

REGULAMENTO OFICIAL

DESAFIO ESCOLAS INOVADORAS 2026

Uma competição de criação de soluções digitais e startups estudantis, desenvolvidas com Inteligência Artificial e construídas na plataforma Lovable.

Realização:

HJ Tech x Lovable

Grande Final:

23 de setembro de 2026 | 10h00

Palco Principal — HJ Tech

Versão 2.0 | 2026

01. APRESENTAÇÃO

O Desafio Escolas Inovadoras é uma competição interescolar promovida pelo HJ Tech em parceria com a Lovable, voltada para estudantes do ensino médio de escolas públicas e privadas.

Mais do que uma competição de ideias, o desafio convida equipes formadas por turmas inteiras a transformar problemas reais de suas escolas, comunidades e pequenas cidades em soluções digitais funcionais — aplicativos, plataformas, portais, sistemas, assistentes virtuais ou experiências digitais — construídas obrigatoriamente na plataforma Lovable, com o apoio da Inteligência Artificial.

Aqui, ninguém apenas propõe: cada equipe constrói. Ao final da jornada, os estudantes não terão somente uma apresentação, mas um produto real, publicado e testável.

O valor do desafio está na jornada — e na construção. Cada etapa foi desenhada para desenvolver competências reais, gerar protagonismo juvenil e formar uma comunidade de builders estudantis.

As melhores equipes de cada categoria avançam até a Grande Final, disputada ao vivo no Palco Principal do HJ Tech, em 23 de setembro de 2026.

02. OBJETIVOS

- Estimular a inovação, a criatividade e o empreendedorismo entre estudantes do ensino médio;
- Desenvolver competências do século XXI: pensamento crítico, colaboração, comunicação e uso ético da tecnologia;
- Promover o uso responsável e criativo da Inteligência Artificial como ferramenta de criação e construção de produtos digitais;
- Capacitar estudantes a transformar ideias em soluções digitais funcionais, construídas na plataforma Lovable;
- Conectar escolas a um ecossistema de inovação, tecnologia e impacto social;
- Valorizar iniciativas de impacto local e soluções para pequenas cidades;
- Posicionar o HJ Tech como principal plataforma de inovação estudantil da região.

03. PARTICIPANTES E INSCRIÇÃO

3.1 Quem pode participar

- Estudantes regularmente matriculados no ensino médio em escolas públicas ou privadas localizadas nos municípios integrantes da AMAUC — Associação dos Municípios do Alto Uruguai Catarinense;
- Equipes formadas por turmas completas ou por grupos organizados dentro da mesma turma;
- Cada equipe deve ter entre 5 (cinco) e 12 (doze) alunos;
- Cada equipe deve ter obrigatoriamente 1 (um) professor orientador responsável.

A participação é restrita a escolas localizadas nos municípios da região da AMAUC. Inscrições de escolas fora desta abrangência geográfica serão automaticamente canceladas, com comunicação ao responsável pelo cadastro.

3.2 Inscrição das escolas

- Cada escola pode inscrever até 3 (três) equipes no total;
- As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma oficial do desafio;
- Período de inscrições: julho a 31 de agosto de 2026;
- A inscrição é gratuita e exclusiva para escolas localizadas nos municípios da região da AMAUC.

3.3 Documentos e materiais de inscrição

Para completar a inscrição, cada equipe deverá entregar apenas:

- Nome da equipe e categoria escolhida;
- Vídeo de apresentação de até 2 (dois) minutos, descrevendo o problema e a proposta de solução;
- Resumo escrito do projeto com no máximo 500 palavras.
- Dados do professor orientador (nome, disciplina, contato).

Na fase de inscrição não é exigido nenhum produto, protótipo ou MVP. A construção da solução na

plataforma Lovable inicia somente na fase de desenvolvimento. A obrigatoriedade do uso da Lovable não representa, em nenhuma hipótese, barreira de entrada para a inscrição.

