



DIÁRIO OFICIAL ELETRÔNICO

Município de Assaí

Lei nº 1241/2012, de 14/06/2012

Assaí, 09 de Setembro de 2025

Ano: XIII

n° 2969

Responsável pela edição: Murilo Leonardi – Portaria 45/2013.

I – Atos do Poder Executivo

PORTARIA SOB Nº347/202 – de 09 de SETEMBRO de 2025.

SÚMULA: DESIGNAR SERVIDORES PARA COMPOR A COMISSÃO DE FISCALIZAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DOS RELATÓRIOS MENSAIS REFERENTE AO PAGAMENTO DA BOLSA DO PROGRAMA CONECTASABER – DESTINADA AOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO DA REDE MUNICIPAL DE ASSAÍ.

O Prefeito Municipal de Assaí, senhor Michel Ângelo Bomtempo, por delegação de poderes ao Chefe de Gabinete, no uso de suas atribuições que lhe são conferidas por lei e,

Considerado A Lei Municipal Nº 1934/2025 que DISPÕE SOBRE A CRIAÇÃO DO PROGRAMA – CONECTASABER - DESTINADO AOS PROFESSORES, COORDENADORES PEDAGÓGICOS E ORIENTADORAS PEDAGÓGICAS DAS ESCOLAS DE ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ASSAÍ, NO QUAL CONCEDE BOLSA DE ESTUDOS PARA PROFESSORES, COORDENADORES E ORIENTADORES PEDAGÓGICOS.

Considerando o DECRETO Nº 129/2025 Dispõe sobre a concessão de bolsa de formação continuada no âmbito do Programa ConectaSaber.

RESOLVE:

Art. 1º. Designar membros para Comissão de Fiscalização e Acompanhamento da execução do Programa e pagamento das bolsas de estudo.

Art. 2º A Comissão de Fiscalização e Acompanhamento será composta pelos seguintes servidores:

1-Josiane Apaorecida Santana Cheffer – Secretaria de Educação

2-Ricardo Aparecido da Silva – Chefe da divisão de Documentação Escolar

3-Alessandra Apaorecida Selepenque Cruz – Chefe de divisão de Projetos e Programas Educacionais

4-Marli Valentim de Oliveira – Chefe da divisão de Acompanhamento de Frequência Escolar e Programa Bolsa Família

Art. 3º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação. Dê-se ciência. Cumpra-se.

Publique-se. EDIFÍCIO SEDE DA PREFEITURA MUNICIPAL DE ASSAÍ, ESTADO DO PARANÁ, AOS 9 DE SETEMBRO DE 2025.



PAULO ROBERTO MOREIRA Chefe de Gabinete

Portaria nº 345/2025 – de 09 de Setembro de 2025

(Nomeação em estágio probatório para o cargo de Agente de Serviços Gerais e Alimentação - Zelador)

O Senhor Michel Ângelo Bomtempo, Prefeito do Município de Assaí, Estado do Paraná, por delegação de poderes ao Chefe de Gabinete, no uso das atribuições que lhe são conferidas por lei,

Resolve

Art. 1º Nomear em estágio probatório, a contar de 09 de Setembro de 2025, a Sra. Vitória Emanuelly Silva, para exercer o cargo de Agente de Serviços Gerais e Alimentação - Zelador, lotada na Secretaria Municipal de Saúde, tendo em vista a habilitação em Concurso Público.

Art. 2º A presente nomeação fica condicionada à assinatura do respectivo termo de posse no prazo legal de 30 dias definido na Lei Municipal nº 490/1994, sob pena de a nomeação ficar sem efeito.

Art. 3º Esta Portaria vigorará a partir da data da publicação, revogadas as disposições em contrário.

Registre-se, publique-se e cumpra-se.

Edifício da Prefeitura do Município de Assaí, Estado do Paraná, aos 09 de Setembro de 2025.

Paulo Roberto Moreira

Chefe de Gabinete

Portaria nº 346/2025 – de 09 de Setembro de 2025

(Nomeação em estágio probatório para o cargo de Agente de Servicos Gerais e Alimentacão - Zelador)

O Senhor Michel Ângelo Bomtempo, Prefeito do Município de Assaí, Estado do Paraná, por delegação de poderes ao Chefe de Gabinete, no uso das atribuições que lhe são conferidas por lei,

Resolve

Art. 1º Nomear em estágio probatório, a contar de 09 de Setembro de 2025, a Sra. Chawelen Luana de Oliveira, para exercer o cargo de Agente de Serviços Gerais e Alimentação - Zelador, lotada na Secretaria Municipal de Saúde, tendo em vista a habilitação em Concurso Público.

Art. 2º A presente nomeação fica condicionada à assinatura do respectivo termo de posse no prazo legal de 30 dias definido na Lei Municipal nº 490/1994, sob pena de a nomeação ficar sem efeito.

Art. 3º Esta Portaria vigorará a partir da data da publicação, revogadas as disposições em contrário.

Registre-se, publique-se e cumpra-se.

Edifício da Prefeitura do Município de Assaí, Estado do Paraná, aos 09 de Setembro de 2025.



Paulo Roberto Moreira

Chefe de Gabinete

EXTRATO DE CONTRATO Nº 169/2025 – CONCORRÊNCIA Nº 007/2025

CONTRATANTE: PREFEITURA MUNICIPAL DE ASSAÍ

CONTRATADO: OBRA PRIMA – ARQUITETURA E PLANEJAMENTO LTDA

OBJETO: CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA REFORMA E AMPLIAÇÃO DO PRÉDIO PÚBLICO PARA FUNCIONAMENTO DA GUARDA MUNICIPAL.

VALOR TOTAL: R\$ 321.012,40 (TREZENTOS E VINTE E UM MIL, DOZE REAIS E QUARENTA CENTAVOS).

ASSAÍ, 05 DE SETEMBRO 2025.

MUNICÍPIO DE ASSAÍ

CONTRATANTE

TERMO DE ERRATA DE EXTRATO DE HOMOLOGAÇÃO

Face ao equívoco ocorrido, fica corrigida a redação do EXTRATO DE HOMOLOGAÇÃO DA DISPENSA PRESENCIAL 125/2025, publicado no Diário Oficial Eletrônico na data de 01 Setembro de 2025 – Edição nº 2963/2025, Pág.04, nos seguintes termos:

ONDE SE LÊ: "CAMILA A DA SILVA COMERCIO E SERVICO DE ALIMENTAÇÃO, A QUAL É VENCEDORA DESTE CERTAME, NO ITEM 01, COM O VALOR TOTAL DE R\$ 19.300,00 (DEZENOVE MIL E TREZENTOS REAIS).".

LEIA-SE: "CAMILA A DA SILVA COMERCIO E SERVICO DE ALIMENTAÇÃO, A QUAL É VENCEDORA DESTE CERTAME, NO ITEM 01, COM O VALOR TOTAL DE R\$ 19.299,00 (DEZENOVE MIL, DUZENTOS E NOVENTA E NOVE REAIS).".

Assaí 09 de Setembro de 2025.

MUNICÍPIO DE ASSAÍ

CONTRATANTE

HOMOLOGAÇÃO:

O CHEFE DE GABINETE DO EXECUTIVO MUNICIPAL, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS, E DE CONFORMIDADE COM O JULGAMENTO PROFERIDO PELO AGENTE DE CONTRATAÇÕES E MEMBRO DA EQUIPE DE APOIO, NOMEADOS PELAS PORTARIAS Nº 243/2022 DE 29 DE JUNHO DE 2022 E Nº 224/2025 DE 20 DE MAIO DE 2025, E COM FUNDAMENTO LEGAL NO ART. N° 75, INCISO II DA 14.133/2021, SOBRE O PROCESSO DE LICITAÇÃO NA MODALIDADE DISPENSA PRESENCIALº 130/2025, H O M O L O G A O OBJETO DESTA FM FAVOR DE:



ABSOLUTA ELETROELETRONICOS LTDA, A QUAL É VENCEDORA DESTE CERTAME, NO ITEM 01, COM O VALOR TOTAL DE R\$ 798,00 (SETECENTOS E NOVENTA E OITO REAIS).

Assaí, 09 de Setembro de 2025.

PAULO ROBERTO MOREIRA

Autoridade Competente

Portaria 018/2025 de 24/01/25

HOMOLOGAÇÃO:

O CHEFE DE GABINETE DO EXECUTIVO MUNICIPAL, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS, E DE CONFORMIDADE COM O JULGAMENTO PROFERIDO PELO AGENTE DE CONTRATAÇÕES E MEMBRO DA EQUIPE DE APOIO, NOMEADOS PELAS PORTARIAS Nº 243/2022 DE 29 DE JUNHO DE 2022 E Nº 224/2025 DE 20 DE MAIO DE 2025, E COM FUNDAMENTO LEGAL NO ART. Nº 75, INCISO II DA 14.133/2021, SOBRE O PROCESSO DE LICITAÇÃO NA MODALIDADE DISPENSA PRESENCIALº 131/2025, H O M O L O G A O OBJETO DESTA EM FAVOR DE:

CENTRO DE PATOLOGIA E ANALISES CLINICAS DE LONDRINA LTDA, A QUAL É VENCEDORA DESTE CERTAME, NO ITEM 01, COM O VALOR TOTAL DE R\$ 1.260,00 (UM MIL, DUZENTOS E SESSENTA REAIS).

Assaí, 09 de Setembro de 2025.

PAULO ROBERTO MOREIRA

Autoridade Competente

Portaria 018/2025 de 24/01/25

HOMOLOGAÇÃO:

O CHEFE DE GABINETE DO EXECUTIVO MUNICIPAL, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS, E DE CONFORMIDADE COM O JULGAMENTO PROFERIDO PELO AGENTE DE CONTRATAÇÕES E MEMBRO DA EQUIPE DE APOIO, NOMEADOS PELAS PORTARIAS Nº 243/2022 DE 29 DE JUNHO DE 2022 E Nº 224/2025 DE 20 DE MAIO DE 2025, E COM FUNDAMENTO LEGAL NO ART. Nº 75, INCISO II DA 14.133/2021, SOBRE O PROCESSO DE LICITAÇÃO NA MODALIDADE DISPENSA PRESENCIALº 132/2025, H O M O L O G A O OBJETO DESTA EM FAVOR DE:

SANDRA BUENO TERRENAS, A QUAL É VENCEDORA DESTE CERTAME, NO ITEM 01, COM O VALOR TOTAL DE R\$ 940,00 (NOVECENTOS E QUARENTA REAIS)

Assaí, 09 de Setembro de 2025.

PAULO ROBERTO MOREIRA

Autoridade Competente

Portaria 018/2025 de 24/01/25



EXTRATO DO CONTRATO ADMINISTRATIVO SOB N. 166/2025

DISPENSA DE LICITAÇÃO SOB Nº 119/2025

CONTRATANTE: Município de Assaí/PR

CONTRATADA: SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL - SENAI

OBJETO: Contratação do Serviço Nacional de Aprendizagem Nacional Industrial – SENAI, para a prestação de serviços educacionais, visando a realização de curso técnico de administração, em atendimento ao pedido da Secretaria Municipal da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação.

Fundamentação Legal: Art. 75, XV Lei Federal sob nº 14.133/2021.

VALOR TOTAL: R\$ 30.000,00 (trinta mil reais)

VIGÊNCIA CONTRATUAL: vigência 12 (doze) meses.

Assaí, 02 de setembro de 2025.

MUNICÍPIO DE ASSAÍ

CONTRATANTE

AVISO DE DISPENSA PRESENCIAL Nº 133/2025

A Prefeitura Municipal de Assaí/PR, em conformidade com art. 75, inciso II – da Lei Federal nº 14.133/2021, torna público aos interessados que a administração municipal, realizará Dispensa Presencial para a contratação de empresa para AQUISIÇÃO DE ESPÉCULOS PARA A CAMPANHA OUTUBRO ROSA, EM ATENDIMENTO AO PEDIDO DA SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE, podendo eventuais interessados apresentarem Proposta de Preços a contar desta Publicação até a data Limite, oportunidade em que a administração escolherá a mais vantajosa.

