar de acordo com o país de origem, o destino da viagem e a política do país.

§ 1º. É obrigatório que os estudantes possuam um passaporte válido, podendo documentos adicionais serem requeridos, dependendo do destino.

§ 2º. A Autorização dos pais ou responsáveis legais: todos os estudantes menores de idade precisam de uma autorização por escrito dos responsáveis legais, autenticada em cartório, para viajar com o diretor do colégio.

§ 3º. Durante a viagem, é responsabilidade do diretor do colégio garantir o cumprimento dos horários e acompanhar os participantes durante todo o período da missão, inclusive nos horários livres, quando são facultadas a oportunidade de realizar passeios e visitas.

§ 4º. Os vencedores deverão seguir todas as regras da viagem e da programação, estar presentes em todas as atividades e agir com responsabilidade. Qualquer desrespeito às regras ou comportamento irresponsável poderá acarretar o ressarcimento dos gastos e impedimento de participação em novas competições.

CAPÍTULO VII DA FASE DE PROTOTIPAGEM

Art. 43. Esta fase está dividida em 05 (cinco) atividades:

- I. Dia de Validação do Plano do Protótipo;
- II. Dia dos Protótipos Não-Funcionais;
- III. Realização do Hackathon;

Art. 44. Passada a(s) fase(s) inicial(is) da Jornada, as equipes classificadas avançam para a fase de “Prototipagem”, de forma voluntária e gratuita, a fim de desenvolver um protótipo não funcional, com foco na habilitação do acesso à “Cidade Laboratório”.

Art. 45. Todos os recursos, sejam eles físicos, tecnológicos ou de qualquer outra natureza que seja de necessidade dos participantes para o desenvolvimento do protótipo, deverão ser apresentados no “Dia de Validação do Plano do Protótipo”, conforme estabelecido no Cronograma deste Edital, para a Comissão Especial da Jornada.

§ 1º. A Comissão Especial da Jornada irá estabelecer os recursos que serão subsidiados pela “Organizadora da Jornada”, de cada equipe, visando a implementação de protótipos não-funcionais qualitativos, devendo ser observado o caráter técnico (escalabilidade da solução) e o caráter estratégico (capacidade de resolver os desafios da cidade de Assaí).

§ 2º. Após a validação dos recursos que serão subsidiados, de cada equipe, a “Organizadora da Jornada” inicia a etapa interna de aquisição dos insumos, tendo até 90 (noventa) dias para conclusão desta etapa.

§ 3º. Fica vedado a “Organizadora da Jornada” contratar serviços, de qualquer natureza, para auxiliar na validação do protótipo, incluindo material gráfico e de publicidade para o protótipo.

Art. 46. Após o “Plano do Protótipo” for validado pela “Organizadora da Jornada”, a “Proposta Inovadora” passa a ser designada de “Solução Inovadora”, e as equipes são habilitadas para a prototipagem.

Seção I

Dia dos Protótipos Não-Funcionais

Art. 47. As “Soluções Inovadoras” deverão apresentar seus protótipos no “Dia dos Protótipos Não-Funcionais”, para serem avaliadas pela “Comissão Especial da Jornada”, já como etapa inicial de avaliação do hackathon.

Parágrafo Único. Este Dia será organizado pela “Organizadora da Jornada”, conforme o cronograma estabelecido neste Edital.

Art. 48. A “Comissão Especial da Jornada” deverá avaliar as “Soluções Inovadoras”, de forma presencial, conforme os critérios a seguir:

A. Qualidade do Protótipo Não Funcional	0 a 20 pontos
B. Facilidade para Prototipagem de um MVP	0 a 10 pontos
C. Facilidade de implementação na Cidade-Laboratório	0 a 20 pontos
D. Relação com os ODS	0 a 10 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 60 pontos

§ 1º. Para a avaliação da “Comissão Especial da Jornada”, as apresentações dos protótipos não-funcionais deverão ter duração de, no máximo, 15 (quinze) minutos por equipe, sendo 5 (cinco) minutos para detalhamento do protótipo e 10 (dez) minutos para questionamentos do órgão avaliador, no formato de “pitch” elevador.

§ 2º. Passados os 15 (quinze) minutos do “pitch”, zelando pelo princípio de igualdade, a equipe em avaliação e a Comissão Especial da Jornada terão a interferência do “Delegado”, interrompendo e findando a apresentação.

§ 3º. Nesta etapa, as “Soluções Inovadoras” poderão obter, no máximo, 60 (sessenta) pontos, através da avaliação da “Comissão Especial da Jornada”, ficando os outros 40 (quarenta) pontos para análise da “Banca Especializada” no “Hackathon da Jornada”.

§ 4º. As apresentações dos protótipos não-funcionais deverão estar contemplar uma “Cartilha do Projeto”, com os seguintes pontos:

- a) Identificação do Projeto;
- b) Se existe interesse comercial na solução;
- c) Breve descrição da solução apresentada;
- d) Diferenciais da solução apresentada;
- e) Objetivo(s) de Desenvolvimento Sustentável (ODS) endereçado(s);
- f) Foto da Equipe;
- g) Qualificação da responsabilidade de cada membro da Equipe;
- h) Informações institucionais do Projeto: website, e-mail de contato, telefone de contato.

§ 5º. Para o momento da apresentação do protótipo não-funcional, a equipe basta apresentar um único exemplar da “Cartilha do Projeto”, sob pena de desclassificação automática, em caso da ausência deste material impresso.

§ 6º. A “Solução Inovadora” que zerar na avaliação da “Comissão Especial da Jornada” será desclassificada automaticamente, não avançando para a etapa do Hackathon.

Seção II

Do Hackathon da Jornada

Art. 49. O “Hackathon da Jornada” tem como finalidade avaliar os protótipos não funcionais das equipes vencedoras no “Ideathon da Jornada”, das categorias de 1 e 2.

§ 1º. As “Propostas Inovadoras”, qualificadas no *caput*, receberão um selo especial da Jornada, na “Vitrine de Projetos do Vale do Sol”.

§ 2º. O processo de avaliação será realizado por uma “Banca Especializada”, por categoria, avaliando os protótipos não funcionais, denominados “Soluções Inovadoras”.

Art. 50. O processo de avaliação pela “Banca Especializada” deverá seguir os critérios abaixo:

- I. O potencial de resolução do desafio pela solução proposta e, se for o caso, da provável economia para a administração pública;
- II. O grau de desenvolvimento da solução proposta;
- III. A viabilidade e a maturidade do modelo de negociação da solução;
- IV. A viabilidade econômica da proposta, considerando os recursos financeiros disponíveis para a celebração dos contratos;
- V. A demonstração comparativa de custo e benefício da proposta em relação às opções funcionalmente equivalentes;
- VI. O nível de dedicação da equipe, ou seja, refere-se à disponibilidade de tempo dedicado da equipe, se esta é considerada full-time ou part-time;
- VII. Tecnologias utilizadas para a solução do desafio;
- VIII. Escalabilidade, ou seja, refere-se à capacidade da solução ser reproduzida em grande quantidade e por um número grande de clientes;
- IX. A qualidade da fundamentação, analisando o embasamento e a justificativa da solução proposta pelo aplicante;
- X. Prazo dos entregáveis da solução.