Todas as equipes inscritas — independentemente da categoria — receberão acesso à plataforma Lovable (créditos e trilhas de tutoriais em português) durante a fase de desenvolvimento. O acesso é fornecido pela organização e não gera custo para escolas ou estudantes.

Atenção: o vídeo de inscrição é material público. Ao realizar a inscrição, a equipe autoriza sua divulgação nas plataformas digitais do HJ Tech e da Lovable para fins de comunicação do desafio.

04. CRONOGRAMA OFICIAL

FASE	PERÍODO	DESCRIÇÃO
Inscrições	Julho a 31/08	Abertura das inscrições, envio de documentos e vídeo inicial da ideia
Desenvolvimento	Agosto a 14/09	Construção do MVP na Lovable, mentorias online e desafios semanais opcionais
Semifinal	15 a 19/09	Avaliação assíncrona pela banca técnica, com acesso e teste dos MVPs; seleção dos 18 finalistas
Grande Final	23/09 — 10h00	Apresentações e demonstrações ao vivo no Palco Principal do HJ Tech

05. CATEGORIAS DO DESAFIO

As equipes devem escolher uma das seis categorias ao realizar a inscrição. A categoria define o território de atuação do projeto e orienta a avaliação pela banca técnica. Em todas elas, a solução deverá ser materializada em um produto, plataforma, aplicativo, sistema, portal, assistente virtual ou experiência digital construída na Lovable.

01

Cidade Viva

Construa uma solução digital — app, portal ou sistema — para mobilidade, meio ambiente, segurança, turismo ou qualidade de vida em pequenas cidades.

02

Escola do Futuro

Desenvolva uma plataforma, aplicativo ou experiência digital que melhore o aprendizado, a inclusão, a motivação ou o acesso ao conhecimento.

03

Impacto e Inclusão

Crie um produto digital que reduza desigualdades — saúde mental, inclusão digital, acessibilidade — com uso real e mensurável.

04

Empreendedorismo Jovem

Construa o MVP de um negócio digital criado por estudantes: startups locais, marketplaces regionais ou soluções da economia criativa.

05

IA na Prática

Coloque a Inteligência Artificial no centro da solução: assistentes virtuais, automações ou ferramentas inteligentes que resolvam problemas reais em educação, saúde, comércio, agricultura ou outros setores.

06

Cultura Digital e Criatividade

Desenvolva games, experiências audiovisuais, storytelling interativo ou campanhas digitais com propósito, materializados em um produto digital navegável.

A categoria “IA na Prática” é a categoria âncora da Lovable e representa o uso mais intensivo da Inteligência Artificial como núcleo da solução. Ela não possui qualquer privilégio competitivo, pontuação adicional ou acesso diferenciado em relação às demais categorias: todas as equipes, em todas as categorias, constroem suas soluções na Lovable e contam com o mesmo apoio da organização.

06. ESTRUTURA DE DISPUTA

6.1 Fase 1 — Inscrição e Envio Inicial

Período: julho a 31 de agosto de 2026.

Ao se inscrever, cada equipe entrega seu vídeo inicial, o resumo do projeto e a categoria escolhida, conforme o item 3.3. Nenhum produto ou protótipo é exigido nesta fase. A organização confirmará o recebimento por e-mail em até 5 dias úteis.

6.2 Fase 2 — Jornada de Desenvolvimento

Período: agosto a 14 de setembro de 2026.

Esta é a fase de construção. Cada equipe percorrerá cinco etapas de evolução, transformando a ideia inicial em um MVP funcional publicado na Lovable:

Etapa 1 — Identificação e validação do problema

A equipe investiga e confirma o problema real que pretende resolver, ouvindo potenciais usuários e delimitando o escopo da solução.

Etapa 2 — Definição da solução

A equipe define a proposta de valor, as funcionalidades essenciais e como a solução digital irá resolver o problema escolhido.

Etapa 3 — Construção do MVP na Lovable

A equipe constrói, obrigatoriamente na plataforma Lovable, o Produto Mínimo Viável: um protótipo funcional e navegável da solução.

