

REGULAMENTO DO PROGRAMA ACADEMIA DE STARTUPS 2026

07/07/2026, terça-feira: Versão final validada pelo Jurídico, Contabilidade e Orçamento e Finanças do Itaipu Parquetec.

Este regulamento estabelece as instruções, diretrizes e regras necessárias para a inscrição, seleção, participação e premiação no Programa Academia de Startups (Edição 2026). Ao efetuarem a inscrição voluntária, todos os participantes — e seus respectivos responsáveis legais, quando menores de 18 anos — aderem integralmente e de modo irrestrito a todas as disposições aqui contidas.

I. APRESENTAÇÃO

O Programa Academia de Startups é uma iniciativa do Itaipu Parquetec, por meio do Centro de Empreendedorismo e da Incubadora Santos Dumont, idealizada para conectar ações de sensibilização empreendedora, pré-incubação e incubação, proporcionando a transformação de ideias, projetos e soluções inovadoras em startups formalizadas, preparadas para atuar de modo residente no ecossistema de inovação.

O programa será desenvolvido em formato presencial, com possibilidade de realização de mentorias online ao longo da jornada. A edição 2026 contará com 5 encontros presenciais, realizados aos sábados pela manhã, durante um período aproximado de 3 meses. Ao longo desse percurso, os times participantes terão acesso a aulas, workshops, mentorias e atividades práticas voltadas ao desenvolvimento de suas ideias, estruturação do negócio e preparação para validação de suas soluções junto ao público-alvo.

A metodologia do Programa Academia de Startups está estruturada em trilhas progressivas de aprendizagem e desenvolvimento empreendedor, organizadas por níveis de maturidade, permitindo que as equipes avancem de modo gradual da concepção da ideia à estruturação e consolidação de um negócio mais maduro. Inicialmente, os participantes serão orientados a aprofundar a compreensão do problema que pretendem resolver, identificar o público-alvo, validar hipóteses e estruturar sua proposta de valor. Na sequência, avançarão para o desenho do modelo de negócio, mapeamento de clientes, desenvolvimento ou aprimoramento do MVP (*Minimum Viable Product* = produto mínimo viável), análise de viabilidade, preparação para formalização empresarial e construção do pitch final.

Ao final da jornada, espera-se que as equipes estejam mais preparadas para testar seu MVP com potenciais clientes, apresentar suas soluções de maneira clara e estruturada, e avançar para etapas posteriores de incubação, aceleração ou desenvolvimento junto ao Itaipu Parquetec.

II. OBJETIVO

O Programa Academia de Startups tem como objetivo apoiar a transformação de ideias, projetos acadêmicos, soluções tecnológicas e iniciativas empreendedoras em startups formalizadas, por meio de capacitações, mentorias, validação de mercado, desenvolvimento de MVPs e preparação para ingresso nos programas de incubação e aceleração do Itaipu Parquetec.

Ao final do programa, os 3 (três) melhores projetos serão premiados conforme os critérios estabelecidos no regulamento. Bem como os concluintes do programa poderão ser indicados, convidados ou submetidos à continuidade em programas de incubação do Itaipu Parquetec.

III. VINCULAÇÃO AO PACTO PARA INOVAÇÃO NO TERRITÓRIO

O Programa Academia de Startups constitui uma ação prática vinculada ao Pacto para Inovação no Território, contribuindo para o fortalecimento do empreendedorismo, da inovação, da retenção de talentos e do desenvolvimento territorial.

IV. ORGANIZAÇÃO

O programa será promovido pelo Itaipu Parquetec, podendo contar com instituições parceiras para mentorias, capacitações, avaliação e apoio técnico.

V. DOS PARTICIPANTES

5.1. O programa é destinado a equipes que possuam ideias e/ou projetos e/ou soluções de base tecnológica ou inovadoras com potencial de desenvolvimento e que tenham participado previamente de alguma qualificação empreendedora, tais como: hackathons, disciplinas de empreendedorismo e inovação no ensino superior ou trilhas de capacitação do ecossistema.

5.2. Poderão se inscrever: Estudantes, pesquisadores, professores, profissionais e empreendedores. A idade mínima é de 14 anos, observadas as autorizações legais aplicáveis para menores de idade.

