



EDITAL Nº 07/2026
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA/UVV
EDITAL DESAFIO INOVAAPPS 2026

A PRÓ-REITORIA ACADÊMICA DA UNIVERSIDADE VILA VELHA – UVV, instituição de educação superior integrante do Sistema Federal de Ensino, credenciada pela Portaria MEC nº 867, de 20 de outubro de 2020, no uso de suas atribuições estatutárias e regimentais, torna público o presente Edital e convida os estudantes regularmente matriculados nos cursos de graduação da Instituição a submeterem propostas para participação no INOVA APPS 2026, ação institucional vinculada ao INOVAWEEK 2026, observadas as condições e os critérios estabelecidos neste instrumento.

1 OBJETIVOS

1.1 O Desafio INOVA APPS 2026 é uma maratona de inovação que tem como objetivo geral promover um ambiente de colaboração entre a comunidade acadêmica, composta por estudantes, professores e pesquisadores, e empresas da área de tecnologia.

1.2 São objetivos específicos do evento:

- a) promover o desenvolvimento de inovações e de novos modelos de negócios mediante a aplicação de conhecimentos nas áreas de ciência da computação, design e tecnologia, com foco no desenvolvimento de aplicativos;
- b) desenvolver protótipos de soluções digitais; e
- c) disseminar a cultura da inovação no ambiente acadêmico, incentivando a conexão entre estudantes, professores, pesquisadores e os demais atores do ecossistema de inovação.

2 DESAFIO

2.1 O Desafio INOVAAPPS 2026 consiste em uma maratona de desenvolvimento de soluções tecnológicas e inovadoras que deverão ter como propósito atender um desafio que será apresentado no dia do evento (19 e 20 de setembro de 2026).

2.2 As equipes deverão apresentar soluções técnicas, incluindo apresentação da proposta conceitual desenvolvida a partir do desafio selecionado

3 CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

3.1 O INOVAAPPS é direcionado aos alunos regularmente matriculados em 2026, conforme descrição de obrigatoriedade dos períodos definidos pelas coordenações dos cursos (disponível no ANEXO I), válidas para a 2026.2;

3.2 As inscrições serão gratuitas;

3.3 O aluno deve preencher todos os dados solicitados link de cadastro corretamente. A UVV e a empresa aqui correlacionada não se responsabilizam pelo não recebimento de avisos e notas enviadas durante todas as etapas do evento.

3.4 Cabe ao aluno encontrar um grupo para se inscrever no desafio.

4 PROGRAMAÇÃO

4.1 A programação envolve atividades com prazo de início e término descritos no quadro abaixo:

ATIVIDADES	INÍCIO	TÉRMINO
Lançamento do Edital	16/09/2026	16/09/2026
Inscrição dos alunos	16/09/2026	17/09/2026
Seleção dos participantes	18/09/2026	18/09/2026
Divulgação dos selecionados	18/09/2026	18/09/2026
Apresentação do Desafio	19/09/2026	19/09/2026
Desafio INOVAAPPS 2026	19/09/2026	20/09/2026
Avaliação técnica	20/09/2026	20/09/2026
Divulgação de lista de selecionados	21/09/2026	21/09/2026
Pitch para classificação dos finalistas	22/09/2026	22/09/2026
Premiação	23/09/2026	23/09/2026

5 INSCRIÇÕES

5.1 As inscrições deverão ser feitas exclusivamente por meio do link <https://forms.gle/LwF67tKVCKHLzrUCA> e estarão abertas a partir das 00h do dia 16 de setembro de 2026 até às 23h59min do dia 17 de setembro de 2026.

5.2 A inscrição deverá ser realizada por grupo de no mínimo 3 (três) e no máximo (4) membros, que deverá ser preenchida pelo líder do grupo no Formulário de Inscrição do Desafio INOVAAPPS 2026 a ser disponibilizado no site do desafio (<https://forms.gle/LwF67tKVCKHLzrUCA>).