Etapa 4 — Testes, validação e refinamento

A equipe testa o MVP com usuários reais, coleta evidências de uso e refina a solução com base nos resultados obtidos.

Etapa 5 — Preparação para a semifinal

A equipe organiza o link público do projeto, as evidências de teste e a descrição das funcionalidades para a avaliação técnica.

Durante toda a fase, e como apoio às cinco etapas, as equipes terão acesso a:

- Trilhas de conteúdo e tutoriais da Lovable, em português, sobre construção de soluções com IA;
- Mentorias online por categoria com especialistas;
- Desafios semanais opcionais com pontuação paralela (não eliminatória);
- Comunidade online exclusiva para troca entre as equipes participantes.

Esta fase é onde o desafio vive. Equipes que constroem ao longo da jornada chegam à final com um produto maduro e testado. Equipes que só aparecem no fim chegam frias — e sem MVP.

6.3 Semifinal — Avaliação Técnica

Período: 15 a 19 de setembro de 2026. Formato assíncrono. Cada equipe deverá enviar:

- Vídeo final de apresentação de até 3 (três) minutos;
- Deck de apresentação (arquivo PDF ou link de apresentação online);
- Descrição atualizada do projeto (máximo 800 palavras);
- Link público do projeto desenvolvido na Lovable, acessível e testável pela banca;
- Evidências dos testes ou validações realizados com usuários;
- Breve descrição das funcionalidades implementadas no MVP.

O link público do projeto na Lovable deverá permanecer ativo e acessível desde o envio da semifinal até o encerramento da Grande Final. A banca técnica poderá acessar e testar livremente cada MVP. Projetos cujo link estiver indisponível durante a avaliação poderão ter sua pontuação prejudicada.

A banca técnica avaliará os projetos e selecionará os 3 (três) melhores de cada categoria, totalizando 18 equipes classificadas para a Grande Final. O resultado da semifinal será divulgado até 21 de setembro de 2026.

6.4 Grande Final — HJ Tech

Data: 23 de setembro de 2026, a partir das 10h00. Local: Palco Principal do HJ Tech. Formato: Arena de Inovação.

Cada equipe finalista terá:

- 2 (dois) minutos para o pitch de apresentação;
- 1 (um) minuto para a demonstração ao vivo do MVP construído na Lovable;
- 2 (dois) minutos para perguntas da banca avaliadora.

Com 18 equipes, a programação ocupará aproximadamente 90 minutos no palco principal, garantindo ritmo e dinamismo ao evento.

O coração da Grande Final é a demonstração prática: cada equipe mostra, ao vivo, a solução funcionando. Não se trata de descrever uma ideia, mas de provar uma construção.

Recomenda-se que cada equipe mantenha uma gravação de tela do MVP (de até 60 segundos) como alternativa, a ser utilizada caso haja instabilidade de conexão no momento da demonstração ao vivo.

07. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados pela banca técnica com base nos critérios abaixo, que equilibram o processo de construção da equipe, a solução digital entregue e o impacto potencial do projeto:

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO	PESO
Mentalidade Builder (evolução e processo)	0 a 20 pts	20%
Impacto Potencial	0 a 20 pts	20%
Aplicabilidade Real	0 a 20 pts	20%
Qualidade do MVP Desenvolvido na Lovable	0 a 20 pts	20%
Criatividade e Originalidade	0 a 10 pts	10%
Qualidade do Pitch	0 a 10 pts	10%
TOTAL	100 pts	100%

O que é Mentalidade Builder

Este critério avalia o processo de construção do projeto, não apenas o produto entregue na final. A banca técnica observará:

- Evolução da ideia entre a inscrição e a semifinal — o quanto o projeto amadureceu, foi testado e refinado;
- Engajamento durante a jornada — participação em mentorias, desafios semanais e interações na comunidade do desafio;
- Capacidade de aprender com erros e pivotar — equipes que ajustaram a solução a partir de feedbacks demonstram maturidade de builder;
- Autonomia e protagonismo — evidência de que os alunos conduziram o processo com iniciativa própria, sem depender exclusivamente do professor orientador.