O valor máximo estimado é de R\$ 1.760,00 (um mil, setecentos e sessenta reais)

Limite para Apresentação da Proposta de Preços: 15/09/25 às 08:50 HRS

Abertura da Sessão de Disputa de Preços: 15/09/25 às 09:00 HRS

A proposta de Preços deverá ser entregue no Setor de Licitação da Prefeitura Municipal de Assaí, sito a Avenida Rio de Janeiro, 720, Centro, Assaí-PR – CEP – 86.220-000, no horário de 08:00 às 17:00, em dias úteis ou pelo email: licitacao@assai.pr.gov.br, até a data limite.

EDITAL: Os documentos integrantes do Edital estarão disponíveis e deverão ser retirados pelos interessados, no site oficial do Município <http://www.assai.pr.gov.br>, e as informações serão prestadas através do telefone (43) 3262-8307.

Assaí, 09 de Setembro de 2025.

EDUARDO NÓBREGA SIMÕES

Agente de Contratação - Portaria 346/2022 – de 02/09/22



Esse documento foi assinado por **MURILLO GONCALVES**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate> com o código **WCZ5E**

da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



AVISO DE DISPENSA PRESENCIAL Nº 134/2025

A Prefeitura Municipal de Assaí/PR, em conformidade com art. 75, inciso II – da Lei Federal nº 14.133/2021, torna público aos interessados que a administração municipal, realizará Dispensa Presencial para a contratação de empresa para **AQUISIÇÃO DE COLETOR PARA MATERIAL PERFURÓ CORTANTE, EM ATENDIMENTO AO PEDIDO DA SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE**, podendo eventuais interessados apresentarem Proposta de Preços a contar desta Publicação até a data Limite, oportunidade em que a administração escolherá a mais vantajosa.

O valor máximo estimado é de R\$ 592,00 (quinhentos e noventa e dois reais)

Limite para Apresentação da Proposta de Preços: 15/09/25 às 09:50 HRS

Abertura da Sessão de Disputa de Preços: 15/09/25 às 10:00 HRS

A proposta de Preços deverá ser entregue no Setor de Licitação da Prefeitura Municipal de Assaí, sito a Avenida Rio de Janeiro, 720, Centro, Assaí-PR – CEP – 86.220-000, no horário de 08:00 às 17:00, em dias úteis ou pelo email: licitacao@assai.pr.gov.br, até a data limite.

EDITAL: Os documentos integrantes do Edital estarão disponíveis e deverão ser retirados pelos interessados, no site oficial do Município <http://www.assai.pr.gov.br>, e as informações serão prestadas através do telefone (43) 3262-8307.

Assaí, 09 de Setembro de 2025.

EDUARDO NÓBREGA SIMÕES

Agente de Contratação - Portaria 346/2022 – de 02/09/22

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO SECTI Nº 001/2025

JORNADA DOS DESAFIOS ODS, EDIÇÃO 2025

“Enfrentando Desafios Urbanos”

9 de setembro de 2025.

A Prefeitura Municipal de Assaí (PR), por meio da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), doravante denominada **“Organizadora da Jornada”**, torna pública a abertura do presente Edital de Chamamento Público para a realização da 3ª EDIÇÃO DA JORNADA DOS DESAFIOS ODS (OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL), nos exatos termos do que estabelece os art. 12 e 13 da Lei Federal Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, da Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021 e da Lei Municipal nº 1.818, de 19 de agosto de 2022

Este Edital rege-se por duas naturezas jurídicas distintas e complementares:

Um concurso de inovação, de caráter cultural e educacional, para as Fases de Ideação e Prototipagem, aberto para pessoas físicas e jurídicas, com premiação aos vencedores, com base no art. 30 da Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021;

Um processo de licitação, na modalidade especial regida pela Lei Complementar Federal nº 182, de 1º de junho de 2021 (Marco Legal das Startups), e subsidiariamente pela Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021, destinado à eventual celebração de Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) com as soluções de maior potencial.



TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

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

ONU-Habitat: o Programa das Nações Unidas para os Assentamentos Humanos é uma agência especializada da ONU dedicada à promoção de cidades mais sociais e ambientalmente sustentáveis, de maneira a que todos os seus residentes disponham de abrigo adequado.

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.

Círculo Urbano: anualmente, durante o mês de outubro, o ONU-Habitat estimula que países, cidades, comunidades, indivíduos e instituições debatam como melhorar a qualidade de vida nas áreas urbanas, intitulando o mês como “Outubro Urbano”.

Banca Especializada: especialistas convidados pela “Organizadora da Jornada” para avaliar as etapas do “Ciclo de Inovação Aberta” da Jornada dos Desafios ODS.

Inovação Aberta: é uma estratégia que utiliza fluxos de conhecimento, tanto internos quanto externos, para acelerar a inovação em produtos, serviços ou processos, através da colaboração com a sociedade, startups, universidades e, até mesmo, outras entidades governamentais.

Ideathon: é uma maratona de inovação focada na geração de ideias criativas para resolver problemas específicos, reunindo participantes para colaborar e desenvolver soluções em um ambiente colaborativo e intensivo.

Hackathon: é um segundo ciclo do Ideathon, onde as soluções são prototipadas, em escala não funcional, validando a viabilidade de implementar a ideia criativa.

Pitch: nomenclatura dada para as etapas de apresentações da solução inovadora à uma “Banca Especializada”, dentro do “Ciclo de Inovação Aberta”, 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.

Marco Legal das Startups: codinome atribuído à Lei Federal Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, que trata da designação de “startups” e da política de Contratação Pública de Solução Inovadora (CPSI).

Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI): é um instrumento legal criado pelo Marco Legal das Startups (LC 182) que permite a administração pública testar e contratar soluções inovadoras ainda em desenvolvimento, promovendo a inovação na gestão pública. Esse processo envolve a formulação de um desafio, a publicação de um edital, a apresentação e julgamento de propostas, a negociação com as empresas e, finalmente, a celebração de um contrato para um projeto-piloto, que pode levar a uma contratação posterior.

Candidatos: cidadãos assaienses ou da Rede de Educação Básica de Assaí dispostos a participarem da transformação da cidade, através da formulação de produtos de inovação, capazes de avançar com o plano estratégico que coloca o município como “Uma das melhores cidades para se viver no Brasil, até 2032”, inspirada nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável do ONU-Habitat.

Ideia: solução criativa que traz novidades, como otimizar produtos, serviços ou processos, solucionando problemas de formas inéditas e gerando valor para a sociedade ou negócios.

SELO DE AUTENTICAÇÃO

Diário Oficial assinado eletronicamente

Esse documento foi assinado por **MURTALEONOR**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse
<https://app.idsigner.com.br/validate/ERPAW-2022-Y-AFOXP-WCZ5E>

data: 09/09/2025 10:45:45
da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



Proposta Inovadora: uma ideia original ou o aprimoramento de um projeto em desenvolvimento, que desdobre para uma solução inovadora, resolvendo um problema ou desafio identificado no âmbito da comunidade de Assaí/PR, podendo alcançar o desenvolvimento de um produto mínimo viável, apto para tornar-se um produto de inovação.

Solução Inovadora: Protótipo não funcional desenvolvido a partir de uma Proposta Inovadora.

MVP (Mínimo Produto Viável): versão funcional e simplificada de um produto, desenvolvida sob o CPSI para testar sua viabilidade em ambiente real.

Art. 2º. A TERCEIRA EDIÇÃO DA JORNADA DOS DESAFIOS ODS (doravante denominada “Jornada”) é um edital de licitação da inovação aberta de Assaí, voltado para pessoas físicas e jurídicas, com foco na produção de conhecimento local e na implementação de soluções inovadoras de startups no ecossistema de inovação de Vale do Sol, que resolvam problemas da cidade de Assaí/PR e impactem na melhoria da qualidade de vida da população, inspiradas nos 17 (dezessete) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável do ONU-Habitat.

Art. 3º. A Jornada tem como objetivo principal mobilizar e conectar os talentos de Assaí para a cocriação de projetos inovadores que visem o enfrentamento e a superação dos desafios presentes e futuros da cidade, inspirados na 7ª edição do Circuito Urbano do ONU-Habitat, centrada no tema “Enfrentando desafios urbanos: caminhos para cidades justas e sustentáveis”; alinhadas aos compromissos climáticos globais, no contexto da 30ª Conferência das Nações Unidas sobre Mudança do Clima (COP30); e ajustadas aos eixos estratégicos que inseriram Assaí entre uma das Sete Comunidades mais Inteligentes do Mundo.

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

Impulsionar a implementação de soluções inovadoras que resolvam problemas da cidade, utilizando talentos locais, demonstrando a força do capital humano de Assaí;

Introduzir a aprendizagem criativa nos anos iniciais da educação básica;

Facilitar parcerias entre a educação e o mercado privado, estimulando a empregabilidade local;

Incentivar a pesquisa, desenvolvimento e inovação (PD&I);

Impulsionar a reputação da cidade: providenciar oportunidades para demonstração de casos de sucesso através da adoção de inovação, preparando cidadãos para os desafios do mercado;

Identificar talentos da cidade;

Fortalecer as Responsabilidades Ambiental e Social;

Objetivos para o Governo: promover inovação para as políticas públicas;

Promover soluções que melhorem a qualidade de vida do cidadão;

Adotar a Cultura da Inovação para o desenvolvimento local;

Promover os Direitos Digitais do cidadão assaiense;

Constituir novas startups na cidade.

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

SELO DE AUTENTICAÇÃO

Diário Oficial assinado eletronicamente

Esse documento foi assinado por **MURILLO LEGRAND**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate>. Código: **EFRAW-X-2022-Y-AECP-WCZ5E**

data: 09/09/2022 hora: 10:45:49

da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



DAS FASES DA JORNADA

Art. 6º. A Jornada está dividida nas seguintes fases:

Primeira Fase: “Desenvolvimento da Ideia”: fase inicial onde os candidatos se qualificam para participação na Jornada, cumprindo as regras dispostas neste Edital, colaborando com ideias para resolver os desafios da cidade, elaborando “Propostas Inovadoras”, que poderão entrar no 1º Funil de Seleção.

Segunda Fase: “Prototipagem”: as “Propostas Inovadoras” das equipes qualificadas, que passarem pelo 1º Funil de Seleção, poderão se habilitar voluntariamente nesta fase, assumindo o compromisso de produzir um protótipo não funcional (tipo “cortina de fumaça”), passando pelo 2º Funil de Seleção, transformando-se em “Soluções Inovadoras”.

Terceira Fase: “Desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (MVP)”: as “Soluções Inovadoras” das equipes qualificadas serão avaliadas pela Comissão Especial Integrada da Jornada, validando a capacidade de produção de um protótipo funcional, através do refinamento da “Solução Inovadora” para um Produto Mínimo Viável (MVP), e seus desdobramentos evolutivos até tornar-se um produto de inovação.

§ 1º. O 1º Funil de Seleção deverá considerar as regras classificatórias estatuídas neste Edital, sendo organizado em ordem decrescente, da maior para a menor pontuação, conforme a nota final calculada pela soma das avaliações de uma “Banca Especializada”, da Sociedade e de uma Comissão Especial Integrada, considerando a análise das “Propostas Inovadoras”, por categoria, doravante denominado “Ranking das Propostas Inovadoras”.

§ 2º. O 2º Funil de Seleção será organizado em ordem de interesse, por desafio, observando as “Soluções Inovadoras” conforme os processos avaliativos e seletivos da Comissão Especial Integrada da Jornada, doravante denominado “Ranking Classificatório da Jornada”.

§ 3º. Fica estabelecido que a primeira fase (inciso I do *caput*) e a segunda fase (inciso II do *caput*) irão compor o processo de inovação aberta da Jornada (doravante denominado “Ciclo de Inovação Aberta”).

§ 4º. A licitação, conforme estabelecido na Lei Federal Complementar nº 182, de 2021, compreenderá o “Ciclo de Inovação Aberta” da Jornada, podendo homologar, após a entrega do protótipo não funcional, a assinatura do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) na terceira fase (Inciso III do *caput*), se subdividindo em 03 (três) etapas: desenvolvimento de um produto mínimo viável (MVP), experimentação na cidade; e aceleração do MVP a um produto de inovação.