5.3 O Desafio INOVAAPPS 2026 é uma maratona de inovação aberta. As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, **3 (três)** e, no máximo, **4 (quatro)** integrantes, reunindo perfis complementares e conhecimentos necessários para o desenvolvimento da solução proposta, incluindo, obrigatoriamente, pelo menos conhecimentos básicos de programação.

5.4 Os participantes estão cientes, no momento da inscrição no Desafio INOVAAPPS 2026, do conteúdo deste Edital e suas alterações até a data do evento, bem como cedem à Comissão Organizadora o direito de utilização de seus nomes, imagem, qualificação e vozes, sem ônus e sem necessidade de autorização prévia ou adicional, para fins de divulgação do evento.

5.5 É vedada a participação de membros e parentes da Comissão Organizadora.

6 CLASSIFICAÇÃO

As equipes serão credenciadas para participarem do Desafio INOVAAPPS 2026 quando apresentarem a composição necessária, com os perfis indicados conforme itens 3 deste Edital.

7 CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

7.1 O presente regulamento se reserva o direito de desclassificar todo e qualquer material que infringir princípios tais como: dignidade humana, igualdade de direitos e valorização das diversidades entre as pessoas, ou grupo que:

- a) Causar danos acidentais ou não nos projetos de outros grupos;
- b) Desrespeitar membros do grupo, comissão avaliadora e membros de outros grupos bem como tiver comportamento repreensível de qualquer natureza;
- c) Não apresentar qualquer item necessário para inscrição;
- d) Não estar com a equipe completa durante o horário programado para o desenvolvimento do projeto, conforme item 9.
- e) Na hipótese de ficar evidenciada qualquer forma de plágio, plágio ideológico ou autoplágio no projeto apresentado.

7.2 O participante inscrito que, por qualquer motivo, não comparecer ao credenciamento de acordo com o cronograma, terá sua participação cancelada, bem como de todo o grupo em que ele estiver inscrito.

7.3 O participante que descumprir as regras de participação como horário de chegada e permanência e horário de entrega do resultado, que serão divulgados na apresentação do Desafio.

7.4 O não comparecimento de todos os integrantes do grupo durante toda a programação (item 4) ou descumprimento das regras definidas durante o dia do desafio, resulta na desclassificação de todo o grupo.

8 PLATAFORMA E DOS MATERIAIS

8.1 Os participantes deverão utilizar seus próprios equipamentos e materiais de apoio, tais como notebook, pen drive, smartphone e/ou tablet com os softwares que julgarem necessários, baterias e carregadores, adaptadores, extensões elétricas e conectores de tomada para utilização durante o evento. A Comissão Organizadora não fornecerá esses equipamentos.

9 O EVENTO

9.1 O evento iniciará no dia 19 de setembro de 2026, às **8h00 – credenciamento e 09h apresentação do desafio** no Campus Boa Vista Av. Comissário José Dantas de Melo, n 21. Boa Vista -Vila Velha ES. CEP 29102-920.

9.2 Durante a realização do evento haverá a participação de mentores que disponibilizarão horários de atendimento de acordo com reserva e lista de horário durante o evento.

9.3 O evento será encerrado até às 14h do dia 20 de setembro de 2026 no mesmo endereço;

9.4 O horário de almoço será entre 12h e 14h do dia 19 de setembro de 2026. No dia 20 de setembro os grupos estarão liberados a partir das 12h tendo até as 14h para entrega do projeto.

9.5 O evento será limitado à participação de até 12 grupos. Em caso de desistência de algum grupo selecionado após a divulgação do resultado, os grupos classificados como suplentes poderão ser convocados, respeitando-se a ordem de classificação e os critérios definidos pela Comissão Organizadora.

9.6 Será disponibilizada 01 (uma) vaga de garagem para cada grupo, sendo necessário preenchimento e credenciamento para uso.