§ 1º. A avaliação da “Banca Especializada” será realizada de forma presencial, na data estabelecida no Cronograma, e local programado pelo Município.

§ 2º. Para a avaliação da “Banca Especializada”, as apresentações dos protótipos não funcionais, na forma de “Cortina de Fumaça”, terão duração de, no máximo, 10 (dez) minutos, por Equipe, sendo 5 minutos para apresentação e 5 minutos para questionamentos da banca, no formato de “pitch” elevador.

§ 3º. Independente do formato escolhido, é sugerido, no momento da avaliação, abordar os seguintes pontos na apresentação:

- I. Identificação do projeto (concorrente e nome do aplicativo);
- II. Breve descrição da solução apresentada;
- III. Bases de dados que utilizou ou que está produzindo;
- IV. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) endereçados;
- V. Razão pela qual considera sua solução inovadora;
- VI. Solução.

§ 4º. Após os 10 (dez) minutos, a equipe avaliada e a banca especializada serão interrompidos pela “Organizadora da Jornada”, sendo encerrada as explicações, buscando o princípio de isonomia entre os participantes.

§ 5º. As “Soluções Inovadoras” poderão obter, no máximo, 40 (quarenta) pontos, através da avaliação da “Banca Especializada”.

§ 6º. Em caso de empate na Pontuação Final, serão adotados sucessivamente a ordem dos critérios listados na tabela do *caput*.

§ 7º. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a “Banca Especializada” deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor.

Art. 51. A decisão da “Banca Especializada”, quanto às notas atribuídas, conforme critérios estabelecidos no art. 51, será soberana, não se admitindo contra ela interposição de recurso.

Art. 52. O resultado final, com a divulgação dos vencedores do concurso, será divulgado no portal da Jornada, somando a nota final da “Comissão Especial da Jornada” com a nota final da “Banca Especializada”, podendo atingir 100 (cem) pontos, na pontuação máxima.

Seção III

Da Premiação do Hackathon da Jornada

Art. 53. A melhor “Solução Inovadora” no “Hackathon da Jornada”, por categoria, será o “Vencedor da Jornada”, sendo a premiação divulgada um dia antes do “Hackathon da Jornada”, em formato específico da “Organizadora da Jornada”.

§ 1º. Fica estabelecido que o(a) Diretor(a) da Instituição de Ensino responsável pela Equipe Vencedora, também será premiado(a), tendo sua premiação divulgada um dia antes do “Hackathon da Jornada”, em formato específico da “Organizadora da Jornada”.

§ 2º. Após o anúncio dos prêmios finais da Jornada, a “Organizadora da Jornada” irá apresentar os procedimentos da premiação.

TÍTULO III DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

CAPÍTULO I DO USO DE IMAGEM E VOZ

Art. 54. Os participantes, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação na Jornada, autorizando a divulgação por quaisquer meios de publicação, seja em mídia impressa, eletrônica, digital ou virtual existente em território nacional, desde que vinculado ao presente evento, conforme aceite no “Termo de Responsabilidade”, no ato de inscrição.

Art. 55. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e voz.

Art. 56. A autorização à “Organizadora da Jornada” do uso do nome, voz, imagem, dados escolares, profissionais ou biográficos, depoimentos e entrevistas, em ações e atividades relacionadas à Jornada, ou para fins acadêmicos, educacionais e científicos e em quaisquer materiais relacionados à sua implementação e divulgação, bem como, o uso das informações e dados da “Proposta Inovadora” e/ou da “Solução Inovadora”, sem qualquer restrição, para qualquer tipo de publicação, reprodução por qualquer meio ou técnica, e na divulgação dos resultados conquistados, sem se limitar a editar, publicar e reproduzir qualquer informação dos trabalhos enviados e divulgá-la por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors e na internet, respeitando sempre os direitos morais dos autores dos trabalhos.

CAPÍTULO II DA COMUNICAÇÃO

Art. 57. Durante a Jornada, a “Organizadora da Jornada” se comunicará com os participantes inscritos por contato telefônico e, preferencialmente, por meios eletrônicos: WhatsApp, E-mail e plataforma oficial.

Parágrafo único. As dúvidas, que possam surgir sobre esta Jornada, podem ser levadas ao conhecimento da “Organizadora da Jornada”, por meio de correio eletrônico, dirigidas ao endereço secti@assai.pr.gov.br, ou através do WhatsApp, através do celular 43 3262-8306.

Art. 58. Para entrega da documentação obrigatória, as equipes deverão se dirigir à sede da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Município de Assaí – SECTI, situada no prédio anexo do Colégio Estadual de Ensino Profissionalizante (CEEP/ASSAÍ) – Rua Edgar Bardal, SN, Centro, Assaí/PR, CEP 86.220-000.

CAPÍTULO III DA CESSÃO DE DIREITOS DE USO DAS SOLUÇÕES INOVADORAS

Art. 59. Pelo presente Edital e, na melhor forma de direito, os participantes da Jornada declaram serem titulares originários dos títulos das soluções inovadoras desenvolvidas e apresentadas, elaborado no âmbito do Município e autorizam, em caráter irrevogável e irretroatável e a título gratuito, o uso da solução desenvolvida, inclusive em mídia eletrônica, celulares, entre outros, sem qualquer limitação de tempo, sem prejuízo de qualquer outra forma ou meio de veiculação ou comunicação que exista ou venha existir, nos termos da legislação vigente.

§ 1º. Fica declarado, desde já, que os participantes são responsáveis pelos conteúdos, formas e demais elementos que compõem a “Solução Inovadora”, inclusive tendo tomado todos os cuidados referentes aos procedimentos que evitem situações de plágio.

§2º. Caso haja interesse de ambas as partes, existirá a possibilidade de parcerias estratégicas entre o Município de Assaí e a Equipe Selecionada, com definições comerciais e regras de distribuição do produto final.

Art. 60. Os Candidatos serão exclusivamente responsáveis por qualquer eventual questionamento decorrente de direitos autorais relativos ao uso de expressões, textos, fragmentos de texto, entre outras reproduções e/ou utilizações indevidas do projeto, mesmo que parcialmente, respondendo cível e criminalmente pelos ilícitos que vierem a cometer no âmbito da propriedade intelectual, assim como pelo eventual uso indevido da imagem (em sentido amplo) de pessoas, isentando a “Organizadora da Jornada” em relação a toda e qualquer hipótese de responsabilidade em relação aos direitos autorais e/ou intelectuais de terceiros.

CAPÍTULO IV DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 61. A “Organizadora da Jornada” não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título de exemplo, notebook, tablet ou celular) durante os dias dos eventos.

§ 1º. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences.

§ 2º. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

Art. 62. Os participantes deverão utilizar seus próprios recursos, assim como hardware e software pessoais (computadores, celulares, conexão de internet etc.) para o desenvolvimento das ideias até as soluções inovadoras, com exceção do aprovado no “Plano do Protótipo”, que ficará sob a responsabilidade da “Organizadora da Jornada”.