CAPÍTULO III

DOS ÓRGÃOS COLEGIADOS

Art. 7º. Fica instituída a Comissão Especial Integrada, conforme regras da Lei Federal Complementar nº 182 (Marco Legal das Startups), como órgão colegiado responsável pela avaliação das “Propostas Inovadoras” e seleção de “Soluções Inovadoras”, formada por, no mínimo, 4 (quatro) pessoas de reputação ilibada e reconhecido conhecimento no assunto, sendo:

Para todos os desafios da Jornada:

Secretário Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação;

Procurador Geral do Município;

Para cada desafio da Jornada:

1 (um) servidor público especialista, identificado com o tema proposto;



1 (um) professor de instituição pública de educação superior, identificado com o tema proposto;

Parágrafo único. Para os profissionais indicados no inciso II do *caput*, fica estabelecido que o mesmo pode assumir mais que um desafio, dentro da Comissão Especial Integrada.

Art. 8º. Fica estabelecido que a Comissão Permanente de Licitação (CPL) da Prefeitura Municipal de Assaí será o órgão colegiado destinado a publicar em seus canais oficiais (sítios eletrônicos e Diário Oficial) o edital desta licitação, sob o regime especial da Lei Federal Complementar nº 182, de 2021.

§ 1º. A CPL poderá realizar, a qualquer tempo, diligências para verificar a autenticidade das informações e documentos apresentados pelas pessoas físicas ou jurídicas, ou para esclarecer dúvidas e omissões.

§ 2º. Em qualquer situação, devem ser observados os princípios da isonomia, da imparcialidade e da transparência.

§ 3º. A análise da documentação relativa aos requisitos de habilitação será posterior à fase de julgamento das propostas e contemplará somente os proponentes selecionados.

§ 4º. Ressalvado o disposto no § 3º do art. 195 da Constituição Federal, de 1988, a CPL poderá, mediante justificativa expressa, dispensar, no todo ou em parte:

a documentação de habilitação prevista na Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021;

a prestação de garantia para a contratação.

§ 5º. Para subsidiar seus trabalhos, a CPL acionará a Comissão Especial Integrada, instituída através deste Edital, para fazer a avaliação técnica e pontuação das soluções, assim como para subsidiar as respostas aos recursos concernentes às questões técnicas, por meio de parecer técnico.

§ 6º. A CPL publicará, em seus canais oficiais, o resultado final da licitação com os possíveis selecionados de cada desafio a assinarem o Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI).

CAPÍTULO IV

DAS CATEGORIAS DA JORNADA

Art. 9º. Fica instituída as seguintes categorias para a Jornada:

Categoria 01: exclusiva para alunos e professores do Ensino Fundamental, anos iniciais;

Categoria 02: exclusiva para alunos e professores do Ensino Fundamental, anos finais;

Categoria 03: exclusiva para alunos do Ensino Médio e Ensino Médio-Técnico;

Categoria 04: exclusiva para professores;

Categoria 05: exclusiva para alunos e cidadãos acima dos 55 anos de idade;

Categoria 06: exclusiva para cidadãos de Assaí, maiores que 15 (quinze) anos;

Categoria 07: exclusiva para pessoa jurídica, isoladamente ou em consórcio.

§ 1º. Para as categorias de 01 a 06, as inscrições estarão limitadas a pessoas físicas, organizadas em equipes, conforme as regras de composição dos candidatos, dispostas na Seção II deste Capítulo.

§ 2º. Para a categoria 07, as inscrições estarão limitadas a pessoas jurídicas, conforme as regras de composição dos candidatos, dispostas na Seção II deste Capítulo.



§ 3º. A “Organizadora da Jornada”, se assim desejar, reserva o direito de suspender a realização de alguma categoria da Jornada, caso haja menos de 06 (seis) equipes inscritas.

Seção I

Do Gestor da Equipe

Art. 10. Fica estabelecido o papel do “Gestor da Equipe”, exceto para as categorias 01, 04 e 07, responsável por tratar das relações financeiras das equipes, durante a Jornada, devendo ser uma pessoa física, maior de 18 (dezoito) anos, podendo ser um responsável familiar, um responsável da instituição de ensino ou um membro da equipe.

Seção II

Da Elegibilidade dos Candidatos

Art. 11. Considera-se candidatos elegíveis para Categoria 01:

Docentes do Ensino Fundamental, anos iniciais;

Alunos do Ensino Fundamental, anos iniciais.

§ 1º. Nesta categoria, o docente atuará exclusivamente como “professor orientador”, sendo responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

§ 2º. Cada professor poderá orientar um número ilimitado de equipes, desde que todas sejam da mesma instituição de ensino onde leciona.

§ 3º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 04 (quatro) alunos da mesma instituição de ensino, além de 01 (um) professor orientador.

§ 4º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 5º. A participação desta categoria está restrita à Primeira Fase da Jornada.

Art. 12. Considera-se candidatos elegíveis para Categoria 02:

Docentes do Ensino Fundamental, anos finais;

Alunos do Ensino Fundamental, anos finais.

§ 1º. Nesta categoria, o docente atuará exclusivamente como “professor orientador”.

§ 2º. Cada professor poderá orientar um número ilimitado de equipes, desde que todas sejam da mesma instituição de ensino onde leciona.

§ 3º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 04 (quatro) alunos da mesma instituição de ensino, além de 01 (um) professor orientador.

§ 4º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 5º. Para esta categoria, fica estabelecido o “Gestor da Equipe” (conforme disposto no art. 10 deste Edital) como responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

Art. 13. Considera-se candidatos elegíveis para Categoria 03:



Alunos do Ensino Médio;

Alunos do Ensino Médio-Técnico (Educação Profissional).

§ 1º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 05 (cinco) alunos da mesma instituição de ensino.

§ 2º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 3º. Para esta categoria, fica estabelecido o “Gestor da Equipe” (conforme disposto no art. 10 deste Edital) como responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

Art. 14. Considera-se candidatos elegíveis para Categoria 04:

Docentes da Educação Infantil;

Docentes do Ensino Fundamental (anos iniciais e finais);

Docentes do Ensino Médio;

Docentes do Ensino Profissionalizante;

Docentes da Educação de Jovens e Adultos (EJA);

Docentes do Ensino Superior;

Docentes da Educação Especial.

§ 1º. O candidato poderá participar de forma individual ou em equipe, sendo que a composição não pode ser maior que 03 (três) docentes, das redes públicas ou privadas, fixadas na cidade de Assaí.

§ 2º. O docente que atuar como preceptor de equipes, na categoria 03, auxiliando na formulação da ideia/protótipo, terá um bônus financeiro, em caso de eventual premiação.

§ 3º. Quando organizados em equipes, para fins financeiros, deverá ser estabelecido um líder da equipe para esta finalidade.

§ 4º. Para esta categoria, deverá ser definido o “Líder da Equipe” que será o responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

Art. 15. Considera-se candidatos elegíveis para Categoria 05:

Cidadãos Assaienses, com idade igual ou superior a 55 (cinquenta e cinco) anos;

Alunos da Educação Básica de Assaí.

§ 1º. Nesta categoria, o aluno atuará exclusivamente como “aluno orientador”, podendo orientar um número ilimitado de equipes.

§ 2º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 03 (três) e, no máximo, 04 (quatro) cidadãos, além do aluno orientador.

§ 3º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 4º. Para esta categoria, fica estabelecido o "Gestor da Equipe" (conforme disposto no art. 10 deste Edital) como responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

Art. 16. Consideram-se elegíveis como Categoria 06:

Cidadãos Assaienses, maiores de 15 (quinze) anos de idade.

§ 1º. Quando a equipe contemplar a participação de alunos da Rede de Educação Básica, somente estarão habilitados os estudantes dos colégios de Ensino Médio de Assaí.

§ 2º. Se a equipe tiver, como membro, a presença de aluno(s) dos colégios de Ensino Médio de Assaí, obrigatoriamente, ela deverá ser composta pelas duas Instituições de Ensino, de forma paritária.

§ 3º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 04 (quatro) membros e, no máximo, 05 (cinco) membros, respeitando o disposto no § 1º deste artigo e a idade mínima de 15 (quinze) anos.

§ 4º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 5º. Para esta categoria, fica estabelecido o "Gestor da Equipe" (conforme disposto no art. 10 deste Edital) como responsável legal e financeiro da equipe, inclusive para fins de recebimento de eventual premiação.

Art. 17. Consideram-se elegíveis como Categoria 07:

Pessoas jurídicas, isoladamente ou em consórcio.

§ 1º. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 04 (quatro) membros e, no máximo, 05 (cinco) membros, devendo contemplar, pelo menos, um responsável legal da pessoa jurídica.

§ 2º. A equipe que, por qualquer motivo, ficar com 02 (dois) ou menos alunos, em sua composição, será automaticamente desclassificada.

§ 3º. Para fins financeiros desta categoria, somente a pessoa jurídica estará apta para receber as vantagens de eventuais premiações e/ou subsídios para testes da solução inovadora.

CAPÍTULO V

DOS DESAFIOS DA JORNADA

Art. 18. O “Ciclo de Inovação Aberta”, específico para as categorias 02 a 07, compreende a busca por soluções inovadoras que resolvam os 12 (doze) desafios abaixo:

TEMA	DESAFIO
Urbanismo Inteligente	Como podemos aplicar soluções inovadoras na Avenida Rio de Janeiro e transformá-la em uma avenida inteligente?
Urbanismo Inteligente	Como podemos melhorar os espaços de vivência da cidade, como o Zerinho, Complexo da Vila Nova, dentre outros?
Comércio, Turismo e Lazer	Como podemos tornar o centro de Assaí, com uso de tecnologias inovadoras, um lugar atrativo para atividades de comércio, turismo, cultura e lazer?



Turismo Inteligente	Como podemos tornar o Memorial da Imigração Japonesa (Castelo Japonês), com o uso de tecnologias inovadoras, um lugar atrativo para atividades culturais?
Inclusão	Como podemos transformar Assaí em uma cidade mais inclusiva para os autistas e neurodivergentes?
Inclusão	Como podemos incluir os cidadãos, com mais de 55 anos, no mundo digital, levando em consideração a segurança digital e o uso de tecnologias inovadoras para simplificar a vida?
Esportes	Como podemos, com o uso de tecnologias inovadoras, transformar esportistas da cidade em atletas de alto rendimento?
Educação	Como podemos aplicar inovação dentro das salas de aula da Rede de Educação Básica de Assaí?
Social	Como podemos erradicar a pobreza de Assaí, com o uso de tecnologias inovadoras?
Saúde	Como podemos aplicar tecnologias inovadoras para implementar a saúde digital em Assaí?
Governo	Como podemos simplificar a vida do cidadão, através da transformação digital dos serviços públicos?
Meio Ambiente	Como podemos, por meio da tecnologia, criar e incentivar um ecossistema sustentável que utilize o resíduo sólido como insumo para uma nova solução criativa?

§ 1º. Considerando que a Categoria 01 tem um caráter lúdico e educador, voltado para a inclusão do empreendedorismo, tendo um efeito semente no fato gerador de conhecimento, com participação restrita na Primeira Fase da Jornada, fica estabelecido um desafio exclusivo, conforme apresentado abaixo:

TEMA	DESAFIO
Educação	Como podemos desenvolver uma ideia inovadora para explicar por que Assaí está conhecida internacionalmente como uma comunidade inteligente?

§ 2º. Fica estabelecido um Desafio Bônus, integrado ao projeto estruturante “De Assaí Pro Mundo”, exclusivo para o Ensino Fundamental – Anos Finais e Ensino Médio (categorias 02 e 03 da Jornada), conforme as regras estatuídas neste Edital.

TEMA	DESAFIO BÔNUS
Comunidades Inteligentes	Producir um documentário, de até 10 (dez) minutos, sobre a educação de Assaí, da primeira infância ao primeiro emprego, que colocou a cidade entre as 07 Comunidades mais inteligentes do mundo.

TÍTULO II

DA PRIMEIRA FASE DA JORNADA

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 19. 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, seja qual for sua natureza e ainda a título de ressarcimento de tributos.

Art. 20. A primeira fase da Jornada está dividida em 04 (quatro) etapas:

Qualificação dos Candidatos na Jornada;

Qualificação das “Propostas Inovadoras”;

Validação no Ideathon Suntech;

Habilitação para o “Ranking das Propostas Inovadoras”.

CAPÍTULO II

DA QUALIFICAÇÃO DOS CANDIDATOS

Seção I

Da Semana “D”

Art. 21. Para captação de candidatos, a Jornada inicia com a Semana “D”, onde a “Organizadora da Jornada” apresenta os desafios da edição e os respectivos regramentos presentes nesse Edital, para os públicos-alvo, segmentados por categorias.