10 COMISSÃO ORGANIZADORA

10.1 A organização do Desafio INOVAAPPS 2026 é constituída por uma Comissão Organizadora composta por integrantes dos parceiros apoiadores, com as seguintes atribuições:

- a) Proceder à organização e realização do Desafio INOVAAPPS 2026 em conformidade com o presente Edital, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;
- b) Coordenar a organização e disponibilidade dos ambientes virtuais necessários e orientação dos participantes;
- c) Acompanhar todas as atividades do evento e dirimir as dúvidas dos participantes;
- d) Coordenar os horários de início e de encerramento das atividades;
- e) Decidir sobre adiamento de quaisquer etapas, bem como seu cancelamento definitivo, em caso de impossibilidade técnica, número insuficiente de participantes ou por outro problema que as inviabilize;
- f) Definir mentores, palestrantes e comissão julgadora;
- g) Definir os critérios de pontuação para a avaliação das propostas;
- h) Homologar as deliberações da comissão julgadora;
- i) Avaliar e resolver os casos omissos.

11 ENTREGA DAS SOLUÇÕES

11.1 A cada equipe será permitido apresentar uma única solução para o desafio selecionado.

11.2 A entrega da solução terá duas etapas:

11.2.1 Primeiramente, em data prevista no cronograma, as equipes deverão entregar os arquivos das soluções propostas em pasta na nuvem disponibilizada pela organização e revisada pela mesa avaliadora, indicando o desafio a ser solucionado.

11.2.2 A segunda etapa consiste na apresentação da ideia conceitual para a Comissão Julgadora, sendo que estes devem contemplar tanto a Vertente de Negócio quanto a Vertente Tecnológica (item 13 deste Edital).

11.2.3 A apresentação deverá seguir os seguintes critérios:

- a) Formato ppt, pptx, pdf ou MP4 com apresentação do projeto, ideia e criação do modelo do aplicativo;
- b) Tempo de duração de no mínimo 3 (três) minutos e máximo de 5 (cinco) minutos;
- c) Todos os membros do grupo devem comparecer na apresentação e fica a critério do grupo escolher qual integrante apresentará o projeto.

11.3 No ato de entrega, a equipe deverá fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo quaisquer recursos necessários à sua execução.

11.4 As soluções que preencherem os requisitos constantes dos itens acima serão consideradas finalizadas, e não poderão ser alteradas para a etapa de avaliação.

11.5 Informações mais detalhadas sobre cada etapa e cronograma de entrega serão divulgados no primeiro dia do Desafio INOVAAPPS 2026, dia 19 de setembro de 2026.

12 AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

12.1 Na primeira etapa, as empresas parceiras irão avaliar as entregas seguindo os seguintes critério e pesos:

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	PESO SUGERIDO
Aderência ao Desafio	O quanto a solução responde de forma clara e objetiva ao problema proposto.	5
Qualidade Técnica	Nível de consistência, robustez e organização da solução (mesmo em modelo conceitual).	3
Inovação e Criatividade	Originalidade da proposta e diferenciais em relação a soluções tradicionais.	3

Usabilidade / Facilidade de Uso	Clareza do fluxo de uso, acessibilidade e experiência pensada para o usuário final.	2
Organização e Engajamento da Equipe	Qualidade da apresentação, organização das entregas e colaboração do grupo.	2

12.2 Na segunda etapa, as soluções desenvolvidas durante o evento serão avaliadas pela Comissão Julgadora conforme cronograma do evento.

12.3 As 5 equipes classificadas pela Comissão Julgadora deverão apresentar o MVP do projeto no dia 22 de setembro de 2026 na UVV - Boa Vista (Av. Comissário José Dantas de Melo, 21) para uma mesa julgadora que avaliará as 3 (três) melhores equipes.