Art. 63. A Equipe deve assegurar a veracidade, acurácia, originalidade e conformidade com este Edital, de todo e qualquer material gerado, modificado ou influenciado com o auxílio de Inteligência Artificial (IA).

Parágrafo único. A utilização de ferramentas de IA que resulte na apresentação de informações incompletas, inverídicas ou erradas, conteúdo que configure plágio ou viole direitos autorais de terceiros, ou qualquer outra prática que infrinja as condições estabelecidas neste Edital, poderá implicar na desclassificação automática da Equipe, independente da etapa em que a Jornada se encontre.

Art. 64. O membro de uma equipe, que atingir a etapa de “Solução Inovadora”, poderá utilizar o título de “Agente Transformador de Assaí” para fins estratégicos, que envolvam exclusivamente sua relevância vocacional, como um talento da cidade.

Parágrafo Único. Ao utilizar o título e/ou o selo digital “Agente Transformador de Assaí”, o membro reconhece que não ocorre, nem ocorrerá a qualquer tempo, a transferência de titularidade da marca “Agente Transformador” para nenhum dos beneficiados, podendo utilizar a marca apenas para a finalidade acima descrita.

Art. 65. O Candidato que se comportar de forma que manipule intencionalmente a operação da Jornada ou que violar os termos e condições impostos neste Edital estará automaticamente desqualificado e/ou desclassificado, independentemente da etapa em que a Jornada se encontre.

Art. 66. A “Organizadora da Jornada” se reserva no direito de, ao longo do cronograma da Jornada, desclassificar a “Proposta Inovadora” ou a “Solução Inovadora”, e cancelar a inscrição do Candidato caso identifiquem situações como:

- I. Fornecimento de informações inverídicas no formulário de inscrição ou durante o processo de seleção e desenvolvimento do projeto;
- II. Prática de plágio ou uso de imagens e textos sem a devida referência de autoria;

- III. Propostas Inovadoras que contenham conteúdo ou relato de práticas preconceituosas por questões de gênero, orientação sexual, classe, raça, etnia, religião, preferência política ou por razão de deficiência;
- IV. O autor expressar em algum momento ao longo do processo de inscrição, seleção e premiação comportamento de assédio sexual, moral, institucional ou preconceitos por questões de gênero, orientação sexual, classe, raça, etnia, religião, preferência política ou por razão de deficiência;
- V. Implicação jurídica de qualquer outra natureza, envolvendo o Candidato e/ou as organizações relacionadas às Propostas Inovadoras a ser desenvolvida, que comprometa a “Organizadora da Jornada” e seus Correalizadores.

Art. 67. A “Organizadora da Jornada” se reserva o direito de alterar o local das etapas presenciais, caso haja situações que inviabilizam a sua realização, a seu critério.

Art. 68. A “Organizadora da Jornada” não se responsabiliza por problemas que impeçam o candidato de participar da Jornada, devido à inaptidão, descumprimento das regras ou questões técnicas.

Art. 69. As decisões das bancas julgadoras sobre a seleção e premiação das equipes participantes, bem como as decisões tomadas pela “Organizadora da Jornada”, serão finais e irrevogáveis. Não serão aceitas contestações ou recurso contra essas decisões e seus resultados.

Art. 70. A “Organizadora da Jornada” reserva-se o direito de cancelar, modificar ou desqualificar equipes caso a Jornada não possa ser realizada ou o regulamento seja violado.

Art. 71. A participação na Jornada é voluntária e não gera vínculo empregatício ou confidencialidade com os organizadores.

Art. 72. A “Organizadora da Jornada” não se responsabiliza, de nenhuma forma, pelo teor das conversas e/ou imagens trocadas durante as conversas entre os participantes.

Art. 73. A “Organizadora da Jornada” declara que não detêm responsabilidade por eventos resultantes de forças naturais ou questões de saúde pública, tais como, chuvas intensas, alagamentos, incêndios, falta de energia elétrica, pandemias, epidemias ou quaisquer outros eventos classificados como de força maior.

Parágrafo Único. Em tais circunstâncias, a “Organizadora da Jornada” se isenta de responsabilidade por perdas e danos a todas as partes envolvidas na Jornada.

Art. 74. Foro e Lei Aplicável: estas regras serão regidas e interpretadas de acordo com as leis do Brasil, excluindo todas as regras de conflito de leis.

Parágrafo Único. Quaisquer disputas envolvendo estas regras devem ser submetidas à jurisdição exclusiva da comarca da cidade de Assaí, no Estado do Paraná.

Art. 75. As datas divulgadas nesse Edital poderão sofrer alterações.

Art. 76. Se qualquer disposição das regras deste Edital for considerada inválida ou inexecutável, as demais disposições remanescentes permanecerão em pleno vigor e efeito.

Art. 77. Os casos omissos e/ou eventuais controvérsias oriundas da participação na Jornada serão submetidos à “Organizadora da Jornada” para avaliação, sendo as suas decisões soberanas e irrecorríveis.

Art. 78. A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado, anulado ou modificado, no todo ou em parte, por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direto ou indenização ou reclamação de qualquer natureza.

ANEXOS:

ANEXO I: CRONOGRAMA DA JORNADA

ANEXO II: AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL LEGAL PARA MENORES DE 18 ANOS

ANEXO III: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

ANEXO IV: DECLARAÇÃO DE DESISTÊNCIA

ANEXO V: DETALHAMENTO DOS DESAFIOS

ANEXO I
CRONOGRAMA DA JORNADA

CRONOGRAMA	
EVENTOS	PERÍODO
Inscrição das Equipes	De 28/05 a 1/06 (até 12hs)
Abertura da Jornada	Dia 28 de maio, às 18hs
Entrega de Documentação das Equipes	Até o dia 10/06 (até 16hs)
Ideathon dos Colégios	Dias 2 e 3 de junho
Semana Preparatória	De 9/06 a 12/06
Ideathon da Jornada	Dia 13/06
Dia dos Protótipos	Dia 8/07
Anúncio do Prêmio Final	Dia 11/11
Hackathon da Jornada	Dia 12/11

* Os eventos não datados serão comunicados pela “Organizadora da Jornada”, utilizando os principais meios de comunicação.

ANEXO II

AUTORIZAÇÃO DE RESPONSÁVEL LEGAL PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR DE 18 ANOS

Evento: 4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026

Organização: Município Assaí / Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI)

Eu, _____ (Nome completo do responsável legal), portador(a) do RG nº _____ e inscrito(a) no CPF sob o nº _____, na qualidade de () pai, () mãe, () tutor(a) legal, autorizo o(a) menor _____ (Nome completo do participante), com _____ anos de idade, portador(a) do documento de identidade nº _____, a participar de todas as fases, etapas e atividades da **4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026**, promovida pelo Município de Assaí.

Declaro estar ciente e de acordo com todos os termos e condições estabelecidos no **Edital de Chamamento Público SECTI Nº 001/2026**, isentando a organização do evento de qualquer responsabilidade por atos praticados pelo(a) menor durante sua participação.

