

EDITAL CONECTA CAMPI 2025

O **Conecta Campi** é uma maratona de inovação exclusiva do IF Goiano – Campus Morrinhos, organizada pelo **Faeg Jovem Morrinhos**, com apoio de instituições parceiras. O evento tem como objetivo promover a integração entre os diferentes cursos do campus e incentivar a criação de soluções inovadoras para desafios reais. Durante dois dias de imersão, os participantes formarão equipes multidisciplinares e serão desafiados a desenvolver ideias e projetos inovadores voltados à resolução de um **tema surpresa**, revelado apenas no início do evento. O Conecta Campi é inspirado no formato de *hackathon* e propõe uma jornada de aprendizado composta por **palestras, oficinas, mentorias e apresentações de pitch**, incentivando a criatividade, a colaboração e o protagonismo dos estudantes.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. O presente Edital trata da execução do evento Conecta Campi, com as regras, objetivos, avaliação e prazos.
- 1.2. Nenhum candidato e/ou grupo poderá alegar desconhecimento das normas e condições estabelecidas neste Edital para eximir-se de quaisquer responsabilidades inerentes a ele.

2. OBJETIVOS

- 2.1. OBJETIVO GERAL
Promover a inovação, o empreendedorismo e a integração entre estudantes do IF Goiano – Campus Morrinhos por meio da criação de soluções multidisciplinares para desafios reais.
- 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
 - 2.2.1. Estimular o pensamento criativo e colaborativo entre alunos de diferentes cursos.
 - 2.2.2. Fomentar o desenvolvimento de habilidades de comunicação, liderança e trabalho em equipe.
 - 2.2.3. Aplicar conceitos de inovação e tecnologia em desafios práticos.
 - 2.2.4. Aproximar os estudantes das demandas reais do setor produtivo e acadêmico.

3. PÚBLICO-ALVO

- 3.1. Estudantes regularmente matriculados no IF Goiano – Campus Morrinhos, incluindo Ensino Médio Integrado e Ensino Superior.

4. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- 4.1. As equipes devem ser compostas por 3 a 5 integrantes.
- 4.2. É obrigatório que cada equipe tenha, no mínimo:

4.2.1. 2 membros de cursos diferentes.

4.2.2. 1 integrante da área de tecnologia (Bacharelado em Ciência da Computação ou Técnico em Informática).
- 4.3. As equipes serão formadas no primeiro dia do evento (15/10), durante a dinâmica de integração e orientações iniciais.

5. CRONOGRAMA GERAL DO EVENTO

DIA 15/10/2025 – IMERSÃO E IDEACÃO (08h–15h)				
HORÁRIO	ATIVIDADE	OBJETIVO	DINÂMICA	RESULTADO ESPERADO
08h00	Credenciamento + Boas-vindas (Auditório)	Receber os participantes e entregar materiais.	Espaço para networking inicial.	Participantes ambientados, com crachá, integrados ao clima do evento.
08h30	Abertura Oficial (Auditório)	Dar início formal ao evento, apresentar organizadores, parceiros e propósito.	Breves falas de representantes.	Participantes entendem a importância institucional e se sentem motivados.
09h00	Dinâmica de Integração (Auditório)	Quebrar o gelo e estimular interação entre alunos de diferentes cursos.	Atividade rápida em grupo.	Alunos mais confortáveis para colaborar e se misturar em times.

09h30	Revelação do Tema Surpresa + Orientações gerais (Auditório)	Apresentar o desafio central da edição.	Revelação com elemento de suspense. Depois, explicar regras, critérios de avaliação e formato do pitch.	Times prontos para começar a ideação sabendo limites e expectativas.
10h00	Formação dos Times (Auditório)	Organizar equipes de 3 a 5 pessoas, respeitando regra de multidisciplinaridade (mínimo 2 cursos diferentes e 1 aluno de tecnologia).	Orientada por monitores; após formação, cada equipe recebe uma mesa/laboratório fixo.	Equipes equilibradas, definidas e já alocadas para trabalhar.
10h30	Palestra Inspiracional: “Inovação em Ação” (Auditório)	Inspirar os alunos com exemplos de inovação no agro e na tecnologia.	Palestra curta (20–30 min) com case real de sucesso.	Participantes motivados, entendendo que a inovação é possível e próxima da realidade deles.
11h00	Almoço			
12h00	Oficina de Ideação (Laboratórios de Informática)	Ensinar métodos de brainstorming e design thinking.	Uso de ferramentas como Mapa de Empatia e Canvas de Proposta de Valor.	Equipes com ideias iniciais estruturadas e começo de solução delineada.
13h00	Mentorias Rápidas – Ideação (Laboratórios)	Validar ideias iniciais e corrigir rumos ainda na fase de ideação.	Mentores passam de grupo em grupo, fazendo perguntas críticas.	Equipes ajustam propostas com base em feedback imediato.

