

EDITAL Nº 02/2026/STARTUPCONNECT

EDITAL DE CHAMAMENTO PARA HACK CONECTA 2026 - CACOAL

Realização:

- *Faculdade Católica de Rondônia*
- *FAPERO — Fundação de Amparo ao Desenvolvimento das Ações Científicas e Tecnológicas e à Pesquisa em Rondônia (Governo de Rondônia)*
- *AASCAM — Associação de Assistência à Cultura na Amazônia Moacyr Grechi*

Formato: Presencial

Data: 12, 13 e 14 de março de 2026

Local: Estacionamento da UNIR, campus Cacoal: Rua Manoel Vitor Diniz, 2380 - Jardim São Pedro II - CEP - 76962-269 - Cacoal - RO

1. DO EVENTO

O **hack connecta** é uma maratona de inovação que reúne mentes criativas, empreendedores, desenvolvedores, designers, pesquisadores, gestores públicos, estudantes e membros da sociedade civil para cocriar soluções inovadoras capazes de gerar impacto positivo na Amazônia Ocidental.

Durante três dias, os participantes vivenciam uma jornada intensiva de criatividade, prototipação, validação e apresentação de soluções, fundamentada em metodologias de inovação amplamente reconhecidas.

2. OBJETIVO GERAL

O evento tem como propósito fomentar a cultura de inovação no estado de Rondônia, estimulando a criação de ideias, modelos de negócios e protótipos que respondam a desafios reais da região.

Os participantes serão guiados por metodologias como **Design Sprint, Lean Startup, Lean Canvas, Design Thinking, Árvore de Problemas, Prototipação Rápida, Storytelling e Pitch Canvas**, vivenciando todas as etapas essenciais do desenvolvimento de soluções inovadoras:

- Compreensão do problema
- Validação com usuários
- Estruturação de modelo de negócio
- Construção do protótipo
- Apresentação e pitch de alto impacto



3. QUEM PODE PARTICIPAR

- Pessoas **maiores de 18 anos**;
- Estudantes, professores, pesquisadores, empreendedores, profissionais liberais, membros de startups, desenvolvedores, designers e entusiastas de inovação;
- Pessoas que aceitaram integralmente este regulamento.

4. INSCRIÇÕES

- As inscrições serão realizadas **exclusivamente por equipe**.
- **Um único representante** fará a inscrição inserindo os dados dos demais integrantes.
- Período de inscrição: **27/02/2026** a **06/03/2026**, pelo site: <https://forms.gle/eZfgeXo3tTaEWBgWA>.
- As inscrições poderão ser encerradas antes da data sugerida, caso complete o número de vagas, e o resultado será divulgado até 11/03 com o nome das equipes.
- Ao se inscrever, o representante declara que todos os membros têm conhecimento e concordam com o presente regulamento.
- As vagas são limitadas a 40 participantes, ou seja, 8 equipes. A organização realizará seleção por ordem de inscrição, bem como, as **inscrições serão encerradas assim que completar o número de inscritos**.

5. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- Cada equipe deverá ser composta por **5 participantes**, e **preferencialmente deve ter pelo menos uma pessoa de tecnologia na equipe, que deverá ser indicada na hora da inscrição**.
- Todos os integrantes deverão estar **presentes** para participar da maratona de inovação **no período do evento**.

6. DESAFIOS

Os desafios do Hack Conecta serão apresentados na abertura do evento e estarão alinhados a temas prioritários para a **Amazônia Ocidental**, incluindo (mas não limitados a):

- Desenvolvimento regional;
- Sustentabilidade e meio ambiente;
- Agricultura, produção rural e soluções de impacto social.

A organização poderá anunciar desafios específicos previamente ou no início da maratona.

7. DINÂMICA DO EVENTO E ENTREGÁVEIS

Durante os três dias, as equipes deverão:

1. **Compreender o desafio** e mapear o problema;
2. **Validar hipóteses com usuários reais ou potenciais**;



3. **Modelar a solução e o modelo de negócio;**
4. **Construir um protótipo funcional ou representativo;**
5. **Preparar e apresentar o pitch para a banca avaliadora.**

Entregáveis obrigatórios

- **Pitch de até 3 minutos**, seguido de 5 minutos de perguntas da banca;
- **Material de apoio** para demonstração, se necessário.

8. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A banca avaliadora analisará as soluções com base nos seguintes critérios:

1. **Viabilidade Técnica**
 - Consistência da arquitetura
 - Possibilidade real de implementação no curto prazo
 - Demonstração funcional do protótipo
2. **Viabilidade Financeira**
 - Modelo de negócio coerente
 - Fontes de receita claras
 - Projeções realistas de custos e escala
3. **Grau de Inovação**
 - Originalidade da proposta
 - Diferenciação em relação a soluções existentes
4. **Impacto Socioeconômico e/ou Ambiental**
 - Benefícios potenciais para comunidades, setor público ou mercado local
 - Alcance e relevância do impacto
5. **Pitch e Demonstração**
 - Clareza, objetividade e narrativa
 - Demonstração funcional do protótipo
 - Comunicação do valor em até 3 minutos

Classificação

- A pontuação final será a **soma das notas** atribuídas pela banca.

Crítérios de Desempate

1. Maior nota em **Viabilidade Técnica**;
2. Maior nota em **Impacto Socioambiental**.

9. PREMIAÇÃO

A organização premiará os 3 primeiros lugares com os seguintes valores em dinheiro:

- **1º lugar:** R\$ 10.000,00 para a equipe
- **2º lugar:** R\$ 5.000,00 para a equipe



- **3º lugar:** R\$ 3.000,00 para a equipe

obs.: As premiações estão sujeitas a dedução de impostos.

10. INFRAESTRUTURA E O QUE LEVAR

A organização disponibilizará:

- Mesas e cadeiras para as equipes;
- Pontos de energia;
- Wi-Fi compartilhado;
- Espaço para apresentações;
- Coffee break durante o evento.

Os participantes devem levar:

- Notebook e carregadores;
- Mouse, fones, adaptadores e cabos;
- Extensão ou filtro de linha;
- Monitor adicional (opcional);
- Materiais de anotações;
- Demais equipamentos necessários para construção do protótipo.

11. PROPRIEDADE INTELECTUAL

- A propriedade intelectual das soluções desenvolvidas durante o Hackk Connecta pertence **integralmente às equipes que as criaram**.
- A organização não reivindica direitos sobre os projetos apresentados.
- Contudo, ao participar do evento, as equipes autorizam a **divulgação de imagens, vídeos, pitches e protótipos** para fins institucionais, educacionais e promocionais do evento.
- Caso a solução utilize dados, equipamentos ou tecnologias fornecidas pela organização ou parceiros, os participantes devem respeitar as condições de uso definidas por esses parceiros.

12. REGRAS DE CONDUTA

Os participantes devem:

- Manter postura colaborativa, ética e respeitosa;
- Zelar pela integridade da infraestrutura disponibilizada;
- Não praticar plágio, fraudes ou copiar soluções de terceiros;
- Não utilizar tecnologias ou dados sigilosos sem autorização.

A organização poderá desclassificar equipes que descumprirem este regulamento.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS



- Ao se inscrever, os participantes concordam integralmente com este regulamento.
- A programação, regras, premiações e desafios podem ser ajustados pela organização sem aviso prévio, desde que não afetem a integridade da competição.
- Casos omissos serão resolvidos pela coordenação do evento.

14. Cronograma das atividades: (sujeito a alteração)

12/03- Tarde: 14h às 16h: Oficina 1: Problema/Oportunidade/Ideação

Coffe break: 16hs

12/03 – Tarde: 16:30h às 18h: Oficina 2: Validação

13/03- Manhã: 08:30h às 10h: Oficina 3: Protótipo e MVP

Coffe break: 10hs

13/03 – Manhã: 10:30h às 12h: Oficina 4: Pitch

14/03 – Manhã 09h a 12hs: Mentorias e Pré - Banca

Coffe break: 10hs

14/03 – tarde 15hs: Demoday

Porto Velho, 25 de fevereiro de 2025.



Leandro Soares Moreira Dill

Coordenador de Inovação e Transferência de Tecnologia da
Faculdade Católica de Rondônia / AASCAM