Seção II

Da Inscrição na Jornada

Art. 22. A inscrição na Jornada é gratuita e será realizada exclusivamente pela internet, através do preenchimento e envio do formulário disponível na plataforma oficial, acessível pelo sítio eletrônico jornada.assai.pr.gov.br, no período de 9 a 15 de setembro de 2025 (às 23:59h de Brasília).

§ 1º. Os candidatos, interessados na categoria 01 deverão ter sua inscrição realizada pelo “Professor Orientador”, diretamente na plataforma oficial da Jornada.

§ 2º. Os candidatos, interessados nas categorias 02, 03, 05 e 06, deverão ter sua inscrição realizada pelo “Gestor da Equipe”, diretamente na plataforma oficial da Jornada.

§ 3º. Os candidatos, interessados na categoria 04, deverão ter sua inscrição realizada pelo docente que ficará como líder da equipe, diretamente na plataforma oficial da Jornada.

§ 4º. Os candidatos, interessados na categoria 07, deverão ter sua inscrição realizada por um dos representantes legais da pessoa jurídica, diretamente na plataforma oficial da Jornada.

§ 5º. 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 no início do processo de inscrição, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

§ 6º. O prazo de inscrição poderá ser prorrogado pelo Município, sem aviso prévio, para garantir a quantidade adequada de Equipes.

§ 7º. Não serão aceitas inscrições condicionadas e/ou extemporâneas por correspondências, e-mail ou presencialmente.

§ 8º. 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.

§ 9º. 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 falha no provedor de internet.

§ 10. Não poderão participar da Jornada, pessoas físicas ou jurídicas que tenham relação comercial com a Prefeitura Municipal de Assaí, bem como, seus funcionários, prepostos ou contratados.

Art. 23. O formulário de inscrição na Jornada deve iniciar com a seleção da categoria, cada uma com as suas respectivas seções de informações, conforme disposto abaixo:

Para Categoría 01:

Seleção da Instituição de Ensino Fundamental, anos iniciais;

Dados do Professor Orientador: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e dados bancários;

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e, quando menor de idade, nome do responsável, celular (com whatsapp), grau de parentesco;

Concordância do Desafio, disposto no § 1º do art. 18 deste Edital.

Para Categoría 02:

Seleção da Instituição de Ensino Fundamental, anos finais;

Dados do Professor Orientador: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP);

Seleção do “Gestor da Equipe”. Caso seja alguma pessoa física, diferente do professor orientador, maior de 18 (dezoito) anos, apresentar: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP), dados bancários e tipo de vínculo com a equipe (conforme art. 10 do Edital);

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e, quando menor de idade, nome do responsável, celular (com whatsapp), grau de parentesco;

Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

Para Categoria 03:

Seleção da Instituição de Ensino Médio ou Médio-Técnico;

Seleção do “Gestor da Equipe”. Caso seja alguma pessoa física, diferente do professor orientador, maior de 18 (dezoito) anos, apresentar: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP), dados bancários e tipo de vínculo com a equipe (conforme art. 10 do Edital);

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e, quando menor de idade, nome do responsável, celular (com whatsapp), grau de parentesco;

Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

Para Categoría 04:

Declaração de Professor da Rede de Educação de Assaí;

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP);

Identificação do Líder da Equipe;

Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

Para Categoría 05:

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Dados do Aluno Orientador: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP), instituição de ensino e, quando menor de idade, nome do responsável, celular (com whatsapp), grau de parentesco;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato acima de 55 anos: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP);

Seleção do “Gestor da Equipe”. Caso seja alguma pessoa física, diferente dos membros da equipe, maior de 18 (dezoito) anos, apresentar: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP), dados bancários e tipo de vínculo com a equipe (conforme art. 10 do Edital); Caso seja um membro da equipe, apenas complementar com os dados bancários;



Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

Para Categoria 06:

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e, quando menor de idade, nome do responsável, celular (com whatsapp), grau de parentesco;

Seleção do “Gestor da Equipe”. Caso seja alguma pessoa física, diferente dos membros da equipe, maior de 18 (dezoito) anos, apresentar: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP), dados bancários e tipo de vínculo com a equipe (conforme art. 10 do Edital); Caso seja um membro da equipe, apenas complementar com os dados bancários;

Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

Para Categoria 07:

Identificação da Equipe: designar um nome para a equipe;

Identificação da Pessoa Jurídica: razão social, nome fantasia, cnpj, endereço da sede (com rua, número, complemento, bairro, cidade, estado e CEP) e dados bancários;

Identificação do responsável legal pela pessoa jurídica: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP) e cargo;

Identificação dos membros da equipe, cadastrando os dados de cada candidato: nome completo, cpf, e-mail, celular (com whatsapp), data de nascimento, endereço completo (com rua, número, complemento, bairro, cidade e CEP);

Seleção de um Desafio, conforme disposto no art. 18 deste Edital.

§ 1º. A inscrição deverá emitir um comprovante com um identificador único da equipe, categoria, nome da equipe, data de cadastro e a seguinte informação: “A equipe cadastrada ainda precisará ser validada pela Organizadora da Jornada”.

§ 2º. Mediante as inscrições das equipes, a plataforma oficial da Jornada deve divulgar, em tempo real, a quantidade de inscritos por desafio.

Art. 24. O preenchimento e envio do cadastro da Equipe não garante a participação na Jornada, devendo a “Organizadora da Jornada” validar os membros das equipes cadastradas, conforme as regras de cada categoria.

§ 1º. O deferimento/indeferimento das inscrições deverá ser disponibilizado na plataforma oficial do evento e no Diário Oficial Municipal, 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.

Seção III

Do Deferimento das Equipes

Art. 25. Os candidatos somente poderão se vincular a uma única equipe, por categoria, com exceção dos “professores orientadores” e dos “alunos orientadores”, perfis habilitados em algumas categorias, que ficam autorizados a compor Equipes de forma ilimitada.

Art. 26. Para garantir o deferimento da equipe, os candidatos serão convocados para a realização do Gov.Assaí, Nível 2 (sistema de gestão de identidades regulamentado pela Lei Municipal nº 1.818/2022) e para a entrega dos documentos exigidos, conforme os regramentos de cada categoria.

Art. 27. 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-A), devidamente assinada pelo responsável.

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

Art. 28. Os candidatos deverão apresentar, no momento que for solicitado pela “Organizadora da Jornada”, o “Termo de Autorização de Uso da Imagem e Voz” (Anexo II-B), 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 II-B) deverá ser assinado pelo representante legal.

Art. 29. Após a equipe ser deferida, os membros não poderão ser alterados, em nenhuma hipótese.

CAPÍTULO III

DA QUALIFICAÇÃO DAS PROPOSTAS INOVADORAS

Art. 30. As equipes deverão, inicialmente, formular uma ideia, selecionando um desafio da Jornada, conforme disposto no art. 18 deste Edital, conformando um documento designado “Proposta Inovadora”.

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

descrição da ideia a ser desenvolvida e dos aspectos que a caracterizam como proposta inovadora;

benefícios esperados em termos de ganhos de eficiência, redução de custos ou ampliação do acesso pelo público-alvo;

documentos e informações necessárias para comprovar a efetividade da solução inovadora.

§ 2º. O documento da “Proposta Inovadora” deverá ser elaborado no formato A4, em orientação vertical, salvo na extensão “PDF”.

Seção I

Das Oficinas com os Especialistas

Art. 31. Para fortalecer o propósito de ideação das equipes inscritas na Jornada, fica estabelecido a possibilidade de a “Organizadora da Jornada” promover “Oficinas Técnicas”, conectadas com os desafios estabelecidos, bem como, com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), promovendo debates e esclarecimentos de dúvidas, podendo ocorrer de forma presencial e/ou online.

Parágrafo único. As equipes poderão propor para “Organizadora da Jornada” demandas de conversas com especialistas, através da plataforma oficial da Jornada.



Seção II

Da Elaboração do Vídeo

Art. 32. A “Proposta Inovadora” também deverá ser elaborada no formato de vídeo, que deverá ser postado na plataforma do Youtube, e o link submetido na plataforma oficial da Jornada, até a data estabelecida no Cronograma.

Parágrafo único. Os requisitos da entrega da “Proposta Inovadora”, em formato de vídeo, são:

O vídeo deve ter, no máximo, 03 (três) minutos, sendo que a ausência ou o conteúdo inapropriado, pode resultar na eliminação da equipe.

O vídeo deverá contemplar a moldura disponibilizada para as equipes na plataforma oficial da Jornada.

O vídeo deve ser entregue pela plataforma oficial, através da URL do vídeo postado na plataforma Youtube, em modo público, contendo o nome da equipe.

O conteúdo dos vídeos deve ser apropriado ao tema de um dos desafios e não pode ser ofensivo, discriminatório, violento ou odioso.

O vídeo não deve conter quaisquer elementos que: (a) exibam publicidade ou patrocínios de terceiros; (b) usem conteúdo pertencente a terceiros; ou (c) violem os direitos de propriedade intelectual ou privacidade de terceiros.

A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionadas ao Município, ou a um terceiro.

Os estudantes podem utilizar diversos recursos tecnológicos em seus vídeos, tais como legendas, inteligência artificial e avatares, como exemplos.

Seção III

Da Inscrição da Proposta Inovadora

Art. 33. O início da participação das equipes dar-se-á através da inscrição da “Proposta Inovadora”, de acordo com as regras dispostas neste Edital, por meio da plataforma oficial da Jornada, contemplando as seguintes informações:

Nome da “Proposta Inovadora”;

Link do vídeo da “Proposta Inovadora”;

Upload do documento da “Proposta Inovadora”, em formato PDF.

Parágrafo único. Na conclusão da submissão da “Proposta Inovadora”, a plataforma oficial da Jornada deverá emitir um comprovante, com identificador único, e informar que a equipe está habilitada no “Ideathon Suntech”.

Art. 34. A equipe poderá inscrever 01 (uma) única “Proposta Inovadora”, na plataforma oficial da Jornada, devendo respeitar os desafios estabelecidos para cada categoria.

CAPÍTULO IV

DA VALIDAÇÃO NO IDEATHON SUNTECH

Art. 35. O “Ideathon Suntech” é destinado para avaliar as “Propostas Inovadoras”, por categorias, com exceção da categoria 07, cadastradas na plataforma oficial da Jornada, pelas equipes deferidas para a primeira fase.



§ 1º. Todos os interessados que preencham os requisitos do *caput*, e que concordem com todos os termos e condições estabelecidos neste Edital, tornam-se candidatos habilitados para participação do “Ideathon Suntech”.

§ 2º. Fica estabelecido que a Categoria 07 não está habilitada para o “Ideathon Suntech”, sendo sua atuação no “Ciclo Inovação Aberta” através do preenchimento de formulário específico (que direciona direto para a segunda fase da Jornada).

Art. 36. A primeira validação das “Propostas Inovadoras” ocorre através do sistema de engajamento online da Jornada, que coloca a sociedade para “curtir” as ideias inovadoras.

§ 1º. O engajamento online ficará disponível na plataforma oficial da Jornada, durante o período estabelecido no Cronograma.

§ 2º. A “Proposta da Ideia” que atingir 50 (cinquenta) curtidas no sistema de engajamento, irão conquistar 10 (dez) pontos na avaliação da primeira fase.

Art. 37. A segunda validação das “Propostas Inovadoras” será realizada por uma “Banca Especializada”, por categoria, conforme os critérios a seguir:

A. Complexidade da ideia	0 a 15 pontos
B. Viabilidade para prototipagem	0 a 15 pontos
C. Impacto da ideia na sociedade	0 a 15 pontos
D. Aderência aos ODS	0 a 15 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 60 pontos

§ 1º. A “Banca Especializada” será constituída por integrantes indicados pela “Organizadora da Jornada”.

§ 2º. As decisões da “Banca Especializada” são irrecorríveis.

§ 3º. A avaliação da “Banca Especializada” será realizada de forma presencial, na data estabelecida no Cronograma, e local programado pelo Município.

§ 4º. Para a avaliação da “Banca Especializada”, o vídeo de cada equipe será transmitido em tela, no local programado, e, na sequência, será disponibilizado até 05 (cinco) minutos para o esclarecimento de dúvidas sobre a “Proposta Inovadora”.