Assaí/PR, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do Responsável Legal

Telefone de Contato (com DDD): (____) _____

Observação Importante: É obrigatório anexar a este termo uma cópia legível de um documento de identificação com foto do responsável legal que assina e do menor participante. A não apresentação da documentação completa invalidará esta autorização.

ANEXO III

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ E CESSÃO DE DIREITOS

Evento: 4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026

Organização: Município de Assaí / Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI)

Pelo presente instrumento, eu, _____
(Nome completo), portador(a) do RG nº _____ e inscrito(a) no CPF
sob o nº _____, domiciliado(a) no endereço
_____, na qualidade de:

() Participante (maior de 18 anos)

() Responsável Legal pelo(a) menor _____ (Nome
completo do participante menor de idade).

AUTORIZO e CEDO, a título gratuito, em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, ao **MUNICÍPIO DE ASSAÍ** e à **Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI)**, o direito de usar meu nome, minha imagem e o som da minha voz, bem como os do(a) menor por mim representado(a), captados durante toda e qualquer atividade da **4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026**.

A presente autorização abrange a utilização da imagem e/ou voz em todo e qualquer material de divulgação, seja em mídia impressa (jornais, revistas), eletrônica (websites, portais, redes sociais, vídeos), televisiva, radiofônica ou qualquer outro meio de comunicação existente ou que venha a existir, para fins institucionais, jornalísticos, educativos e de divulgação do evento e de futuras edições, em âmbito nacional e internacional, por prazo indeterminado.

Declaro que nada tenho a reclamar a título de direitos conexos à minha imagem, voz ou qualquer outro, renunciando desde já a qualquer remuneração ou compensação financeira decorrente da veiculação dos materiais produzidos.

Esta autorização é concedida de livre e espontânea vontade.

Assaí/PR, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do Participante ou do Responsável Legal

ANEXO IV

DECLARAÇÃO DE DESISTÊNCIA

Evento: 4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026

Organização: Município de Assaí / Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI)

Eu, _____ (Nome completo do participante ou do responsável legal), portador(a) do RG nº _____ e inscrito(a) no CPF sob o nº _____, na qualidade de:

() Participante (maior de 18 anos)

() Responsável Legal pelo(a) menor _____
(Nome completo do participante menor de idade).

integrante da equipe denominada _____, inscrita na 4ª Jornada dos Desafios ODS – Edição 2026, venho por meio desta **DECLARAR** formalmente a minha desistência (ou a desistência do(a) menor por mim representado(a)) de continuar participando do referido evento.

Declaro, ainda, que esta decisão é de livre e espontânea vontade e que renuncio, em caráter irrevogável e irretratável, a quaisquer direitos, benefícios, premiações ou reivindicações, sejam de natureza patrimonial, moral ou autoral, que possam advir da proposta inovadora desenvolvida pela equipe no âmbito deste Edital.

Assaí/PR, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do Participante ou do Responsável Legal

ANEXO V

DETALHAMENTO DOS DESAFIOS

Desafio 01: Inteligência Logística e Conexão com o Agronegócio

1. O Cenário (Contexto Real)

O agronegócio é o coração da nossa economia, mas a logística rural enfrenta um período de transição crítico. A atual gestão garantiu recursos junto ao Governo do Estado do Paraná para a pavimentação da estrada do Pau D'Alho e a reestruturação de diversas outras estradas vicinais, estratégicas para o escoamento da safra. No entanto, o início dessas obras depende de trâmites estaduais, mesmo já estando autorizada pelo Governador. Enquanto aguardamos, as chuvas intensas sobre o nosso solo de terra vermelha criam um desafio logístico severo. Por questões legais e contratuais ligadas à obra que está por vir, o município está impossibilitado de realizar intervenções físicas paliativas nessas vias neste momento.

2. A Dor Principal (O Problema)

Com as estradas intrafegáveis em dias de chuva e a impossibilidade de intervenção do maquinário da prefeitura, os agricultores correm o risco de perder a safra por não conseguirem escoar a produção a tempo. **O desafio é:** como garantir que o produtor não perca sua mercadoria e consiga chegar ao comprador, utilizando tecnologia, previsão de dados ou novos modelos de negócios, sem depender de obras físicas imediatas?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes não devem propor “compras de tratores” ou “jogar pedra na estrada”. A solução deve ser digital, estratégica ou colaborativa. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **Inteligência de Roteamento e Clima:** sistemas ou aplicativos que cruzem dados meteorológicos precisos com o mapa de vias rurais, alertando os produtores e motoristas de frete sobre as “janelas de tempo” seguras para o escoamento, ou indicando rotas alternativas viáveis em tempo real.
- **Logística Colaborativa:** plataformas tipo “Uber do Agro” ou “Carona de Safra”, conectando produtores vizinhos para otimizar o uso de caminhões ou tratores com tração adequada que já estejam na região, reduzindo o número de viagens e o custo do frete.
- **Mercado de Proximidade (Conexão Direta):** já que levar o produto para longe está difícil, como trazer o mercado para perto? Criação de um marketplace ou vitrine digital que conecte rapidamente a safra represada a compradores locais (mercados regionais, escolas, cooperativas ou consumidores finais), garantindo a venda da produção antes que estrague.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

Meta 1: Viabilidade sem Infraestrutura: a solução proposta consegue funcionar e ajudar o produtor amanhã, mesmo com a estrada do Pau D'Alho ainda sem pavimentação? A ideia respeita a restrição de “zero obra física”?

Meta 2: Usabilidade pelo Produtor: a interface e a mecânica da solução são simples o suficiente para serem utilizadas por agricultores de diferentes idades e níveis de familiaridade com tecnologia no meio da roça?

Meta 3: Impacto Econômico: o modelo de negócio apresentado (o aplicativo, o sistema de alertas ou a plataforma de vendas) prova que consegue reduzir as perdas financeiras do agricultor causadas pela chuva?

Meta 4: Protótipo: a equipe conseguiu entregar um rascunho (mockup navegável, telas desenhadas ou código básico) que demonstre como a solução conectará o produtor à informação logística ou ao comprador?

Pensamento:

“A prefeitura já fez a parte política e conseguiu o asfalto definitivo com o Governo do Estado do Paraná. Agora, precisamos da inteligência de vocês para salvar a(s) safra(s) durante essa transição. Quem aqui tem a visão de negócio para criar a ponte digital entre a nossa terra vermelha e o mercado?”

Desafio 02: Desenvolvimento de Espaços Vivos

1. O Cenário (Contexto Real)

Historicamente, as praças públicas sempre foram o coração de uma cidade, o principal ponto de encontro da sociedade. No entanto, com a vida moderna corrida, muitas vezes elas se tornam apenas locais de passagem. Em uma Comunidade Inteligente, o espaço público precisa trabalhar a favor do cidadão. Ele deve ser um “hub” (centro) de convivência que abraça desde a criança brincando até o trabalhador que precisa resolver uma pendência, garantindo que o tempo do cidadão seja valorizado e que o ambiente seja respeitado.

