

EDITAL 1ª JORNADA INCUBINTECH

Método de Inovação Aberta

Sumário

Apresentação	3
1. Do objeto	3
2. Dos conceitos	4
3. Dos objetivos	5
4. Da realização e dos parceiros	5
5. Do público elegível e das condições de participação	6
6. Das inscrições	6
7. Da estrutura do método e do cronograma	7
8. Da dinâmica, das mentorias e dos checkpoints	8
9. Das organizações demandantes e dos desafios	9
10. Dos dados, do sigilo e da proteção de dados (LGPD)	9
11. Dos entregáveis	10
12. Dos critérios de avaliação	10
13. Da banca e do julgamento	11
15. Da pré-incubação e da continuidade	12
16. Da propriedade intelectual	12
17. Do código de conduta e do ambiente seguro	12
18. Da certificação	13
19. Do uso de imagem	13
20. Das disposições finais	13

Apresentação

Este edital convida você a fazer parte da primeira Jornada Incubintech - Método de Inovação Aberta, uma maratona de criação que reúne estudantes, profissionais, empresas e órgãos públicos em torno de uma ideia simples e poderosa: problemas reais resolvidos por pessoas reais geram soluções que importam.

Mais do que um *hackathon* de fim de semana, a Jornada é um percurso estruturado de 28 dias em que cada equipe parte de um desafio concreto, proposto por uma organização demandante, e chega a um protótipo funcional, validado e pronto para ser apresentado ao mercado. Pelo caminho, há mentoria especializada, pontos de checagem semanais e a chance de transformar um projeto em um negócio dentro da Incubintech.

Para colaborar no seu entendimento, escrevemos este regulamento em linguagem direta. Sempre que um termo técnico aparecer, ele é explicado. Sempre que houver uma regra que elimina ou classifica uma equipe, ela vem destacada. Leia com atenção: ao se inscrever, você concorda integralmente com tudo o que está aqui.

1. Do objeto

1.1. O Instituto Federal de Santa Catarina — Câmpus Florianópolis (IFSC), por meio de sua pré-incubadora tecnológica Incubintech, em parceria com agentes do ecossistema de inovação de Santa Catarina adiante identificados, torna pública a realização da 1ª Jornada Incubintech — Método de Inovação Aberta.

1.2. A Jornada tem por finalidade fomentar o desenvolvimento de soluções inovadoras, sustentáveis e de impacto social, ambiental e econômico, a partir de demandas reais apresentadas por empresas e órgãos públicos.

1.3. A Jornada estrutura-se como uma etapa de aplicação prática do Método Incubintech de Inovação Aberta e é operacionalizada na forma de um *hackathon* estendido, com duração de 28 (vinte e oito) dias corridos (27 de junho de 2026, data do lançamento, até 25 de julho e 2026, data da final).

2. Dos conceitos

Para que os concorrentes partam do mesmo entendimento, estes são os termos usados no edital:

- **Método Incubintech de Inovação Aberta:** percurso estruturado em quatro fases (Entender, Desenvolver, Validar e Refinar) que conduz uma equipe de um problema a um protótipo validado.
- **Demandante:** empresa, órgão público, instituição ou coletivo que submete um problema real a ser resolvido pelas equipes durante a Jornada.
- **Desafio:** problema estruturado por uma organização demandante, disponibilizado às equipes para escolha e desenvolvimento após curadoria e aprovação da Incubintech.
- **Equipe:** grupo de 3 a 5 participantes inscritos que assume um desafio e desenvolve uma solução.
- **Líder de equipe:** um(a) dos até 5 (cinco) participantes, que é o(a) responsável por representar a equipe frente a Jornada.
- **Mentor(a):** especialista convidado e credenciado pela Incubintech que orienta as equipes em prototipagem, UX, documentação, negócio e pitch.
- **Checkpoint:** 3 pontos de checagem (um por semana), de caráter eliminatório, em que a equipe demonstra evolução e recebe feedback antes de conquistar vaga na final.
- **PoC / Protótipo funcional (TRL3):** Prova de Conceito; protótipo que demonstra a viabilidade da solução validada em ambiente controlado, correspondente ao nível de maturidade tecnológica TRL3.
- **Pitch:** apresentação da solução para a banca avaliadora e para o público, com duração de até 4 (quatro) minutos.
- **Competidor(a):** cidadão que gosta de desafios técnicos ligados à inovação e ao empreendedorismo, que decide se inscrever para conhecer os desafios, participa do lançamento, forma equipe e passa a competir na Jornada de 28 dias.
- **Pré-incubação:** processo orientado no qual são oferecidos serviços como consultorias (científica, jurídica, comunicação, marketing, financeira, de mercado) e capacitações (produtização, precificação, comercial) para desenvolver seu empreendimento. Dura entre 6 e 24 meses e é operada pela Incubintech.