§ 5º. Após os 05 (cinco) minutos de perguntas, a equipe avaliada e/ou a “Banca Especializada” serão interrompidos pela “Organizadora da Jornada”, promovendo isonomia entre os participantes, sendo encerrada as explicações.

§ 6º. A “Banca Especializada” deverá lançar as notas para cada critério, disposto no art. 37, por equipe; e a “Organizadora da Jornada” deverá somar com a nota da primeira validação (engajamento online).

Art. 38. A terceira validação das “Propostas Inovadoras” será realizada pela Comissão Especial Integrada, por categoria, avaliando:

A. Viabilidade para prototipagem	0 a 10 pontos
B. Impacto da ideia na sociedade	0 a 10 pontos

C. Aderência aos ODS	0 a 10 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 30 pontos

Art. 39. O processo de seleção do “Ideathon Suntech” será realizado através da soma dos pontos do engajamento online, da avaliação da “Banca Especializada” e da avaliação da Comissão Especial Integrada, totalizando 100 (cem) pontos possíveis.

Seção Única

Da Premiação do Ideathon Suntech

Art. 40. Considerando apenas a categoria 01, as 03 (três) melhores “Propostas Inovadoras” serão premiadas já nesta fase do “Ideathon Suntech”.

§ 1º. Fica estabelecida a seguinte premiação, em pecúnia, conforme disposto no *caput*:

Premiação de R\$ 1.000,00 para a Equipe em 1º Lugar;

Premiação de R\$ 750,00 para a Equipe em 2º Lugar;

Premiação de R\$ 500,00 para a Equipe em 3º Lugar.

§ 2º. O pagamento da premiação será realizado em pecúnia, sendo o pagamento depositado na conta bancária do professor orientador, observado a possibilidade de aplicação do recolhimento de imposto na fonte, conforme previsão legal.

§ 3º. A não aceitação do prêmio por alguma equipe vencedora, não dará o direito, sob nenhuma hipótese, a substituição do prêmio;

§ 4º. Caso as equipes ganhadoras não cumpram 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.

§ 5º. A data de depósito da premiação será informada pela “Organizadora da Jornada”, logo após a conclusão da segunda fase da Jornada, findando o “Ciclo de Inovação Aberta”.

§ 6º. As equipes ganhadoras desta categoria serão convidadas para apresentação da “Proposta da Ideia” no evento “Primavera Gastronômica”, no dia 4 de outubro de 2025.

Art. 41. Todos os participantes do “Ideathon Suntech” receberão um “Certificado de Participação” da 3ª Edição da Jornada dos Desafios ODS.

Art. 42. As 04 (quatro) equipes mais bem colocadas, das categorias 02 a 06, estarão habilitadas para o Hackathon Suntech – evento da segunda fase da Jornada.

§ 1º. Caso alguma equipe, classificada entre as 04 (quatro) melhores, conforme mencionada no *caput*, desista da Jornada, a “Proposta Inovadora” seguinte, na ordem classificatória do “Ranking de Propostas Inovadoras” será qualificada para o Hackathon Suntech.

§ 2º. Os membros das equipes, qualificadas e validadas para a segunda fase da Jornada, receberão uma camiseta, cada um, e 100 (cem) pontos no Programa Girassol.

CAPÍTULO V



DA HABILITAÇÃO NO RANKING DAS PROPOSTAS INOVADORAS

Art. 43. As “Propostas Inovadoras” que não zerarem em nenhum dos critérios da “Banca Especializada” e da Comissão Especial Integrada, estarão habilitadas e classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras”.

Art. 44. Todas as equipes classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras” estarão habilitadas para a Segunda Fase da Jornada.

TÍTULO III

DA SEGUNDA FASE DA JORNADA

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 45. A segunda fase da Jornada está dividida em 05 (cinco) atividades:

Benefícios da Segunda Fase:

Hackathon Suntech;

De Assaí Pro Mundo;

Dia do Protótipo;

Processo Seletivo para o MVP.

Art. 46. Passada a fase inicial da Jornada, as equipes classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras” avançam para a fase de prototipagem, de forma voluntária e gratuita, a fim de desenvolver um protótipo não funcional, com foco na qualificação no 2º Funil de Seleção, para viabilizarem a oportunidade da assinatura de um CPSI com a Prefeitura Municipal de Assaí.

§ 1º. As equipes classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras” deverão acessar a plataforma oficial e declarar interesse em continuar na Jornada, assumindo o compromisso com a prototipagem da “Proposta Inovadora”.

§ 2º. Todos os recursos, sejam eles físicos, tecnológicos ou de qualquer outra natureza que poderão ser de necessidade dos participantes para o desenvolvimento do protótipo e cumprimento do cronograma estabelecido neste Edital, serão de responsabilidade do proponente (aquisição/contratação, software, manutenção e segurança).

§ 3º. Destaca-se que os recursos humanos necessários ao desenvolvimento e cumprimento dos prazos previstos são de encargos do participante, devendo esse responsabilizar-se pela seleção, contratação, remuneração e quaisquer demandas trabalhistas decorrentes das atividades desenvolvidas nesta fase.

Art. 47. É nesta fase que as pessoas jurídicas (Categoria 07), inscritas na Jornada, habilitam sua “Solução Inovadora”, acessando o Formulário de Inscrição de Desafios para Pessoa Jurídica, na plataforma oficial, preenchendo as seguintes informações:

Título do Projeto:

O Desafio para o qual vai participar:

Um vídeo com o Pitch, apresentando a sua empresa ou sua experiência profissional;

Um vídeo mostrando a ideia e a viabilidade técnica e financeira:



Outros documentos que serão solicitados no link do formulário.

Art. 48. As equipes qualificadas para a 2ª Fase da Jornada deverão assinar o Termo de Compromisso de Prototipagem (Anexo II-D, para pessoa física e Anexo III-A, para pessoa jurídica), garantindo o compromisso de construir um protótipo não funcional da “Solução Inovadora”.

CAPÍTULO II

DOS BENEFÍCIOS DA SEGUNDA FASE

Art. 49. Após se habilitar para a segunda fase da Jornada, as equipes qualificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras” tornam-se aptas para os benefícios da segunda fase, conforme sua pontuação no respectivo ranking:

§ 1º. As “Propostas Inovadoras” que obtiveram nota superior a 50 (cinquenta) pontos, poderão ativar o projeto na “Vitrine de Projetos do Vale do Sol”, mediante sinalização de interesse na plataforma oficial.

§ 2º. As “Propostas Inovadoras” que obtiveram nota superior a 60 (sessenta) pontos, poderão se habilitar para a “Feira de Inovação”, mediante sinalização de interesse na plataforma oficial.

§ 3º. As “Propostas Inovadoras” que obtiveram nota superior a 70 (setenta) pontos, poderão se habilitar para o “Meetup do Circuito Urbano do ONU-Habitat”, mediante sinalização de interesse na plataforma oficial.

§ 4º. As “Propostas Inovadoras” que obtiveram nota superior a 80 (oitenta) pontos, poderão se habilitar para o “Demo Day na Conferência Anprotec”, mediante sinalização de interesse na plataforma oficial.

§ 5º. As 04 (quatro) melhores “Propostas Inovadoras”, classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras” participarão do Hackathon Suntech.

§ 6º. A melhor equipe de cada colégio estadual de Assaí, classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras”, após a realização do Hackathon Suntech, estarão habilitadas para o Desafio Bônus – integrada ao projeto inovador “De Assaí Pro Mundo”, mediante sinalização de interesse na plataforma oficial.

Seção I

Da Vitrine de Projetos do Vale do Sol

Art. 50. Fica estabelecido que as “Propostas Inovadoras” que atendam o § 1º do art. 49, deste Edital, poderão ser cadastradas no repositório digital do Ecossistema de Inovação do Vale do Sol, designado de “Vitrine de Projetos”, mediante a habilitação na plataforma oficial da Jornada.

§ 1º. A “Vitrine de Projetos do Ecossistema do Vale do Sol” pode ser acessada através da URL vitrine.valedosol.assai.pr.gov.br.

§ 2º. Os projetos cadastrados na “Vitrine de Projetos” deverão contemplar as seguintes informações:

Informações da “Proposta Inovadora”;

Composição da Equipe;

Selos Digitais da Jornada dos Desafios ODS.

Seção II

Da Feira de Inovação



Art. 51. Fica estabelecido que as “Propostas Inovadoras” que atendam o § 2º do art. 49, deste Edital, poderão participar da Feira de Inovação da Jornada, conforme estabelecido no cronograma, desde que, tenha alguma versão de um protótipo não funcional (“Solução Inovadora”) para apresentar, mediante a habilitação na plataforma oficial da Jornada.

Parágrafo único. Após se habilitar para a Feira de Inovação, a equipe deverá participar da reunião de alinhamento, que será anunciada pela “Organizadora da Jornada”.

Seção III

Do Meetup do Circuito Urbano do ONU-Habitat

Art. 52. Fica estabelecido que as “Propostas Inovadoras” que atendam o § 3º do art. 49, deste Edital, poderão participar do 7º Circuito Urbano do ONU-Habitat, dentro da programação do Vale do Sol, conforme estabelecido no cronograma, mediante a habilitação na plataforma oficial da Jornada.

Parágrafo único. Após se habilitar para o Meetup, a equipe deverá participar da reunião de alinhamento, que será anunciada pela “Organizadora da Jornada”.

Seção IV

Do Demo Day na Conferência Anprotec

Art. 53. Fica estabelecido que as “Propostas Inovadoras” que atendam o § 4º do art. 49, deste Edital, poderão participar da Conferência Nacional da Anprotec, dentro do “Stand do Vale do Sol”, em Foz do Iguaçu/PR, conforme estabelecido no cronograma, mediante a habilitação na plataforma oficial da Jornada.

Parágrafo único. Após se habilitar para o Demo Day, a equipe deverá participar da reunião de alinhamento, que será anunciada pela “Organizadora da Jornada”.

CAPÍTULO III

DA REALIZAÇÃO DO HACKATHON SUNTECH

Art. 54. O “Hackathon Suntech” tem como finalidade avaliar os protótipos não funcionais das 04 (quatro) melhores equipes classificadas no “Ideathon Suntech”, das categorias de 02 a 06, levando-se em consideração também a habilitação para a segunda fase da Jornada.

§ 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”.

§ 3º. Ao final do Hackathon, o “Ranking das Propostas Inovadoras” será ajustado, colocando as 04 (quatro) “Propostas Inovadoras” das equipes participantes, por categoria, nos primeiros colocados no ranking, conforme a tabela abaixo:

1º colocado no “Ranking das Propostas Inovadoras”	1º colocado no Hackathon Suntech
2º colocado no “Ranking das Propostas Inovadoras”	2º colocado no Hackathon Suntech
3º colocado no “Ranking das Propostas Inovadoras”	3º colocado no Hackathon Suntech
4º colocado no “Ranking das Propostas Inovadoras”	4º colocado no Hackathon Suntech



...	Demais classificados
-----	----------------------

Seção I

Do Sprint de Imersão

Art. 55. Ao longo do período de prototipagem da Jornada, as equipes classificadas terão um Sprint de Imersão com especialistas e/ou professores universitários, buscando qualificar o processo de desenvolvimento do protótipo não funcional.

Parágrafo único. As Equipes classificadas para esta fase deverão ter “Oficinas de Negócios” para entender o potencial comercial da prototipagem.

Seção II

Da Avaliação da Banca Especializada

Art. 56. O processo de avaliação pela “Banca Especializada” deverá seguir os critérios abaixo:

A. Qualidade do Protótipo Não Funcional	0 a 30 pontos
B. Facilidade para Prototipagem de um MVP	0 a 30 pontos
C. Facilidade de implementação na Cidade-Laboratório	0 a 20 pontos
D. Relação com os ODS	0 a 20 pontos
Total de Pontos Possíveis – TPP	0 a 100 pontos

§ 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:

Identificação do projeto (concorrente e nome do aplicativo);

Breve descrição da solução apresentada;

Bases de dados que utilizou ou que está produzindo;

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) endereçados;

Razão pela qual considera sua solução inovadora;

Solução.