2. A Dor Principal (O Problema)

Hoje, nossas praças possuem potenciais subutilizados. O desafio é: como transformar os espaços públicos em “Praças Inteligentes” que não apenas ofereçam lazer e esporte, mas que funcionem como pontos de zeladoria urbana (facilitando a vida e otimizando o tempo do cidadão), sejam radicalmente inclusivos para pessoas atípicas, e operem de forma sustentável e tecnológica?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes devem pensar na praça como um ecossistema integrado. Não buscamos apenas “colocar internet na praça”, mas sim criar soluções e modelos de uso criativos. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **Zeladoria e Otimização de Tempo:** criação de totens interativos ou aplicativos conectados à praça onde o cidadão possa, enquanto passeia com o cachorro ou leva o filho para brincar, agendar serviços da prefeitura, pagar tributos ou solicitar reparos na sua rua (tapa-buracos, troca de lâmpadas).
- **Acolhimento para Pessoas Atípicas:** soluções de design ou tecnologia voltadas para a neurodiversidade e inclusão. Exemplos: aplicativos que indicam os horários de menor estímulo sonoro na praça, ou propostas de “jardins sensoriais” e mobiliários urbanos adaptados que promovam a calma e a segurança.
- **Esporte, Lazer e Gamificação:** como usar a tecnologia para incentivar a saúde? Pode ser um sistema de QR Codes nos aparelhos de ginásticas que geram treinos dinâmicos, ou totens que recompensem os jovens com “pontos” quando eles atingem metas de atividades físicas no local.
- **Sustentabilidade e Meio Ambiente:** Soluções autossustentáveis, como bancos na praça com placas solares para recargar de celulares, postes com iluminação inteligente (que brilham mais quando detectam movimento) ou sistemas de captação de água da chuva dos quiosques para irrigação do próprio jardim.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

As equipes que escolherem esta missão serão avaliadas com base nas seguintes metas durante o pitch:

Meta 1: Multifuncionalidade e Intergeracionalidade: a solução consegue, de fato, atrair o idoso, o jovem, a criança e o trabalhador para o mesmo espaço, fazendo com que a praça seja útil para todas as idades?

Meta 2: Inovação Inclusiva: o projeto apresentou um cuidado real e aplicável para incluir pessoas atípicas (como autistas ou pessoas com deficiências física/intelectual) no uso do espaço público?

Meta 3: Impacto na Gestão do Tempo: a ideia prova que o cidadão consegue resolver problemas do dia a dia ou acessar serviços públicos diretamente da praça, economizando o tempo que ele gastaria indo até a prefeitura?

Meta 4: O protótipo: (maquete 3D, aplicativo, desenho arquitetônico ou código) é viável financeiramente e utiliza recursos de forma inteligente (energia limpa, baixo custo de manutenção)?

Pensamento:

"Nós estamos acostumados a reclamar que a cidade não tem opção de lazer ou que as coisas demoram. A Missão Espaços Vivos é a chance de vocês desenharem o 'quintal' dos sonhos de vocês. Como seria a praça perfeita para você jogar, para a sua mãe resolver as contas no celular sem pegar fila, e para o seu irmão mais novo brincar em segurança? A tecnologia serve para isso: fazer o espaço público trabalhar para a gente."

Desafio 03: Construção do Monitoramento Meteorológico (DIY)

1. O Cenário (Contexto Real)

As mudanças climáticas são uma realidade global com impactos locais severos. Em Assaí, chuvas intensas afetam desde a infraestrutura urbana até o escoamento da safra agrícola na zona rural. Ademais, temos o compromisso com as ações climáticas, necessitando medir chuvas e poluentes nas áreas urbanas. Para que uma Comunidade Inteligente seja resiliente, ela precisa de dados precisos e hiperlocais. Estações meteorológicas comerciais de alta precisão são caras e cobrem áreas muito grandes, não conseguindo medir o "microclima" (quando chove muito em um bairro ou fazenda, mas o outro lado da cidade continua seco).

2. A Dor Principal (O Problema)

A gestão pública e os agricultores precisam de informações climáticas em tempo real para tomar decisões rápidas (como emitir alertas de alagamento ou autorizar o tráfego de caminhões de safra). **O desafio é:** como criar uma rede descentralizada de monitoramento climático construindo Estações Meteorológicas de baixo custo, utilizando a cultura "Do It Yourself" (DIY - Faça Você Mesmo) com peças acessíveis, materiais recicláveis e tecnologia aberta da internet, que funcionem tanto na cidade quanto no campo?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

Esperamos que as equipes atuem como verdadeiros "hackers cívicos", pegando esquemas e tutoriais da internet e adaptando para a realidade de Assaí. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **Engenharia de Baixo Custo (Hardware Maker):** Utilização de placas acessíveis (como Arduino, ESP32 ou Raspberry Pi) e sensores de baixo custo para medir temperatura, umidade do ar, índice pluviométrico (chuva) e direção do vento. A carcaça pode ser feita com canos de PVC, garrafas PET ou impressão 3D.
- **Conectividade em Qualquer Lugar:** O sistema precisa conseguir enviar esses dados. Como ele vai se conectar na zona urbana (Wi-Fi) e como vai funcionar na zona rural, onde o sinal é fraco (redes de rádio como LoRaWAN ou chips de celular)?
- **Plataforma de Leitura (Software):** Os dados coletados pela estação física precisam ir para algum lugar. Esperamos um painel (dashboard), um site simples ou um alerta de WhatsApp onde o cidadão comum, a prefeitura ou o agricultor consigam ler a previsão do tempo do seu próprio bairro/fazenda em tempo real.
- **Autossuficiência:** Projetos que utilizem pequenas placas solares para manter a estação funcionando na zona rural sem precisar de tomadas ganharão muito destaque.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

As equipes que escolherem o desafio climático serão avaliadas pelas seguintes metas:

Meta 1: O Protótipo "Mão na Massa": A equipe conseguiu montar uma estação física durante o evento que efetivamente lê pelo menos um dado real (como temperatura ou umidade)?

Meta 2: Custo-Benefício e Replicabilidade: O projeto provou ser barato e fácil de fazer? Qualquer escola, associação de bairro ou produtor rural conseguiria comprar as peças e replicar o modelo montado pela equipe usando tutoriais da internet?

Meta 3: Adaptação Rural e Urbana: O design da estação foi pensado para resistir ao ar livre (sol e chuva) e demonstrou soluções para funcionar tanto no centro da cidade quanto no meio de uma plantação?

Meta 4: Acessibilidade da Informação: A interface digital que mostra os dados do clima é intuitiva para quem não entende de meteorologia (como um aplicativo simples ou um alerta claro para a comunidade)?

Pensamento:

"Sabe aqueles vídeos no YouTube de pessoas criando robôs ou máquinas com Arduino e cano de PVC? Nós queremos que vocês façam isso para salvar a cidade. Nós precisamos de inventores que consigam construir sensores de clima baratos. Imagina o orgulho de saber que a prefeitura não precisou comprar uma máquina de 50 mil reais da Europa, porque a SUA equipe criou uma estação de 200 reais que avisa o agricultor e a Defesa Civil que uma tempestade está chegando."