3. Dos objetivos

São objetivos da Jornada:

- a) estimular a criatividade, o empreendedorismo e o trabalho colaborativo entre estudantes, profissionais e entusiastas da inovação;
- b) fomentar a aplicação de metodologias de prototipação rápida de ideias inovadoras;
- c) integrar a comunidade científica e tecnológica em atividades de ensino, pesquisa e extensão;
- d) aproximar a academia das demandas reais de empresas e do setor público, gerando soluções com impacto social, ambiental e econômico;
- e) identificar e apoiar projetos com potencial de pré-incubação na Incubintech;
- f) promover networking qualificado de jovens empreendedores com o ecossistema de aceleração para o desenvolvimento social e a competitividade nacional.
- g) fortalecer a formação profissional, científica e tecnológica em fina aderência com a cultura empreendedora cidadã.

4. Da realização e dos parceiros

4.1. A Jornada é realizada pelo IFSC — Câmpus Florianópolis, por meio da Incubintech, com apoio dos parceiros fundadores e apoiadores do ecossistema de inovação.

Parceiros fundadores: Receita Federal, Sebrae Startups, Tech Floripa e Python Floripa.

5. Do público elegível e das condições de participação

5.1. Podem participar discentes do IFSC e de outras instituições brasileiras de educação, bem como profissionais e entusiastas da inovação, observadas as condições deste capítulo.

5.2. São condições para admissão da inscrição:

- h) ter 14 (quatorze) anos ou mais;
- i) integrar uma equipe de 3 (três) a 5 (cinco) pessoas, preferencialmente com perfis técnicos multidisciplinares. Não é permitido competir individualmente;
- j) É vedada a participação simultânea como líder em mais de uma equipe;
- k) contar com um(a) líder comprovadamente responsável pelo projeto e seus interesses na Jornada.

5.3. A inscrição é voluntária e gratuita, e implica a aceitação integral deste edital.

6. Das inscrições

6.1. As inscrições para o evento de Lançamento são individuais e devem ser feitas na página oficial da Jornada: < <https://tech.floripa.br/hackathon/> >.

6.2. Mesmo quem ainda não tem equipe formada, sugerimos que realizem a inscrição individual para garantir acesso ao Lançamento, conhecer os desafios e participar do *networking*. A organização disponibilizará canais para a formação de equipes entre os inscritos conforme calendário deste edital.

6.3. A inscrição oficial das equipes ocorrerá exclusivamente durante o evento de Lançamento, em 27 de junho de 2026, após o credenciamento. Haverá limite máximo de equipes; as inscrições encerram quando esse limite for atingido ou, no máximo, em 03 de julho de 2026, o que ocorrer primeiro.

7. Da estrutura do método e do cronograma

A Jornada percorre as quatro fases do Método Incubintech: Entender, Desenvolver, Validar e Refinar, ao longo de 28 dias, com o seguinte cronograma previsto:

Data	Horário	Atividade
até 27 de junho	—	Inscrições individuais dos participantes
27 de junho	13h30min	Lançamento da Jornada, apresentação dos desafios e formação das equipes
27/jun a 25/jul (28 dias)	—	Desenvolvimento das soluções, mentorias e <i>checkpoints</i> semanais
25 de julho	13h30min	Final presencial, Feira de Projetos e cerimônia de premiação

7.1. A final ocorrerá em 25 de julho de 2026, em Florianópolis, no IFSC (Avenida Mauro Ramos, 950). Todo o desenvolvimento pode ser feito remotamente; apenas a final exige presença mínima de 2 (dois) integrantes para as equipes classificadas e para a Feira de Projetos.