SELO DE AUTENTICAÇÃO

Diário Oficial assinado eletronicamente

Esse documento foi assinado por MURTALEONARDO. Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate>. Código: ERPAW-2022-Y-AFOY-PP-WCZ5E

data: 09/09/2025 10:45:45 UTC-03:00
da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



§ 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, 100 (cem) 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. 57. A decisão da banca especializada, quanto às notas atribuídas, conforme critérios estabelecidos no art. 56, será soberana, não se admitindo contra ela interposição de recurso.

Art. 58. O resultado final, com a divulgação dos vencedores do concurso, será divulgado no portal da Jornada.

Seção III

Da Premiação do Hackathon Suntech

Art. 59. Os 02 (dois) melhores classificados no Hackathon Suntech, por categoria, serão os premiados desta etapa, ficando estabelecido a seguinte premiação:

Premiação de R\$ 1.500,00 para a Equipe em 1º Lugar;

Premiação de R\$ 1.000,00 para a Equipe em 2º Lugar;

§ 1º. O pagamento da premiação será realizado em pecúnia, sendo o pagamento depositado na conta bancária do responsável financeiro, observado a possibilidade de aplicação do 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. Caso as Equipes ganhadoras não cumpram os requisitos para recebimento do depósito, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de pagamento, a premiação será anulada.

§ 4º. A data de depósito da premiação será informada pela “Organizadora da Jornada”, logo após a conclusão da segunda fase da Jornada, findando o “Ciclo de Inovação Aberta”.

§ 5º. Exclusivamente para a Categoria 04, o professor que, além de participar e vencer em sua respectiva categoria, estiver também atuando como preceptor de equipes na Categoria 03, auxiliando na formulação da ideia e/ou protótipo, fará jus a um bônus financeiro de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), em caso de eventual premiação.

§ 6º. O pagamento do bônus referido no parágrafo anterior estará condicionado à comprovação do vínculo de atuação do professor como preceptor, mediante apresentação de declaração, conforme previsto neste edital.

CAPÍTULO IV

DO DESAFIO BÔNUS – DE ASSAÍ PRO MUNDO



Art. 60. Conforme mencionado no § 6º, art. 49, deste Edital, a melhor equipe classificada de cada colégio estadual irá competir no Desafio Bônus: “De Assaí Pro Mundo”, consistindo em uma Missão Internacional, em local a ser definido pela Organizadora.

Art. 61. Conforme estabelecido no § 2º do art. 18, deste Edital, o Desafio Bônus, exclusivo para as categorias 02 e 03, deverá seguir o seguinte Barema:

PONTOS	DESEMPENHO ESCOLAR
30 PTS	Comprovar um desempenho escolar, superior a 9.6, no primeiro semestre de 2025.
20 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 9.1 a 9.5, no primeiro semestre de 2025.
10 PTS	Comprovar um desempenho escolar, de 8.1 a 9.0, no primeiro semestre de 2025.

PONTOS	PRESENÇA EM SALA DE AULA
30 PTS	Comprovar uma assiduidade escolar, de 97,1 a 100%, a partir do início das inscrições na Jornada.
20 PTS	Comprovar uma assiduidade escolar, de 95,1 a 97%, a partir do início das inscrições na Jornada.
10 PTS	Comprovar uma assiduidade escolar, de 90 a 95%, a partir do início das inscrições na Jornada.

PONTOS	DESAFIO BÔNUS
40 PTS	Produzir um vídeo explicando por que Assaí foi eleita uma das 7 “Comunidades mais inteligentes do mundo”.

§ 1º. A pontuação final do Desafio Bônus será a soma do “Desempenho Escolar” + “Presença em Sala de Aula” + “Desafio”, totalizando 100 (cem) pontos possíveis.

§ 2º. O vídeo deverá ser postado na plataforma do Youtube e submetido na plataforma oficial da Jornada, em área específica do Desafio Bônus.

O vídeo deve ser entregue pela plataforma oficial, através da URL do vídeo postado na plataforma Youtube, em modo público, contendo o nome da equipe.

O conteúdo dos vídeos deve ser apropriado ao tema de um dos desafios e não pode ser ofensivo, discriminatório, violento ou odioso.

O vídeo não deve conter quaisquer elementos que: (a) exibam publicidade ou patrocínios de terceiros; (b) usem conteúdo pertencente a terceiros; ou (c) violem os direitos de propriedade intelectual ou privacidade de terceiros.



A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionadas ao Município, ou a um terceiro.

Os estudantes podem utilizar diversos recursos tecnológicos em seus vídeos, tais como legendas, inteligência artificial e avatares, como exemplos.

§ 3º. A avaliação do Desafio Bônus será realizada por uma “Banca Especializada”, levando em consideração:

Duração do vídeo;

Qualidade da resolução do vídeo;

Coerência com o tema;

Quantidade de pessoas envolvidas com a gravação;

Grau de imersão no tema.

Art. 62. A cobertura para essa viagem será integral, abrangendo todas as despesas relacionadas à Missão Internacional, considerando:

Passagens;

Hospedagem;

Transporte Local;

Alimentação;

Seguro-viagem.

Art. 63. 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 V

DO DIA DO PROTÓTIPO

Art. 64. As equipes classificadas no “Ranking das Propostas Inovadoras”, que não se qualificaram para o Hackathon Suntech, serão convocadas para o “Dia do Protótipo”, onde apresentação seus produtos, ainda não funcionais, para serem avaliados pela Comissão Especial Integrada.



Esse documento foi assinado por **MURTALEONOR RABAL**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validar/ERPAW-X-2022-Y-AECP-WCZ5E>

data: 09/09/2025 10:45:47 - Até 10/09/2025 10:45:47
da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



§ 1º. As empresas / startups, inscritas na Categoria 07, com o Formulário de Inscrição de Desafios para Pessoa Jurídica preenchido, também serão convocadas para apresentação da “Solução Inovadora”.

§ 2º. O evento será organizado pela “Organizadora da Jornada”, conforme o cronograma estabelecido neste Edital.

Art. 65. A Comissão Especial Integrada deverá selecionar as “Soluções Inovadoras” que irão compor o “Ranking das Soluções Inovadoras”, organizado por desafios.

§ 1º. Como base, deverão ser utilizados, pelo menos, os seguintes critérios para seleção das “Soluções Inovadoras”, pela Comissão Especial Integrada:

O potencial de resolução do desafio pela solução proposta e, se for o caso, da provável economia para a administração pública;

O grau de desenvolvimento da solução proposta;

A viabilidade e a maturidade do modelo de negociação da solução;

A viabilidade econômica da proposta, considerando os recursos financeiros disponíveis para a celebração dos contratos;

A demonstração comparativa de custo e benefício da proposta em relação às opções funcionalmente equivalentes;

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;

Tecnologias utilizadas para a solução do desafio;

Escalabilidade, ou seja, refere-se à capacidade da solução ser reproduzida em grande quantidade e para um número grande de clientes;

A qualidade da fundamentação, analisando o embasamento e a justificativa da solução proposta pelo aplicante;

Prazo dos entregáveis da solução.

§ 2º. A “Organizadora da Jornada”, a seu exclusivo critério, poderá estabelecer um prazo adicional para a evolução de qualquer “Solução Inovadora”, em virtude de fato superveniente.

CAPÍTULO VI

DO PROCESSO SELETIVO PARA O MVP

Art. 66. O processo seletivo deverá ser realizado apenas com as equipes que avançaram para o “Ranking das Soluções Inovadoras”, conforme regras estabelecidas no Marco Legal das Startups (Lei Federal Complementar nº 182, de 2021).

Parágrafo único. A CPL será a responsável por homologar a licitação e tratar da assinatura do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI), validadas e deliberadas pela Comissão Especial Integrada.

Art. 67. O “Ranking das Soluções Inovadoras” não garante a assinatura do CPSI, sendo necessário uma etapa de negociação para verificar as condições econômicas e a viabilidade de execução.

§ 1º. O “Ranking das Soluções Inovadoras” é uma expectativa de assinatura de um Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI), não se tratando ainda da homologação da licitação.



§ 2º. Passada a etapa de negociação, mencionada no *caput*, poderemos ter os seguintes cenários:

Contratação de todas as “Soluções Inovadoras” divulgadas no “Ranking das Soluções Inovadoras”;

Contratação de algumas “Soluções Inovadoras” divulgadas no “Ranking das Soluções Inovadoras”;

Contratação de nenhuma “Solução Inovadora”;

Contratação de mais de uma “Solução Inovadora” por desafio, se assim a Prefeitura entender que vale a pena arriscar o desenvolvimento dos MVPs para experimentar soluções diferentes e, após isso, definir que produto vai para a aceleração, ficando a contratação limitada até 3 (três) soluções por desafio;

Redirecionamento de soluções para outras trilhas de inovação que não seja o CPSI.

Art. 68. A homologação da licitação, com a portaria de adjudicação, ratifica as “Soluções Inovadoras” que estarão aptas a assinarem um CPSI.

Art. 69. O participante declara estar ciente das condições de participação na presente Jornada, sobretudo sobre a possibilidade de sua “Solução Inovadora” ser recusada pela Prefeitura Municipal de Assaí.

Parágrafo único. O participante não poderá questionar a justificativa apresentada para recusa da sua “Solução Inovadora”, tampouco poderá alegar qualquer prejuízo em razão disso.

Art. 70. Após a divulgação dos selecionados, as equipes proponentes poderão interpor recurso, solicitando esclarecimentos ou revisão dos resultados emitidos.

§ 1º. Os recursos poderão ser apresentados exclusivamente pelo responsável legal da equipe para a CPL, até o prazo de 10 (dez) dias corridos após a publicação dos selecionados.

§ 2º. No texto do recurso não serão aceitas informações adicionais de qualquer natureza que modifiquem a proposta original, nem o envio de documentos complementares àqueles originalmente encaminhados.

§ 3º. Decorridos os prazos especificados, não haverá possibilidade de qualquer tipo de recurso.

§ 4º. A Comissão Especial Integrada, junto à CPL, analisará os recursos interpostos e deliberará quanto ao deferimento ou indeferimento do recurso.

Art. 71. O fato de participarem de alguma fase da Jornada não faz com que nenhum direito ou expectativa de direito relacionado à aceitação da entrega seja criado, tampouco ensejará qualquer pretensão indenizatória em face da Administração Municipal, independente do motivo da aceitação ou da recusa.

Art. 72. É facultativo às equipes, a continuidade dos projetos e a sua participação na Terceira Fase da Jornada.

Art. 73. Passada a etapa de negociação, as “Soluções Inovadoras” serão analisadas tecnicamente, tendo a Comissão Especial Integrada a competência de avaliar cenários.

Parágrafo único. Fica estabelecido que a Prefeitura Municipal de Assaí pode contratar até 03 (três) soluções por desafio, desde que entenda o risco de desenvolvimento do MVP.

Art. 74. A Prefeitura Municipal de Assaí se reserva o direito de não aceitar a apresentação de propostas/protótipos/MVPs de algum(ns) participante(s), conforme seu critério exclusivo, a depender de sua análise a respeito do atendimento (ou não) dos critérios de aceite traçados pela instituição.

Art. 75. Após homologação do resultado da licitação, ou seja, a aprovação dos protótipos não funcionais (2ª fase), o Município poderá celebrar um Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI), a fim de assegurar o melhor desenvolvimento gerenciado do MVP e uma possível aceleração, foco da 3ª Fase do Ciclo de Inovação Aberta.

SELO DE AUTENTICAÇÃO

Diário Oficial assinado eletronicamente

Esse documento foi assinado por **MURILLO GONÇALVES**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate> com o código **EFPAW-2023-Y-AFOXP-WCZ5E**

da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



§ 1º. Será assinado por todas as partes um Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) (Anexo II-F, para pessoa física e Anexo III-C, para pessoa jurídica), o qual explicará detalhes do que se espera para a entrega ao final da etapa, como critérios de sucesso, escopo e remuneração pelo MVP.

§ 2º. A assinatura e o cumprimento das cláusulas dos documentos mencionados acima são de suma importância para assegurar e reiterar as responsabilidades fundamentais das partes envolvidas na Jornada.

§ 3º. O não cumprimento dos parágrafos dispostos acima, nos termos vinculativos ou deste Edital, poderá acarretar a desclassificação da equipe participante ao longo da Jornada.

Art. 76. Após a entrega do protótipo não funcional e escolha por parte da Comissão Especial Integrada, se inicia o CPSI.

Parágrafo único. Neste momento, serão realizadas reuniões para definição do escopo do MVP, escopo da visão de futuro da solução e acordos de copropriedade.