12.4 A Comissão Julgadora será composta por profissionais da área.

12.5 Os critérios de avaliação da solução para a premiação são definidos em duas vertentes:

12.5.1 Vertente de Negócio e Vertente Tecnológica.

12.5.2 Vertente de Negócio - analisada a partir da apresentação das ideias:

- a) Resolução efetiva dos desafios propostos no Desafio INOVAAPPS 2026;
- b) Benefícios gerados para usuários e clientes com a implantação da solução;
- c) Viabilidade do uso, considerando a implantação e a replicabilidade/escalabilidade da solução;
- d) Inovação da proposta de solução;
- e) Facilidade de uso da solução;
- f) Modelo de negócio;
- g) Mercado de atuação e concorrentes;
- h) Organização da apresentação em termos de clareza da explicação da solução.

12.5.2 Vertente Tecnológica - analisada a partir das conclusões técnicas e resultados apresentados na proposta de solução do desafio, da entrega da documentação:

- a) Usabilidade e experiência da solução;
- b) Inovação da solução;
- c) Facilidade de implantação da solução;
- d) Organização e facilidade de manutenção da solução;

e) Organização da documentação da solução;

12.6 Após a análise pela Comissão Julgadora, as equipes serão premiadas de acordo com sua classificação geral em função da pontuação final obtida, conforme valores descritos no item 14 deste Edital.

13 PREMIAÇÕES

13.1 Após a avaliação das soluções pela Comissão Julgadora, serão classificadas as três melhores soluções, de acordo com os critérios de avaliação estabelecidos no item 12 deste Edital. Desde que atendidas integralmente as condições previstas neste Edital, as equipes vencedoras terão direito às seguintes premiações, cujos valores serão disponibilizados aos respectivos vencedores por meio de cartão de benefícios:

- a) Primeiro lugar: R\$ 7.200,00 (sete mil e duzentos reais);
- b) Segundo lugar: R\$ 4.500,00 (quatro mil e quinhentos reais);
- c) Terceiro lugar: R\$ 3.300,00 (três mil e trezentos reais).

13.2 A premiação será destinada às três equipes vencedoras e distribuída igualmente entre os integrantes de cada equipe, independentemente de a equipe ser composta por 3 (três) ou 4 (quatro) participantes. O valor correspondente à premiação de cada integrante será disponibilizado, por meio de cartão de benefícios, em até 30 (trinta) dias úteis após a realização do evento.

13.3 As demais soluções desenvolvidas e validadas, se consideradas pela Comissão Julgadora inovadoras e com grande potencial de solução dos desafios propostos no Desafio INOVAAPPS 2026, receberão um Certificado de Destaque, emitido em nome da equipe, podendo ser utilizado como validação da ideia.

14 DISPOSIÇÕES FINAIS

14.1 A Comissão Organizadora do Desafio INOVAAPPS 2026 não se responsabiliza por eventuais despesas ou custos de materiais de consumo que deverão ser adquiridos pela equipe para desenvolvimento da solução.

14.2 A Comissão Organizadora do evento se compromete a manter sigilo das informações pessoais dos participantes que forem obtidas para realização do evento e utilizá-las apenas para este fim.

14.3 A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar este Edital e a programação a qualquer momento, informando as alterações realizadas com o intuito de dar publicidade aos termos propostos no site oficial do evento.

14.4 A inscrição no Desafio INOVAAPPS 2026 implica total concordância com os termos deste Edital e com as decisões da Comissão Organizadora.

14.5 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento.

Vila Velha, 16 de setembro de 2026

Relatório de assinaturas



Gesiane Silveira Pereira

CPF: 078.162.637-40

Data: 16/09/2026 20:42

IP: 187.26.69.5

Pró-Reitora Acadêmica



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento ou utilize o link:

https://ged.uvv.br/ecm_validador?hash=UU9KETZ1O8CVMSCW2V1X

Hash SHA-512 do PDF original

6d1bd64a0a8b6c4276199bc324e7112e2066693527a11d6ec0fbbbc5335841ed0c2daf72d9c4
50847a1730e1e7adecece73dba8fb9fa6609fc3e0fd188d6d8b