8. Da dinâmica, das mentorias e dos *checkpoints*

8.1. Cada equipe deve cumprir a trilha básica de orientações disponibilizada na plataforma oficial da Jornada.

8.2. Durante os 28 dias, as equipes terão acesso a mentorias especializadas e aos *kits*, dados e informações fornecidos pelas organizações demandantes de cada desafio.

8.3. Cada demandante designou profissional de quadro, habilitado a atender e colaborar com as equipes sob demanda, sempre pelos canais oficiais da Jornada. A nominata e os contatos são parte do Anexo I deste edital.

8.4. Os *checkpoints* semanais são eliminatórios. O não cumprimento de um *checkpoint*, pela não entrega de relatório ou tarefa no prazo estipulado, implica a desclassificação imediata da equipe. Pontualidade e evolução contínua são requisitos obrigatórios e existem para evitar a corrida de última hora.

8.5. O acompanhamento poderá ser remoto até a semifinal, conforme cronograma e comunicações oficiais da organização.

9. Das organizações demandantes e dos desafios

9.1. Em fluxo contínuo, independente de previsão de realização de jornadas ou não, empresas e órgãos públicos interessados em propor desafios devem submeter sua demanda à Incubintech pelo endereço eletrônico <preincubadora.fln@ifsc.edu.br>.

9.2. Cada desafio deve ser estruturado com: título objetivo (até 60 caracteres), contexto, problema/dor principal, limitações ou cenário atual, necessidade/oportunidade e o resultado esperado ao final da Jornada.

9.3. Os desafios submetidos passam por curadoria prévia da Incubintech e poderão ser apresentados às equipes, em formato de *pitch* reverso, momento em que as equipes podem dialogar diretamente com os demandantes antes de escolher seu desafio.

9.4. A organização demandante poderá disponibilizar mentoria, *kits*, documentação e dados de apoio, a seu critério, observado o capítulo de dados e sigilo.

10. Dos dados, do sigilo e da proteção de dados (LGPD)

10.1. O compartilhamento de dados, ainda que anonimizados, fica a critério exclusivo da organização demandante. As equipes devem verificar a disponibilidade diretamente com o demandante, no Lançamento, antes de assumir o desafio.

10.2. Os participantes comprometem-se formalmente com o sigilo das informações recebidas. Caso seja necessário expor qualquer dado durante a apresentação ou no PoC, a equipe deve obter o consentimento prévio e expresso do demandante.

10.3. O tratamento de dados pessoais dos participantes observa a Lei nº 13.709/2018 (LGPD) e a Política de Privacidade do programa, limitando-se às finalidades de organização, comunicação e divulgação institucional da Jornada.

11. Dos entregáveis

Ao final da Jornada, cada equipe deve apresentar:

- l) *pitch deck*, conforme modelo disponibilizado pela organização;
- m) protótipo físico ou digital funcional (PoC/TRL3);
- n) repositório de código ou documentação técnica (GitHub, GitLab ou similar);
- o) vídeo demonstrativo opcional, com até 2 (dois) minutos.

12. Dos critérios de avaliação

12.1. Os projetos são avaliados pela banca segundo os critérios abaixo, cada um pontuado de 0 (zero) a 5 (cinco) pontos:

Critério	O que a banca observa
Sustentabilidade	Responsabilidade ambiental e social da solução ao longo do tempo.
Viabilidade técnica	Execução, funcionalidade e robustez do protótipo (TRL3).
Criatividade e inovação	Originalidade e diferencial da abordagem.
Impacto social	Benefício gerado para pessoas, comunidades ou serviços públicos.
Viabilidade econômica	Sustentabilidade financeira e potencial de mercado.
Apresentação e clareza	Qualidade da comunicação e do pitch.
Escalabilidade	Capacidade de a solução crescer e ser replicada.