Art. 77. Fica estabelecido que, nesta fase, as equipes selecionadas deverão assinar o Acordo de Confidencialidade (Anexo II-E, para pessoa física e Anexo III-B, para pessoa jurídica) e o Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) (Anexo II-F, para pessoa física e Anexo III-C, para pessoa jurídica), acordos vinculativos, que tratam dos principais pontos da Terceira Fase, tais como seus critérios de sucesso, escopo, prazos, equipe, modelo de negócio, entre outros, bem como sobre o valor e forma de pagamento do MVP a ser desenvolvido.

Parágrafo único. Ao final do desenvolvimento do MVP e da experimentação, deverá ser assinado mais 03 (três) documentos, os quais farão partes integrantes do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI), conforme a Lei Federal Complementar nº 182: Termo de Validação da Solução (Anexo II-G, para pessoa física e Anexo III-D, para pessoa jurídica), Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação (Anexo II-H, para pessoa física e Anexo III-E, para pessoa jurídica) e um Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação (Anexo II-I, para pessoa física e Anexo III-F, para pessoa jurídica).

Art. 78. Formalizado o CPSI, os participantes passam a desenvolver um Mínimo Produto Viável, o qual deverá endereçar o protótipo funcional da solução ao desafio apresentado, conforme o cronograma estabelecido.

§ 1º. As equipes participantes deverão ter reuniões quinzenais de acompanhamento com os especialistas, a fim de garantir o melhor desenvolvimento dos MVP's.

§ 2º. O empreendedor da solução será o responsável pela execução técnica do projeto ou indicará quem da equipe terá esse papel (quando aplicável).

§ 3º. O empreendedor da solução designado fica encarregado em realizar o acompanhamento da proposta, bem como, responsável por entregar o objeto da proposta.

Art. 79. O esforço para o desenvolvimento do(s) MVP(s) será definido em horas, de acordo com o desafio proposto e o CPSI assinado entre as partes.

Art. 80. Após homologação do resultado da licitação (entrega do protótipo), a administração pública poderá celebrar um Contrato Público para Solução Inovadora (CPSI) com as proponentes selecionadas, com vigência limitada a 12 (doze) meses, prorrogável por mais um período de até 12 (doze) meses, para o teste de soluções inovadoras por elas desenvolvidas ou a ser desenvolvidas, com ou sem risco tecnológico.

Art. 81. O CPSI deverá conter, entre outras cláusulas:

as metas a serem atingidas para que seja possível a validação do êxito da solução inovadora e a metodologia para a sua aferição;



a forma e a periodicidade da entrega à administração pública de relatórios de andamento da execução contratual, que servirão de instrumento de monitoramento, e do relatório final a ser entregue pela contratada após a conclusão da última etapa ou meta do projeto;

a matriz de riscos entre as partes, incluídos os riscos referentes a caso fortuito, força maior, risco tecnológico, fato do princípio e álea econômica extraordinária;

a definição da titularidade dos direitos de propriedade intelectual das criações resultantes do CPSI; e

a participação nos resultados de sua exploração, assegurados às partes os direitos de exploração comercial, de licenciamento e de transferência da tecnologia de que são titulares.

Parágrafo único. Serão partes integrantes do CPSI (Anexo II-F, para pessoa física e Anexo III-C, para pessoa jurídica):

Acordo de Confidencialidade (Anexo II-E, para pessoa física e Anexo III-B, para pessoa jurídica);

Termo de Validação da Solução (Anexo II-G, para pessoa física e Anexo III-D, para pessoa jurídica);

Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação (Anexo II-H, para pessoa física e Anexo III-E, para pessoa jurídica);

Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação (Anexo II-I, para pessoa física e Anexo III-F, para pessoa jurídica).

TÍTULO IV

DA TERCEIRA FASE DA JORNADA

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 82. Para a Terceira Fase da Jornada estão previstas as seguintes etapas:

Desenvolvimento dos MVPs;

Experimentação dos MVPs na Cidade-Laboratório; e

Aceleração do produto.

Art. 83. Esta fase da Jornada é voltada para o desenvolvimento acompanhado e gerenciado dos Mínimos Produtos Viáveis (MVP), como evolução dos protótipos criados durante o “Ciclo de Inovação Aberta”.

§ 1º. O desenvolvimento do MVP e continuidade do produto, caso seja escolhido, seguirá o processo contratual disposto no Marco Legal das Startups.

§ 2º. Nesta fase, os participantes deverão assinar o Acordo de Confidencialidade (Anexo II-E, para pessoa física e Anexo III-B, para pessoa jurídica) e o Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) (Anexo II-F, para pessoa física e Anexo III-C, para pessoa jurídica), acordos vinculativos, que tratam dos principais pontos da contratação, tais como seus critérios de sucesso, escopo, prazos, equipe, modelo de negócios, entre outros, bem como sobre o valor e forma de pagamento do MVP a ser desenvolvido.

§ 3º. Os participantes deverão ter reuniões quinzenais de acompanhamento com os especialistas, a fim de garantir o melhor desenvolvimento dos MVP's.



Esse documento foi assinado por **MURIAÉ CEARÁ**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate/AF0X-2025-Y-AFOXP-WCZ5E>



Art. 84. Formalizado o CPSI, os participantes passam a desenvolver um Mínimo Produto Viável o qual deverá endereçar o protótipo funcional da solução do desafio apresentada.

Art. 85. A remuneração do MVP será de até R\$ 10.000,00 (dez mil reais), após a entrega do MVP e a sua experimentação.

Parágrafo único. Como toda inovação possui risco tecnológico, ao se utilizar esta prática, tenta-se minimizar o risco da inovação, realizando um investimento menor no início, dando um fôlego maior para as empresas participantes e tendo a possibilidade de experimentações.

CAPÍTULO II

DO DESENVOLVIMENTO DOS MVPs

Art. 86. O empreendedor da solução será o responsável pela execução técnica do projeto ou indicará quem da equipe terá esse papel (quando aplicável).

Parágrafo único. O encarregado pela função realizará o acompanhamento da proposta, bem como a entrega do objeto proposto.

Art. 87. Os MVP's, aceitos e desenvolvidos decorrentes da Jornada, obedecerão ao disposto no Contrato PÚBLICO de Solução Inovadora (CPSI), assinado entre as partes.

§ 1º. O MVP desenvolvido será de propriedade conjunta das PARTES, sendo a Prefeitura Municipal de Assaí coproprietária, com direitos para utilizar a tecnologia desenvolvida em benefício próprio, de maneira perpétua, a qualquer tempo, no todo ou em parte, inclusive com direito ao recebimento de atualizações de versões que possam vir a existir, sem a necessidade de pagar qualquer valor adicional em benefício da equipe.

§ 2º. Em contrapartida, a equipe poderá realizar a exploração comercial, a qualquer tempo, da totalidade dos direitos de propriedade intelectual sobre a respectiva Tecnologia Desenvolvida, no todo ou em parte, da maneira que melhor lhe convier.

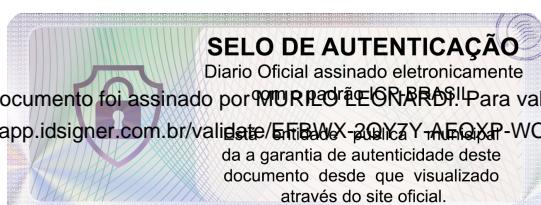
§3º. Caso o MVP seja escolhido para uma possível aceleração, no sentido de evoluir para um produto de larga escala, o Município e a Equipe seguirão os termos definidos no Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação (Anexo II-H, para pessoa física e Anexo III-E, para pessoa jurídica) e no Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação (Anexo II-I, para pessoa física e Anexo III-F, para pessoa jurídica), onde serão disciplinadas todas as questões de coparticipação e comercialização do produto final, incluindo possibilidades de exploração comercial da Equipe e um percentual de retorno sobre essas vendas para o Município, como também de parcerias estratégicas estabelecidas com definições de comissões e modelos de distribuição do produto final, conforme estabelecido na Lei 1.818, de 2022.

Art. 88. O participante deve garantir que o produto e demais materiais a serem desenvolvidos durante esta Jornada não infringem direito autoral, segredo comercial ou quaisquer outros direitos patrimoniais de terceiros.

Art. 89. O cronograma de desenvolvimento gerenciado dos produtos de inovação fica a critério da “Organizadora da Jornada”.

Art. 90. Ao final do desenvolvimento do MVP e da experimentação, será assinado mais 03 (três) documentos os quais farão partes integrantes do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI), conforme a Lei Complementar nº 182 - Termo de Validação da Solução (Anexo II-G, para pessoa física e Anexo III-D, para pessoa jurídica), Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação (Anexo II-H, para pessoa física e Anexo III-E, para pessoa jurídica) e um Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação (Anexo II-I, para pessoa física e Anexo III-F, para pessoa jurídica).

Secção I



Das Oficinas de Negócio

Art. 91. As equipes selecionadas para desenvolver os MVP's deverão passar por “Oficinas de Negócio”, organizadas pela “Organizadora da Jornada”, principalmente o(s) representante(s) legal e financeiro, com objetivo de transferir conhecimento sobre a comercialização do produto, bem como, introduzir conceitos de formalização de negócios.

Seção II

Da Pré-Incubação Descentralizada

Art. 92. As “Soluções Inovadoras” contratadas para desenvolver o MVP estarão qualificadas para o processo de pré-incubação descentralizada, conforme a Lei Municipal nº 1.839, de 24 de março de 2023, requisitando a isenção do Imposto Territorial e Predial Urbano – IPTU, para o exercício subsequente, na forma de incentivo fiscal para fortalecer a inovação.

§ 1º. O requerimento para a pré-incubação deverá ser realizado pelo responsável legal da equipe, na Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

§ 2º. A Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação é o órgão responsável pela validação do cômodo residencial que será utilizada como incubadora para a(s) equipe(s).

§ 3º. O contribuinte que obtiver a isenção tributária, por força da pré-incubação, receberá o selo de “Incubadora Residencial”, a ser expedido pela Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

Art. 93. As “Soluções Inovadoras” que não qualificarem uma incubadora, poderão utilizar outros ambientes promotores de inovação para desenvolver o MVP, como a Agência de Inovação do Vale do Sol, as Instituições de Ensino e empresas da cidade.

Parágrafo único. As equipes deverão informar para a “Organizadora da Jornada” onde será a sede de desenvolvimento do MVP, sob pena de desclassificação.

Seção III

Da Documentação

Art. 94. Para dar continuidade na Jornada, os participantes deverão, no decorrer da terceira fase, voltada ao desenvolvimento gerenciado de MVP's e aceleração, firmar compromisso de confidencialidade e sigilo através do “Acordo de Confidencialidade” (Anexo II-E, para pessoa física e Anexo III-B, para pessoa jurídica).

Parágrafo único. Como parte integrante do CPSI e para dar continuidade ao contrato, serão assinados o Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação (Anexo II-H, para pessoa física e Anexo III-E, para pessoa jurídica) e o Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação (Anexo II-I, para pessoa física e Anexo III-F, para pessoa jurídica).

CAPÍTULO III

DA EXPERIMENTAÇÃO DOS MVPs

Art. 95. Caso a experimentação seja um sucesso e confirme a hipótese de que a solução alcança os resultados esperados e o objetivo de longo prazo, se dá continuidade ao CPSI para evolução do produto, com um risco menor de inovação.

§ 1º. O CPSI terá continuidade com um investimento maior para entrega dos módulos que irão compor o produto de inovação em larga escala.



§ 2º. Caso o MVP não seja aprovado, baseado nos critérios estabelecidos nos termos, encerra-se o contrato.

Art. 96. Ao final do processo de desenvolvimento gerenciado, o participante deverá apresentar seu produto durante o evento de entrega dos MVPs, o qual consiste em um grande encontro onde todos os participantes da terceira fase poderão expor seus resultados.

Art. 97. Após a etapa de experimentação, caso o MVP seja avaliado positivamente pela Prefeitura Municipal de Assaí, e esta tiver interesse em continuá-lo, será providenciada a assinatura do Termo de Validação da Solução (Anexo II-G, para pessoa física e Anexo III-D, para pessoa jurídica), juntamente com um Relatório Circunstanciado, ficando assim garantida a possibilidade de continuidade do CPSI, para realização de manutenção e/ou melhorias aos produtos de inovação desenvolvidos, conforme as regras estabelecidas no Marco Legal das Startups, tornando o MVP um produto de larga escala.