5.3. A participação se dará obrigatoriamente em formato de **Times/Equipes**, compostos por **no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes**. Não será permitida a participação de proponentes individuais. Equipes multidisciplinares receberão prioridade na seleção.

VI. DAS INSCRIÇÕES E SELEÇÃO

As inscrições são gratuitas e realizadas conforme cronograma oficial. A seleção observará aderência ao programa, potencial de inovação, capacidade de execução e disponibilidade para participação presencial.

6.1. As inscrições deverão ser realizadas no período de **20 de julho a 09 de agosto de 2026**, através do formulário eletrônico oficial do Itaipu Parquetec.

6.2. Serão disponibilizadas até **150 vagas**, correspondentes a um limite máximo de **30 equipes selecionadas**.

6.3. No ato da inscrição, o formulário exigirá obrigatoriamente o aceite digital dos termos:

- *Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais (LGPD);*
- *Autorização de Uso de Imagem, Voz e Nome;*
- *Autorização do Responsável Legal (mandatória para menores de 18 anos).*

VII. DA JORNADA DO PROGRAMA, CARGA HORÁRIA E LOCAL

A jornada compreenderá aula inaugural, encontros presenciais, mentorias intermediárias (presenciais ou online) e Demoday final.

7.1. O Programa Academia de Startups possui uma carga horária total estimada em **29 horas**, distribuída em formato híbrido da seguinte forma:

- **Aula Inaugural Online (Obrigatória):** 2h30min de alinhamento e dinâmica da trilha.
- **Encontros Presenciais (Obrigatórios):** 21h30min de imersões técnicas mensais.
- **Mentorias Intermediárias (Opcional):** 5h00min de suporte direcionado.

7.2. Os encontros presenciais ocorrerão nas instalações do **Itaipu Parquetec** (Av. Tancredo Neves, 6731, Foz do Iguaçu/PR), aos sábados, das **08:30 às 12:00** (exceto o Demoday), conforme cronograma abaixo:

- **17/08/2026 (Segunda-feira) – Online:** Abertura Oficial e Alinhamento de Expectativas.
- **22/08/2026 (Sábado) – Presencial:** 1º Encontro: Validação do Problema e Proposta de Valor.
- **05/09/2026 (Sábado) – Presencial:** 2º Encontro: Modelo de Negócio e Mapeamento de Clientes.
- **26/09/2026 (Sábado) – Presencial:** 3º Encontro: Validação de Protótipo e Desenvolvimento de MVP.
- **24/10/2026 (Sábado) – Presencial:** 4º Encontro: Formalização, Aspectos Jurídicos e Contábeis (Foco em CNPJ).
- **14/11/2026 (Sábado) – Presencial (Dia Todo: 08:30 às 12:00 e 13:30 às 18:00):** 5º Encontro: Pitch Final, Demoday e Premiação.

7.3. Logística Interna: Cada equipe é exclusivamente responsável pelo seu deslocamento até o Portal de Acesso do Itaipu Parquetec. A partir do Portal, os participantes poderão utilizar gratuitamente o transporte coletivo interno por ônibus fornecido pela instituição.

VIII. CALENDÁRIO DO PROGRAMA

<i>Etapa</i>	<i>Data</i>
<i>Inscrições</i>	20/07 a 09/08/2026
<i>Divulgação dos selecionados</i>	12/08/2026
<i>Abertura Oficial do Programa (Online)</i>	17/08/2026
<i>Datas dos Encontros Presenciais</i>	22/08; 05/09; 26/09; 24/10; 14/11/2026
<i>Mentoria Online Intermediária 1 (Agendado)</i>	De 24/08 a 31/08/2026
<i>Mentoria Online Intermediária 2 (Agendado)</i>	09/09 a 16/09/2026
<i>Mentoria Online Intermediária 3 (Agendado)</i>	30/09 a 07/10/2026
<i>Mentoria Online Intermediária 4 (Agendado)</i>	28/10 a 04/11/2026
<i>Apresentações (pitches)</i>	14/11/2026
<i>Premiação</i>	14/11/2026
<i>Divulgação dos projetos premiados</i>	Até 16/11/2026

IX. FREQUÊNCIA E PERMANÊNCIA

Será exigida frequência mínima de 75% das atividades obrigatórias e cumprimento dos entregáveis definidos pela organização.