13. Da banca e do julgamento

13.1. A banca avaliadora é composta por representantes da organização, dos parceiros e das organizações demandantes, além de especialistas convidados.

13.2. Na final presencial, apenas as equipes classificadas realizam o pitch oficial. É obrigatória a presença de, no mínimo, 2 (dois) integrantes da equipe, e um deles deve demonstrar o PoC funcionando ao vivo. Os slides são complementares; a demonstração é essencial.

13.3. As equipes não classificadas para o pitch oficial são convidadas a expor seus projetos na Feira de Projetos, garantindo visibilidade e networking com empresas e parceiros.

13.4. As decisões da banca são soberanas e irrecorríveis.

14. Da premiação

14.1. As equipes melhor classificadas recebem a seguinte premiação:

Colocação	Premiação
1º lugar	1 PlayStation 5 2 smartphones 2 patinetes elétricos
2º lugar	1 PlayStation 5 3 smartphones 1 patinete elétrico
3º lugar	1 patinete elétrico 1 smartphone

14.2. Além da premiação acima, as equipes vencedoras recebem:

- p) portaria de mérito acadêmico concedida pelo IFSC-Florianópolis;
- q) possibilidade de pré-incubação na Incubintech;
- r) prioridade em rodadas de aproximação e investimento do ecossistema, direto ou indireto, para colocar o negócio em operação.

15. Da pré-incubação e da continuidade

15.1. A pré-incubação na Incubintech segue os princípios da Resolução nº 40/2023 do Colegiado do Câmpus Florianópolis, que rege a pré-incubadora.

15.2. A indicação à pré-incubação não é automática. Projetos com potencial poderão ser indicados, mas a aceitação observa os critérios internos de seleção e maturidade da Incubintech.

15.3. Eventuais propostas de licenciamento, contratação ou investimento são negociadas diretamente entre as partes, sem obrigatoriedade.

16. Da propriedade intelectual

16.1. A titularidade das soluções desenvolvidas permanece com as equipes que as criaram.

16.2. As equipes concedem à Incubintech e aos parceiros uma licença não exclusiva e gratuita para divulgação institucional e uso acadêmico dos trabalhos.

16.3. Quando aplicável, a proteção da propriedade intelectual observa a legislação vigente, em especial a Lei nº 9.279/1996 (Propriedade Industrial), a Lei nº 9.610/1998 (Direitos Autorais), a Lei nº 10.973/2004 e a Lei nº 13.243/2016 (Marco Legal de Ciência, Tecnologia e Inovação). A Incubintech pode oferecer apoio ao registro de propriedade intelectual.

17. Do código de conduta e do ambiente seguro

17.1. A Jornada adota política de ambiente seguro, com tolerância zero a qualquer forma de discriminação, assédio ou violência.

17.2. A violação do código de conduta do IFSC sujeita o participante à desclassificação imediata, sem prejuízo das demais medidas cabíveis.

18. Da certificação

18.1. Os participantes que completarem a Jornada, respeitando os checkpoints, recebem certificado de participação com carga horária, badge digital para o LinkedIn e destaque no ecossistema.

19. Do uso de imagem

19.1. Ao se inscrever, o participante autoriza, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz e nome, bem como das imagens e descrições dos projetos, nos materiais de divulgação institucional da Jornada e de seus parceiros, observada a legislação aplicável.

20. Das disposições finais

20.1. Os casos omissos são resolvidos pela Comissão Organizadora.

20.2. Dúvidas devem ser encaminhadas exclusivamente pelo e-mail <preincubadora.fln@ifsc.edu.br>.

20.3. Este edital entra em vigor na data de sua publicação.

Florianópolis, 27 de junho de 2026.

Coordenação da Incubintech — IFSC Câmpus Florianópolis