Seção I

Do Dia da Entrega dos MVPs

Art. 98. Trata-se de um grande encontro para apresentação dos MVPs desenvolvidos ao longo de todo a Jornada, para a Comissão Especial Integrada.

§1º. Os participantes deverão apresentar a “Solução Inovadora” funcionando, com suas principais características e definição dos próximos passos.

§2º. Caso não seja possível realizar todas as apresentações em um único dia, a Organizadora da Jornada fica autorizada há designar dias adicionais para a conclusão dos trabalhos.

Seção II

Do “Made in Assaí”

Art. 99. Após a apresentação dos MVPs para a Comissão Especial Integrada, as “Soluções Inovadora” irão receber o Selo “Made in Assaí”, que deverá ser utilizado em feiras de inovação, show room de produtos, portal online do produto, dentre outros eventos similares.

CAPÍTULO IV

DA ACELERAÇÃO DOS MVPs

Art. 100. Encerrada a Jornada, a Organizadora poderá selecionar, a seu critério, após a fase de experimentação do MVP, produtos para aceleração com o suporte e assistência.

§1º. Durante esta etapa, as empresas escolhidas passarão por um período de desenvolvimento gerenciado, cuja duração será oportunamente definida.

§ 2º. Nesta etapa, será buscado o aprimoramento contínuo do produto, através de reuniões com os especialistas, testes e implementação de melhorias, tendo um acompanhamento efetivo para que o produto de inovação desenvolvido possa tornar competitivo no mercado, trazendo benefícios tanto para a empresa participante quanto para o Município de Assaí.

Art. 101. Passadas as 03 (três) fases, a Jornada estará encerrada, todavia, após a fase de experimentação, caso o MVP seja avaliado positivamente pela “Organizadora da Jornada”, e esta tiver interesse em continuá-lo, será providenciada a assinatura do Termo de Validação da Solução (Anexo II-G, para pessoa física e Anexo III-D, para pessoa jurídica), juntamente comum Relatório Circunstanciado do MVP, ficando assim garantida a possibilidade de continuidade do CPSI, para realização de manutenção e/ou melhorias aos produtos de inovação



Esse documento foi assinado por **MURTALEONARDO**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate/ERPAW-2022-Y-AFOXP-WCZ5E>



desenvolvidos, referente à etapa de Aceleração, conforme as regras estabelecidas no Marco Legal das Startups, tornando o MVP um produto de larga escala.

CAPÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 102. O desenvolvimento do MVP e a continuidade do produto, caso seja escolhido, seguirá o processo contratual disposto no Marco Legal das Startups:

§ 1º. Após homologação do resultado da licitação (entrega do protótipo), a administração pública poderá celebrar Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI) com as proponentes selecionadas, com vigência limitada a 12 (doze) meses, prorrogável por mais um período de até 12 (doze) meses, para o teste de soluções inovadoras por elas desenvolvidas ou a ser desenvolvidas, com ou sem risco tecnológico.

§ 2º. Os pagamentos serão feitos após a execução dos trabalhos, conforme cronograma pré-estabelecido;

§ 3º. Em determinadas situações, a fim de garantir os meios financeiros para que a contratada implemente a etapa inicial do projeto, poderá ser permitido o pagamento antecipado de uma parcela do preço anteriormente ao início da execução do objeto, mediante justificativa expressa, conforme §7º, do art. 14, da Lei Complementar Federal nº 182, de 2021.

TÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

CAPÍTULO I

DO USO DA IMAGEM E VOZ

Art. 103. Os participantes, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, à “Organizadora da Jornada”, 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 o aceite no termo de responsabilidade no ato da primeira etapa da inscrição.

Art. 104. 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. 105. 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 de Projeto, sem qualquer restrição, para qualquer tipo de publicação, reprodução por qualquer meio ou técnica, e na divulgação do resultado do Prêmio 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 em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na internet, respeitando sempre os direitos morais dos autores dos trabalhos.

CAPÍTULO II

DA COMUNICAÇÃO



Esse documento foi assinado por **MURTALEONARDI!** Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate/EPRAW-X-2022-Y-AFOXP-WCZ5E>

da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



Art. 106. Durante a Jornada, a “Organizadora do Evento” 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. 107. 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. 108. 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 irretratável 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 e comerciais entre o Município e a Equipe selecionada com definições de comissões e regras de distribuição do produto final.

Art. 109. As obras e os direitos de que tratam este Edital poderão ser usados pela Organizadora e parceiros, direta ou indiretamente, total ou parcialmente, por si ou por terceiros, em conjunto ou separadamente, inclusive com outros direitos de terceiros, obras intelectuais, materiais e suportes, para os fins acima previstos, em qualquer mídia ou meio físico, visual ou sonoro, inclusive eletrônico, digital, redes de computadores, cabo, fibra ótica, rádio, fios telefônicos, sistemas de comunicação móvel, inclusive de telefonia celular, satélite artificial, alto-falantes ou sistemas análogos, ondas e quaisquer outros existentes.

Art. 110. 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 em relação a toda e qualquer hipótese de responsabilidade em relação aos direitos autorais e/ou intelectuais de terceiros.

CAPÍTULO IV

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 111. 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. 112. 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, inerentes ao “Ciclo de Inovação Aberta”.

Art. 113. 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. 114. O Candidato poderá utilizar, conforme sua colocação na Jornada, o título “Agente Transformador” para fins educacionais e pedagógicos, discussão de políticas públicas, participação em eventos particulares e públicos sem a prévia autorização da “Organizadora da Jornada”.

Parágrafo único. Ao utilizar o título e/ou o selo digital “Agente Transformador”, o Candidato 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 os fins acima descritos.

Art. 115. 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. 116. 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:

Fornecimento de informações inverídicas no formulário de inscrição ou durante o processo de seleção e desenvolvimento do projeto;

Prática de plágio ou uso de imagens e textos sem a devida referência de autoria;

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;

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;

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. 117. 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. 118. 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. 119. A “Organizadora da Jornada” não se responsabiliza por inscrições não realizadas devido a problemas técnicos, de energia, ou de força maior.

Art. 120. 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. 121. 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. 122. A participação na Jornada é voluntária e não gera vínculo empregatício ou confidencialidade com os organizadores.

Art. 123. A “Organizadora da Jornada” não se responsabilizam, de nenhuma forma, pelo teor das conversas e/ou imagens trocadas durante as conversas entre os participantes.

Art. 124. 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 comissão organizadora se isenta de responsabilidade por perdas e danos a todas as partes envolvidas na Jornada.

Art. 125. 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. 126. As datas divulgadas nesse Edital poderão sofrer alterações.

Art. 127. Se qualquer disposição das regras deste Edital for considerada inválida ou inexecutável, as demais disposições remanescentes permanecerão em pleno vigor e efeito.

Art. 128. 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. 129. 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 (*Tabela detalhada com todas as datas e eventos*)

ANEXO II MINUTAS E FORMULÁRIOS PARA PESSOA FÍSICA (PF)

II-A: Autorização de Responsável Legal para Menores de 18 Anos

II-B: Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz

II-C: Declaração de Desistência

II-D: Termo de Compromisso de Prototipagem

II-E: Minuta de Acordo de Confidencialidade

II-F: Minuta do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI)

II-G: Minuta do Termo de Validação da Solução

II-H: Minuta do Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação

II-I: Minuta do Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação



Esse documento foi assinado por **MURILLO LEONARDI!** Para validar o documento e suas assinaturas acesse <https://app.idsigner.com.br/validate/ERPAW-X-2023-Y-AFOXP-WCZ5E>

da a garantia de autenticidade deste documento desde que visualizado através do site oficial.



ANEXO III - MINUTAS E FORMULÁRIOS PARA PESSOA JURÍDICA (PJ)

III-A: Termo de Compromisso de Prototipagem

III-B: Minuta de Acordo de Confidencialidade

III-C: Minuta do Contrato Público de Solução Inovadora (CPSI)

III-D: Minuta do Termo de Validação da Solução

III-E: Minuta do Termo de Desenvolvimento de Produto de Inovação

III-F: Minuta do Acordo de Participação na Comercialização do Produto de Inovação

ANEXO I

CRONOGRAMA DA JORNADA

CICLO DE INOVAÇÃO ABERTA – Primeira Fase: “Desenvolvimento da Ideia”	Período
Inscrições na Jornada	10/09/2025 até as 23:59 do dia 17/09/2025
Qualificação das Equipes	10/09/2025 até as 16:30 do dia 18/09/2025
Oficinas com Especialistas	15/09/2025 até 19/09/2025
Período para Engajamento da Ideia	15/09/2025 até as 16:00 do dia 19/09/2025
Apresentação da Ideia (Ideathon Suntech)	20/09/2025
Premiação do Ideathon Suntech (Categoria 1)	20/09/2025
Anúncio do Ranking das Propostas Inovadoras	22/09/2025
Qualificação para prototipagem	23/09/2025 até as 23:59 do dia 24/09/2025
Anúncio dos Qualificados para o Hackathon Suntech	25/09/2025

CICLO DE INOVAÇÃO ABERTA – Segunda Fase: “Prototipagem”	Período
Sprint de Imersão de Prototipagem	27/09/2025
Realização do Hackathon Suntech	04/10/2025
Anúncio dos Ganhadores do Hackathon Suntech	04/10/2025

Homologação das Equipes validadas para o Desafio Bônus	06/10/2025
Homologação da Equipes validadas para a Feira de Inovação	06/10/2025
Homologação para o Meetup da Jornada dos Desafios ODS	06/10/2025
Homologação para o Demo Day	06/10/2025
Feira de Inovação	07/10/2025
Anúncio dos Ganhadores do Desafio Bônus	07/10/2025
Meetup da Jornada dos Desafios ODS	10/10/2025
Demo Day na Conferência Anprotec 2025	14/10/2025
Dia do Protótipo	21/10/2025
Portfólio das Soluções Inovadoras	23/10/2025
Qualificação dos Protótipos que irão para MVP – 3ª Fase da Jornada	24/10/2025

CICLO DO CPSI – Terceira Fase: “Desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (MVP)”	Período
Homologação das Equipes habilitadas para o MVP	30/10/2025
Assinatura do CPSI	03/11/2025
Qualificação das Pré-Incubadoras	03/11/2025 até 07/11/2025
Alinhamento de Negócio para o MVP	03/11/2025 até 07/11/2025
Oficinas de Negócio	Nov/2025 (a definir)
Dia da Entrega do MVP	Dez/2025 (a definir)
Emissão do Selo “Made in Assaí”	Dez/2025 (a definir)
Implementação dos MVPs na Cidade-Laboratório	A partir de Jan/2026 (a definir)
Aceleração do MVP a um produto de inovação	A partir de Jan/2026 (a definir)



II – Legislativo

Sem atos para esta data.

III – Publicidade

Sem atos para esta data.

Diário Oficial Eletrônico do Município de Assaí

Av. Rio de Janeiro 720 – 1º andar – Centro
Fone: (43) 3262-1313 – Fax: (43)3262-2688
e-mail: imprensa@assai.pr.gov.br
www.assai.pr.gov.br

SELO DE AUTENTICAÇÃO

Diário Oficial assinado eletronicamente

Esse documento foi assinado por **MURTALEONARDO**! Para validar o documento e suas assinaturas acesse
<https://app.idsigner.com.br/validate/ERPAW-X-2022-Y-AFOX-P-WCZ5E>

data: 09/09/2025 10:40:42
A assinatura garante
da a garantia de autenticidade deste
documento desde que visualizado
através do site oficial.





MANIFESTO DE ASSINATURAS



Código de validação: EFBWX-2QY7Y-AEQXP-WCZ5E

Esse documento foi assinado pelos seguintes signatários nas datas indicadas (Fuso horário de Brasília):

- ✓ MURILO LEONARDI (CPF ***.521.329-**) em 09/09/2025 16:14 - Assinado com certificado digital ICP-Brasil

Para verificar as assinaturas, acesse o link direto de validação deste documento:

<https://app.idsigner.com.br/validate/EFBWX-2QY7Y-AEQXP-WCZ5E>

Ou acesse a consulta de documentos assinados disponível no link abaixo e informe o código de validação:

<https://app.idsigner.com.br/validate>