X. DOS ENTREGÁVEIS (CHECKPOINTS)

Ao longo da jornada, em prazos fixados pela organização, as equipes deverão submeter eletronicamente 4 (quatro) marcos práticos de maturidade tecnológica e de negócios (*Checkpoints*):

1. **Checkpoint 1:** Modelo Consolidado de Proposta de Valor Validada;
2. **Checkpoint 2:** Mapeamento de Clientes, Persona e Plano de Ação Comercial;
3. **Checkpoint 3:** MVP (Produto Mínimo Viável) desenvolvido e testado de modo visual ou funcional;
4. **Checkpoint 4:** Envio do Pitch Deck.

XI. DA BANCA AVALIADORA E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

11.1. Os projetos finais serão avaliados no dia **14 de novembro de 2026** por uma Banca Avaliadora e Julgadora imparcial, composta por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) avaliadores. Na sequência, os resultados serão consolidados e divulgados conforme o cronograma oficial do programa (item VIII. Calendário).

11.2. A apresentação seguirá o formato de **Pitch**, com tempo estrito de **até 5 (cinco) minutos para exposição da equipe e até 5 (cinco) minutos para arguição e perguntas** da banca.

11.3. Após a apresentação do pitch, durante os 5 (cinco) minutos de arguição e perguntas da banca avaliadora, a equipe poderá receber comentários e feedbacks que poderão ser usados para qualificar o projeto que desenvolveu ao longo do programa.

11.4. Os critérios técnicos de avaliação, pontuados de 0 a 5 por jurado, abrangerão os eixos:

- *Mercado:* Validação do problema, público-alvo e clareza da Proposta de Valor.
- *Tecnologia:* Criatividade, grau de inovação e nível de entrega/funcionalidade do MVP.
- *Capital:* Viabilidade econômica, projeção de custos e sustentabilidade financeira do modelo.

- *Gestão e Escalabilidade*: Clareza do modelo de negócio, potencial de replicação e capacidade da equipe de tracionar a solução no Polo de Inovação.

XII. DA PREMIAÇÃO

12.1. As 3 (três) equipes que obtiverem as maiores pontuações, apuradas pela soma simples das notas atribuídas pela Banca Avaliadora farão jus às seguintes premiações:

- **1º Lugar:** R\$ 7.286,40 (sete mil, duzentos e oitenta e seis reais e quarenta centavos).
- **2º Lugar:** R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).
- **3º Lugar:** R\$ 3.000,00 (três mil reais).

12.2. Os valores das premiações correspondem a montantes brutos e estão sujeitos às retenções tributárias eventualmente aplicáveis, nos termos da legislação vigente.

12.3. O valor de cada premiação será dividido em partes iguais entre os integrantes da respectiva equipe vencedora, de acordo com a classificação obtida.

12.4. Cada integrante receberá sua parcela individual, sobre a qual incidirão as retenções tributárias legalmente exigíveis, quando aplicáveis, sendo de sua exclusiva responsabilidade o cumprimento das demais obrigações tributárias decorrentes do recebimento da premiação.

12.5. Cada prêmio será de caráter pessoal, nominal e intrasferível, não podendo ser cedido, vendido ou transferido a terceiros sob qualquer hipótese.

12.6. Em caso de participante menor de idade que não possua conta bancária em seu nome, o depósito poderá ser realizado em conta bancária de seu representante ou responsável legal, incluindo pais, tutor ou guardião judicialmente constituído, mediante apresentação da documentação comprobatória e autorização expressa do responsável legal, quando aplicável.

12.7. Havendo necessidade de arredondamento na divisão dos valores (em função da quantidade de integrantes por equipe), este será realizado de modo objetivo e transparente pela Comissão Organizadora, podendo resultar em valores diferenciados de centavos. Não caberá recurso ou contestação quanto a esse cálculo.

12.8. O Itaipu Parquetec realizará o pagamento do prêmio em até 30 dias corridos da data da publicação dos vencedores do prêmio.

12.9. Além da premiação em dinheiro, a organização poderá conceder brindes, bolsas, mentorias ou outras premiações complementares a seu critério, visando estimular a continuidade dos projetos.