Desafio 04: Soluções para o Novo Viveiro Municipal

1. O Cenário (Contexto Real)

A sustentabilidade e o cuidado com o meio ambiente são os pilares do nosso futuro. Em parceria com a Itaipu, o município de Assaí está construindo o novo Viveiro Municipal. Este não será apenas um local para cultivar plantas, mas um centro de excelência ambiental projetado para receber múltiplos públicos: alunos da educação básica, estudantes universitários, pesquisadores, produtores rurais e, de forma muito especial, as famílias e os assistidos pela APAE. Ele será o coração verde da nossa inovação.

2. A Dor Principal (O Problema)

Com um espaço tão rico e públicos tão diferentes, o desafio não é apenas plantar árvores, mas gerir o espaço e criar experiências. **O desafio é:** como aplicar tecnologia, gamificação e boas práticas de gestão para transformar a operação diária do Novo Viveiro Municipal em um modelo de eficiência, e ao mesmo tempo criar projetos e ferramentas que tornem a visita educativa, acessível para pessoas neurodivergentes e útil para o agronegócio?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes podem focar tanto na "operação" (gestão do viveiro) quanto na "experiência" (projetos de uso). Esperamos soluções que integrem as pessoas à natureza. Algumas rotas de inovação:

- **Gestão e Operação (IoT e Dados):** Sistemas para otimizar o trabalho no viveiro. Exemplo: um aplicativo para gerir o estoque de mudas, catalogar espécies, ou sistemas de sensores (que conversam com a missão climática) para automatizar a irrigação com base na umidade do solo, economizando água e tempo dos servidores.
- **Inclusão Sensorial (Foco na APAE):** Projetos focados em neurodiversidade. Como a tecnologia ou o design podem criar um "Jardim Sensorial Inteligente" para a APAE? Exemplo: painéis interativos com texturas e sons da natureza, ou aplicativos de audiodescrição com rotas calmas para minimizar sobrecarga sensorial.
- **Educação Gamificada (Educação Básica):** Transformar a visita escolar em uma aventura. Exemplo: um aplicativo de "Caça ao Tesouro Botânico" onde as crianças escaneiam QR Codes nas árvores para colecionar "cards virtuais" de espécies locais, aprendendo sobre preservação enquanto brincam.
- **Ponte Agrícola e Científica:** Plataformas que conectem o viveiro aos pesquisadores universitários e agricultores. Exemplo: um portal onde universitário publica dados de crescimento de espécies nativas, e agricultores podem consultar ou encomendar mudas ideais para a recuperação de nascentes em suas propriedades.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

As equipes serão avaliadas pelas seguintes metas durante a apresentação final:

Meta 1: Eficiência Operacional e Sustentabilidade: A proposta melhora a rotina do viveiro (economiza água, facilita o controle de mudas ou reduz o desperdício)?

Meta 2: Inclusão e Acessibilidade: A solução pensou verdadeiramente no público da APAE e na educação básica? O projeto torna o espaço acolhedor e educativo para pessoas com diferentes habilidades cognitivas e motoras?

Meta 3: Integração de Redes (Universidade e Campo): A ideia consegue ser útil para a pesquisa acadêmica ou para o produtor rural que busca recuperar áreas degradadas na sua propriedade?

Meta 4: Protótipo e Praticidade: A equipe conseguiu desenhar uma solução realista? O aplicativo, o modelo de gestão ou o design sensorial pode ser implementado assim que as obras do viveiro forem concluídas?

Pensamento:

"Quem aqui gosta de Biologia, de natureza, ou sonha em fazer a diferença na vida das pessoas? Nós estamos construindo um Viveiro gigantesco com a Itaipu. Mas um espaço vazio não ensina nada. Nós precisamos da mente de vocês para desenhar como uma criança da APAE vai sentir o cheiro das plantas de forma segura. Precisamos de vocês para criar os sistemas que vão ensinar o agricultor a recuperar uma nascente usando as mudas certas. Precisamos de vocês para definir o que cultivar neste viveiro; e como conectar hortas com o dia a dia da cidade. Esse é o desafio para quem quer que a tecnologia tenha um coração pulsante."

Desafio 05: Desenvolvimento do Turismo, Cultura e Identidade Assaiense

1. O Cenário (Contexto Real)

Assaí possui um DNA cultural único, fortemente forjado pela imigração japonesa e enriquecido pela mistura com diversas outras etnias que construíram a nossa história. Temos equipamentos turísticos monumentais, como o Castelo Japonês, o Doobo e os Templos Budistas, além de grandes festividades que atraem visitantes de todo o estado e do exterior. Todavia, também precisamos reconhecer que existem outras etnias morando em Assaí. Portanto, precisamos pensar nos legados culturais e turísticos de todos os povos que residem em Assaí. Além disso, para nos consolidarmos como um destino turístico inteligente, precisamos transformar a contemplação passiva em experiências imersivas, ativas e inesquecíveis. Trazer a inovação para dentro destas políticas públicas, construindo experiências disruptivas para os nossos visitantes.

2. A Dor Principal (O Problema)

Muitos turistas visitam a cidade, tiram uma foto e vão embora, sem conhecer a profundidade da nossa história ou sem circular por outros comércios e rotas. **O desafio é:** como utilizar tecnologia, inovação, design e novos modelos de negócios para criar rotas turísticas mapeadas, modernizar a experiência dentro do Castelo Japonês (e outros espaços) e valorizar tanto a forte herança japonesa quanto a diversidade das outras etnias presentes na cidade?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes devem pensar como "designers de experiências". A tecnologia aqui é uma ponte entre o passado e o futuro. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **O Castelo Japonês Imersivo:** Como modernizar o interior do castelo? Esperamos ideias que envolvam exposições interativas, uso de Realidade Aumentada (AR) pelo celular do visitante para ver hologramas de artefatos históricos, totens interativos ou "Escape Rooms" culturais e educativos dentro do espaço.
- **Mapeamento e Rotas Inteligentes:** Criação de plataformas, guias digitais ou aplicativos de "Passaporte Turístico". A ideia é que o turista seja guiado por uma rota gamificada (ex: visite o Castelo, depois o Doobo, passe pelo Templo Budista e termine experimentando a gastronomia local de outras etnias), ganhando recompensas no comércio local ao completar a rota.
- **Valorização Multicultural:** Ferramentas que resgatem e contêm as histórias não apenas da colonização japonesa, mas que mapeiem as influências italianas, árabes, afro-brasileiras e outras que compõem o tecido de Assaí, criando um turismo de raiz e de pertencimento.

- **Turismo de Eventos e Hospitalidade:** Soluções tecnológicas que preparem a cidade para grandes eventos (como exposições agropecuárias e culturais), conectando rapidamente o turista à rede hoteleira, gastronômica e de transporte local, inclusive com suporte a múltiplos idiomas.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

Meta 1: Imersão e Experiência do Usuário: A solução torna a visita aos pontos turísticos (especialmente o Castelo Japonês) mais interativa, moderna e divertida do que é hoje?