14h00	Checkpoint 1 – Entrega Inicial da Ideia (Laboratórios)	Validar se cada equipe está caminhando no ritmo certo.	Cada grupo apresenta sua ideia em 3 a 5 minutos para mentores.	Registro do progresso e primeiras correções.
14h30	Ajustes finais + orientações (Laboratórios)	Consolidar aprendizados e orientar sobre próximos passos.	Equipes revisam a ideia; organização dá recados práticos para o dia seguinte.	Times finalizam o dia com uma base sólida.
15h00	Encerramento do 1º dia (Auditório)	Fechar o primeiro dia com energia positiva.	Breve fala da organização + reforço da agenda de amanhã.	Alunos motivados para voltar com força no segundo dia.

DIA 16/10/2025 – VALIDAÇÃO E PITCH (08h–16h)				
HORÁRIO	ATIVIDADE	OBJETIVO	DINÂMICA	RESULTADO ESPERADO
08h00	Reabertura (Auditório)	Retomar atividades e reenergizar os participantes.	Música/ânimo para aquecer.	Equipes prontas para mergulhar no trabalho.
08h30	Oficina de Validação de Ideias e Ferramentas (Laboratórios))	Ensinar técnicas para testar hipóteses e validar propostas.	Uso de ferramentas como MVP rápido, entrevistas simuladas ou análise de mercado.	Equipes refinam ideias com foco em aplicabilidade e viabilidade.
09h30	Mentorias – Validação e Modelagem (Laboratórios)	Ajustar modelo de negócio e estratégia de execução.	Mentores circulam, ajudando a transformar a ideia em solução viável.	Ideias mais sólidas, com diferencial competitivo.

10h30	Checkpoint 2 – Entrega Intermediária (Laboratórios)	Verificar evolução antes da fase final.	Entrega parcial do projeto em formato de resumo (problema, solução, diferencial).	Equipes com direcionamento claro para o pitch.
11h00	Almoço			
12h00	Palestra de Oratória e Pitch (Auditório)	Ensinar técnicas para apresentações rápidas e de impacto.	Palestra prática sobre storytelling, postura e estrutura de pitch.	Participantes confiantes para se apresentar.
13h00	Preparação Final das Equipes (Laboratórios)	Dar tempo para finalizar material de apoio (slides, protótipos, discursos).	Trabalho livre com mentores disponíveis sob demanda.	Equipes prontas para apresentar.
14h30	PITCH FINAL (Auditório)	Apresentar ideias desenvolvidas para a banca avaliadora.	Cada equipe apresenta em 3 minutos + 3 min de perguntas.	Projetos expostos, banca avaliando inovação, viabilidade e impacto.
15h30	Feedback da Banca + Reconhecimento (Auditório)	Reforçar pontos fortes, dar dicas de melhoria e reconhecer talentos.	Feedback coletivo da banca e entrega de certificados/menções honrosas.	Participantes saem valorizados e com aprendizado claro.
16h00	Encerramento Oficial (Auditório)	Fechar o evento com sentimento de conquista.	Discurso final + agradecimento aos parceiros.	Clima de celebração e expectativa para próximas edições.

6. REGRAS GERAIS

- 6.1. Cada equipe deverá desenvolver uma solução inovadora relacionada ao tema revelado no início do evento.
- 6.2. A proposta poderá envolver produtos, serviços, aplicativos, processos ou protótipos conceituais.
- 6.3. Todas as ideias devem ser originais e desenvolvidas durante o período do evento.
- 6.4. É vedada a utilização de projetos prontos, cópias ou trabalhos previamente submetidos em outras competições.
- 6.5. Cada equipe deverá apresentar sua proposta em formato de Pitch, com tempo máximo de 3 minutos, seguido de 3 minutos de perguntas da banca.
- 6.6. O descumprimento das regras poderá acarretar desclassificação imediata da equipe.

7. MENTORIAS E ACOMPANHAMENTO

- 7.1. Os participantes terão o suporte de mentores e tutores (membros do Faeg Jovem Morrinhos), que auxiliarão as equipes durante as etapas de ideação, validação e apresentação.
- 7.2. As mentorias serão distribuídas ao longo do evento e poderão ocorrer de forma presencial nos laboratórios ou sob demanda conforme o andamento de cada grupo.

8. AVALIAÇÃO E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

- 8.1. As equipes serão avaliadas por uma banca de jurados composta por professores, profissionais e representantes de instituições parceiras.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
CRITÉRIO	DESCRIÇÃO	PESO
Inovação	Grau de originalidade e criatividade da ideia	25%
Viabilidade	Possibilidade prática de execução e aplicabilidade	25%
Impacto	Benefícios gerados para o público-alvo ou setor envolvido	20%
Clareza e Comunicação	Organização, domínio e qualidade da apresentação	20%

Trabalho em equipe	Engajamento e colaboração entre os membros	10%
--------------------	--	-----

8.2. Premiação simbólica e certificados serão concedidos às equipes destaque nas categorias: Melhor Ideia Inovadora; Solução de Maior Impacto e; Destaque em Comunicação e Pitch.

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 9.1. A participação no evento é gratuita e condicionada à inscrição prévia.
- 9.2. Todos os participantes receberão certificado de participação emitido pelo IF Goiano - Campus Morrinhos.
- 9.3. Os casos omissos neste edital serão resolvidos pela comissão organizadora do Conecta Campi.

Morrinhos, 07 de outubro de 2025.

João Gabriel Barêa Santos
Coordenador do Faeg Jovem Morrinhos