XIII. DOS CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

13.1. Serão desclassificadas equipes que:

- a. Não atenderem às disposições deste regulamento;
- b. Apresentarem plágio, cópias literais ou apropriação indevida de projetos de terceiros;
- c. Não participarem das apresentações oficiais previstas no cronograma;
- d. Deixarem de entregar os **checkpoints obrigatórios** de qualquer das etapas do evento;
- e. Adotarem condutas contrárias à ética, como desrespeito às regras de convivência, discriminação, assédio ou **prática de bullying** contra outros participantes;
- f. Demonstrarem comportamento ofensivo, agressivo ou que comprometa a integridade física, moral ou psicológica dos demais participantes, mentores, jurados ou organizadores;
- g. Causarem danos intencionais ao patrimônio, equipamentos ou espaços disponibilizados durante o evento;
- h. Descumprirem decisões da Comissão Organizadora ou da Banca Avaliadora;
- i. A critério da Comissão Organizadora, qualquer outra conduta considerada grave, que comprometa o bom andamento, a integridade e os objetivos do evento.
- j. Não cumprir com o item IX (Frequência e Permanência) do regulamento, **salvo nos casos excepcionais devidamente justificados e aceitos pela Comissão Organizadora.**

XIV. PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONFIDENCIALIDADE

14.1. Todas as ideias, protótipos, métodos e códigos desenvolvidos ao longo do Programa Academia de Startups pertencem às respectivas equipes que os criaram. O Itaipu Parquetec

incentiva e apoia a celebração de acordos internos de cotas e governança entre os membros de cada time.

14.2. Os participantes garantem que suas soluções são originais e não infringem direitos autorais, patentes, marcas ou segredos industriais de terceiros, respondendo civil e criminalmente por qualquer ocorrência de plágio ou apropriação indébita.

14.3. Membros da Banca Avaliadora e Mentores assinarão Termos de Sigilo e Confidencialidade antes de acessarem as informações e os repositórios dos projetos concorrentes.

14.4. Como padrão de ética e de modo a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da Banca Avaliadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

XV. CESSÃO DE USO DE IMAGEM

15.1. Os participantes, ao se inscreverem no PROGRAMA ACADEMIA DE STARTUPS, autorizam, de modo gratuito, o uso de seu nome, imagem, voz e registros audiovisuais de suas soluções, no todo ou em parte, exclusivamente para fins institucionais, educacionais, científicos e de divulgação do evento, em qualquer meio de comunicação ou veículo, de acordo com o termo consentido no formulário de inscrição.

15.2. A autorização será válida enquanto vigente o interesse institucional, podendo ser revogada a qualquer tempo pelo participante ou seu responsável legal, sem prejuízo do uso já realizado.

15.3. Para menores de 18 anos, a inscrição no evento implica a concordância expressa do responsável legal quanto ao uso da imagem, voz e registros audiovisuais, nos termos aqui descritos.

15.4. A presente autorização não implica em qualquer tipo de ônus, contraprestação ou indenização devida pela organização, ainda que para fins de divulgação institucional e publicitária do evento.

XVI. DISPOSIÇÕES GERAIS E CASOS OMISSOS

16.1. O presente regulamento poderá sofrer alterações, retificações ou ajustes de datas por parte da Comissão Organizadora por interesse institucional ou força maior, sendo as atualizações publicadas nos canais oficiais de comunicação do Itaipu Parquetec.

16.2. As decisões emanadas pela Banca Avaliadora e pela Comissão Organizadora são soberanas, finais e irrecorríveis.

16.3. A Comissão Organizadora não será responsabilizada por eventos de caso fortuito, força maior ou situações imprevisíveis que fujam ao seu controle, tampouco por danos decorrentes de culpa ou dolo de terceiros ou dos próprios participantes.

16.4. Os dados pessoais de todos os inscritos serão tratados com a estrita observância à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei nº 13.709/2018), sendo utilizados unicamente para a gestão interna do evento e do processo de incubação.

16.5. Os casos omissos ou situações não previstas neste documento serão soberanamente analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora do Programa Academia de Startups do Itaipu Parquetec.

16.6. Em caso de dúvidas, entrar em contato com a Comissão Organizadora do Evento através do e-mail: empreendedorismo@itaipuparquetec.org.br com assunto PROGRAMA ACADEMIA DE STARTUPS.