Meta 2: Conexão Econômica (Rotas): O projeto consegue fazer o turista circular mais pela cidade, conectando a cultura com o comércio local (restaurantes, hotéis, lojas de souvenirs)?

Meta 3: Resgate e Inclusão Histórica: A narrativa do projeto respeita a grandiosidade da colônia japonesa ao mesmo tempo em que abre espaço para mapear e celebrar as demais etnias de Assaí?

Meta 4: Protótipo: A equipe conseguiu demonstrar como a tecnologia funcionaria? (Ex: um vídeo demonstrando a Realidade Aumentada, o design das telas do aplicativo de turismo, ou o roteiro de uma nova exposição tecnológica).

Pensamento:

"Vocês já usaram filtros do Instagram, jogaram Pokémon Go ou usaram óculos de Realidade Virtual? Imagina aplicar isso dentro do nosso Castelo Japonês. Nós queremos que vocês criem a próxima grande atração turística de Assaí. Queremos que um visitante que venha do Japão, ou de outra cidade do Paraná, aponte o celular para o Doobo e veja a história ganhando vida na tela. Se você gosta de cultura pop, de games, de história ou de gravar vídeos, essa é a sua chance de colocar Assaí no mapa do turismo digital inteligente."

Desafio 06: Cidadania, Empregabilidade e Inovação

1. O Cenário (Contexto Real)

O município vive um momento de forte expansão. Nos últimos anos, mais de 1.000 empregos foram gerados para a população. No entanto, enfrentamos um dilema estrutural: a dificuldade como garantir boas oportunidades na cidade, para incentivar a formação de talentos e, ao mesmo tempo, retê-los. A economia digital global permite que profissionais trabalhem de qualquer lugar do mundo. Para combater a fuga de cérebros (Brain Drain) e valorizar o capital humano local, como conectar nossa força de trabalho ao mercado global e fomentar o trabalho remoto utilizando nossa infraestrutura dos Ambientes Promotores de Inovação?

2. A Dor Principal (O Problema)

Apesar das ferramentas existirem, o jovem muitas vezes não se sente pertencente ao território ou não sabe como descobrir sua própria vocação para a nova economia. **O desafio é:** Como mapear as vocações da nossa população, utilizando o Sistema de Gestão de Identidades Gov.Assaí e incrementando ferramentas que conectem os talentos ao mercado local e global, tornando Assaí um distrito de talentos? Como usar a tecnologia para gerar orgulho e pertencimento, retendo os talentos na cidade e conectando-os às trilhas de formação técnica e ao mercado de trabalho remoto?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes devem pensar em como "gamificar" a carreira do cidadão utilizando a lógica da Teoria dos 3E (Estímulo, Educação e Engenharias). Algumas rotas de inovação esperadas:

- **Mapeamento Vocacional Inteligente:** Integração de testes vocacionais dinâmicos ou Inteligência Artificial para identificar o perfil do jovem (Líder, Criativo, Lógico) e sugerir automaticamente quais carreiras remotas ou locais combinam com ele.
- **Gamificação e Retenção:** Como um Portal pode recompensar o cidadão que estuda e fica na cidade? Criação de sistemas onde o usuário ganha "Pontos de Cidadania" ao completar microcursos no portal ou ao utilizar o espaço de coworking. Esses pontos poderiam ser revertidos em benefícios práticos, como prioridade em programas de subsídio, como o Passaporte Estudantil, ou vagas garantidas em uma Fábrica de Programadores.
- **A "Rede Social" do Talento Local:** Transformar a experiência do usuário (UX) do portal. Criação de vitrines digitais (portfólios) onde os talentos da cidade exibem seus projetos e conquistas, criando um ambiente de pertencimento onde as empresas do Brasil e do mundo entram para "caçar" nossos intelectuais.
- **A Ponte para o Coworking:** Soluções tecnológicas que se integrem aos Ambientes Promotores de Inovação da cidade, como um sistema de agendamento de mesas,

criação de "Dias de Networking" presenciais e mentorias para quem quer começar a trabalhar remotamente para empresas de fora, mas mantendo suas raízes e consumindo na nossa cidade.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

As equipes serão avaliadas pelas seguintes metas durante o pitch final:

Meta 1: Evolução da Experiência do Usuário (UX/UI): A proposta apresentou telas, layouts ou fluxos de alguma solução que engaje a geração de oportunidades para o cidadão?

Meta 2: Inteligência de Mapeamento e Formação: O projeto demonstra uma forma clara e tecnológica de descobrir o que o jovem sabe fazer e direcioná-lo para a capacitação correta dentro da cidade?

Meta 3: Estratégia de Pertencimento e Retenção: A solução consegue criar aquele sentimento de "eu não preciso sair daqui para vencer na vida"? A ideia de integrar o portal ao trabalho remoto e aos espaços de inovação (coworking) é viável?

Meta 4: Inovação e Integração de Benefícios: A ideia consegue conectar talentos com outros programas da cidade (educação, subsídios estudantis, qualificação), provando que o talento é recompensado por evoluir localmente?

Pensamento:

"Todo mundo aqui já ouviu que para 'ser alguém na vida' é preciso ir embora para uma cidade grande. Este Desafio está aqui para provar que isso é mentira. Nós temos tecnologia e espaços de inovação prontos para vocês. O desafio de vocês é hackear esse sistema. Como vocês transformariam uma plataforma para formar e reter talentos? Como aproximar empresas que já são parceiras do Governo Municipal, de São Paulo, Nova York e Tóquio, para entrar em contato com os cidadãos e contratarem vocês para trabalharem de casa, ganhando bem, e gastando o dinheiro aqui na nossa cidade? Quem tem a visão para criar o 'LinkedIn' exclusivo dos nossos talentos?"

Desafio 07: Cidadão 360º: A Vida sem Burocracia

1. O Cenário (Contexto Real)

Em uma Comunidade Inteligente como Assaí, a qualidade de vida não se resume apenas a ter boas praças e eventos; ela está diretamente ligada à forma como o cidadão interage com os serviços públicos. O tempo é o nosso recurso mais valioso. Além do tempo, precisamos ficar atento ao cibridismo, ou seja, termos soluções que atendam tanto a pessoa idosa (offline) quanto o jovem (online). Melhoria dos processos da Saúde; Saúde Digital; desburocratização das atividades meio do Governo Municipal; e educação de qualidade. Estas são demandas que elevam a gestão pública, modernizando e deixando-a proativa, acessível e, acima de tudo, eficiente.

2. A Dor Principal (O Problema)

Ainda existem gargalos de comunicação e acesso entre as necessidades da população e a entrega dos serviços municipais (seja na saúde, na assistência social ou na emissão de documentos). **O desafio é:** Como utilizar tecnologia e inovação para reduzir a burocracia a zero, antecipar as necessidades do cidadão e criar soluções que tornem o acesso aos serviços públicos — especialmente a saúde — tão fácil e rápido quanto pedir comida por um aplicativo ou mandar uma mensagem no WhatsApp?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes devem focar em otimização de processos e na criação de canais de comunicação inteligentes. Não queremos apenas um "portal de reclamações", mas sistemas que resolvam os problemas. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **Saúde Conectada:** Soluções para melhorar a saúde da nossa cidade. Pode ser um chatbot de WhatsApp (IA) que faça uma pré-triagem de sintomas, agende consultas, lembre o paciente do horário para reduzir o absenteísmo (faltas) e avise quando o medicamento dele chegou na farmácia municipal.
- **Gestão Proativa e "Governo Sem Papel":** Criação de plataformas onde o cidadão resolva tudo pelo celular: solicitar poda de árvores, relatar buracos (com geolocalização e fotos), pedir alvarás ou pagar tributos. O foco deve ser em como a prefeitura recebe e processa esse dado internamente de forma rápida.
- **Assistência e Inclusão:** Aplicativos ou painéis que cruzem dados para identificar cidadãos em situação de vulnerabilidade que têm direito a benefícios sociais, mas não sabem, notificando a prefeitura para agir proativamente.

- **Transparência Gamificada:** Como traduzir as ações, obras e os gastos da prefeitura em um formato visual, simples e interativo, para que qualquer pessoa (mesmo sem conhecimento técnico) consiga entender e acompanhar o desenvolvimento da cidade em tempo real?

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

Meta 1: Redução de Fricção: A solução prova que consegue poupar horas ou dias da vida do cidadão e dos servidores públicos em comparação com o processo atual?

Meta 2: Acessibilidade e Interface Universal: O aplicativo, bot ou sistema é fácil o suficiente para ser utilizado por um idoso ou por alguém que não tem muita familiaridade com tecnologia?

Meta 3: Viabilidade de Implementação na Gestão: A ideia respeita a realidade do poder público? É segura em relação aos dados dos cidadãos (LGPD) e possível de ser integrada ao dia a dia dos servidores da prefeitura?

Meta 4: Protótipo: A equipe apresentou as telas do sistema, o fluxo do chatbot do WhatsApp ou um painel de dados que comprove o funcionamento da ideia?

Pensamento:

"Quem aqui já viu a mãe ou o pai perder um dia de trabalho inteiro porque precisava resolver uma papelada na prefeitura ou tentar marcar um exame no posto de saúde e não conseguiu? Isso é falta de qualidade de vida. O mundo inteiro funciona pelo celular, e a gestão da nossa cidade também precisa caber na palma da mão. O desafio de vocês nessa missão é criar o sistema que vai acabar com as filas. Nós queremos que vocês desenhem a tecnologia que vai dar mais tempo livre para as famílias de vocês."

Desafio 08: Tecnologia, Empatia e Inclusão na Clínica Neurodivergente

1. O Cenário (Contexto Real)

Uma cidade inteligente não deixa ninguém para trás. O Governo Municipal está dando um passo histórico com a construção da nova Clínica de Neurodivergentes de Assaí. Este espaço será o centro de referência para o acolhimento, diagnóstico e desenvolvimento de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), TDAH, entre outras neurodivergências. No entanto, o prédio físico é apenas a casca. Para que a clínica seja verdadeiramente de ponta, precisamos que a tecnologia "bata no mesmo ritmo" das necessidades dessas mentes únicas, oferecendo suporte aos pacientes, aos médicos e, fundamentalmente, às famílias.

2. A Dor Principal (O Problema)

Pessoas neurodivergentes frequentemente sofrem com sobrecarga sensorial (luzes fortes, barulhos) e barreiras de comunicação em ambientes de saúde tradicionais, o que gera crises e ansiedade antes mesmo do atendimento começar. Além disso, o tratamento não termina quando o paciente sai da clínica; os pais precisam de orientação em casa. O desafio é: Como aplicar a tecnologia (softwares, aplicativos, inteligência artificial ou Internet das Coisas) para criar um ambiente clinicamente seguro, reduzir o estresse sensorial, facilitar a comunicação de pacientes não-verbais e conectar o progresso feito na clínica com a rotina da família?

3. O Que Esperamos (Diretrizes para as Soluções)

As equipes devem unir tecnologia pesada com extrema sensibilidade humana. Não buscamos a cura, buscamos o conforto e a autonomia. Algumas rotas de inovação esperadas:

- **A Sala de Espera Inteligente (IoT Sensorial):** Criação de um sistema onde os pais preenchem o "Perfil Sensorial" da criança no aplicativo antes de sair de casa. Quando o paciente chega à clínica, a sala de atendimento ajusta automaticamente a cor e a intensidade das luzes, além da música ambiente, para o nível que mais acalma aquela pessoa específica (usando automação de baixo custo).
- **Voz Através da Inteligência Artificial:** Desenvolvimento de aplicativos de Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA) gamificados. Pranchas digitais em tablets onde crianças não-verbais podem tocar em ícones para expressar o que sentem, usando IA para prever e facilitar a formação de frases.
- **Monitoramento de Prevenção de Crises (Wearables):** Aplicativos que se conectam a relógios inteligentes (smartwatches) comuns para monitorar os batimentos cardíacos do paciente durante a terapia. O sistema alerta o terapeuta e os pais no celular quando detecta um pico de estresse invisível, permitindo intervir antes que uma crise de desregulação (meltdown) aconteça.

- **Diário de Bordo da Família:** Uma plataforma digital que conecte a clínica à casa. Um app onde o médico envia "missões diárias" gamificadas para os pais fazerem com os filhos, acompanhando a evolução do paciente fora do consultório e criando uma rede de apoio para a saúde mental das mães e pais atípicos.

4. Metas e Critérios de Avaliação (Entregáveis na Jornada)

As equipes desta missão serão avaliadas pelas seguintes metas durante o pitch final:

Meta 1: Empatia e Acolhimento: A solução proposta demonstra um entendimento profundo das dores reais de uma pessoa neurodivergente (como a sobrecarga sensorial ou a dificuldade de comunicação)?

Meta 2: Usabilidade Inclusiva: O design do aplicativo ou sistema é acessível? As cores não são agressivas? O uso é intuitivo para uma criança neurodivergente ou para uma mãe/pai exausto?

Meta 3: Integração do Cuidado (Clínica + Família): A ideia consegue prolongar os efeitos positivos da clínica para dentro da casa do paciente, ajudando a família a gerenciar o dia a dia?

Meta 4: Protótipo e Viabilidade: A equipe conseguiu desenhar telas, simular o funcionamento da automação ou apresentar um código básico que comprove que a ideia pode ser instalada na nova clínica pelo município?

Pensamento:

"A maioria da tecnologia hoje é feita para ganhar cliques em redes sociais ou para vender coisas. Nós queremos saber quem aqui tem a coragem de usar a tecnologia para dar uma voz a quem não consegue falar. A Prefeitura está construindo a estrutura da Clínica de Neurodivergentes, mas nós queremos que a inteligência que vai rodar lá dentro seja criada por vocês. Imagina você desenvolver um aplicativo em três dias que vai impedir que uma criança autista tenha uma crise de pânico na sala de espera. Se você quer ser um herói de verdade e salvar vidas no mundo real usando a programação, o design e a biologia, essa é a sua missão."