O que é Qualidade do MVP Desenvolvido na Lovable

Este critério avalia o produto digital construído pela equipe na plataforma Lovable. A banca técnica considerará:

- O funcionamento do protótipo;
- A clareza da proposta de valor;
- A experiência do usuário (usabilidade e navegação);
- A coerência entre a solução e o problema escolhido;
- A qualidade da implementação;
- O potencial de evolução futura do produto.

A avaliação é realizada com base nos materiais entregues em todas as fases (vídeo de inscrição, interações na plataforma, MVP publicado na Lovable, vídeo da semifinal e apresentação final), e não apenas no dia do pitch.

A pontuação será aplicada em todas as fases (semifinal e grande final). Na grande final, o resultado final será composto por 70% da pontuação da banca técnica e 30% da votação do público presente no evento, para definição do Grande Campeão Geral.

08. SISTEMA DE APURAÇÃO NA GRANDE FINAL

Etapa 1 — Campeões por Categoria

Para cada uma das 6 categorias, a banca técnica elege:

- Campeã: equipe com maior pontuação na categoria;
- Vice-campeã: segundo maior score;
- Destaque Criativo: projeto com maior originalidade, a critério da banca.

Etapa 2 — Grande Campeão Geral

As 6 equipes campeãs de categoria disputam o título máximo: Escola Mais Inovadora 2026. Critério de apuração:

- 70% — pontuação da banca técnica;
- 30% — votação do público presente no palco do HJ Tech.

O Grande Campeão Geral é eleito entre os campeões das 6 categorias. Vencer a categoria já é uma conquista significativa.

09. PREMIAÇÕES

9.1 Premiações por Categoria (válidas para as 6 categorias)

Campeã:

- Troféu oficial da categoria;
- Medalhas individuais para todos os integrantes;
- Créditos Lovable (pacote premium);
- Certificado digital individual para alunos e professor orientador;
- Destaque nas redes sociais oficiais do HJ Tech e da Lovable.

Vice-campeã:

- Troféu de vice-campeonato;
- Medalhas individuais;
- Créditos Lovable (pacote intermediário);
- Certificado digital.

Destaque Criativo (1 por categoria):

- Menção honrosa e certificado especial;
- Créditos Lovable;
- Reconhecimento público no palco.

9.2 Grande Campeão Geral — Escola Mais Inovadora 2026

- Troféu “Escola Mais Inovadora 2026” — troféu central do HJ Tech;
- Créditos premium Lovable para toda a equipe;
- Visita técnica a empresa ou hub de inovação parceiro;
- Mentoria com investidor ou acelerador parceiro do HJ Tech;
- Participação garantida na edição 2027 como Escola Embaixadora;
- Kits tecnológicos para a escola.

9.3 Prêmios Especiais Paralelos

Independentemente da classificação nas categorias, serão concedidos 3 prêmios especiais:

- Prêmio Escola Destaque: escola com maior número de equipes ativas e engajadas durante toda a jornada do desafio;
- Prêmio Voto Popular: equipe mais votada pelo público por meio da plataforma digital do desafio durante o período da final;
- Prêmio Impacto Social: projeto com maior potencial de transformação social, eleito exclusivamente pela banca avaliadora.

Os MVPs vencedores serão destacados como cases oficiais de inovação estudantil desenvolvidos na plataforma Lovable, com divulgação nos canais do HJ Tech e da Lovable.

10. BANCA AVALIADORA

A banca avaliadora será composta por profissionais de reconhecida atuação nas áreas de tecnologia, inovação, educação, empreendedorismo e impacto social. Como parte da avaliação, a banca técnica acessará e testará diretamente os MVPs publicados na Lovable.

Composição mínima recomendada:

- 1 representante da Lovable;
- 1 representante do HJ Tech;
- 1 especialista em inovação ou tecnologia;
- 1 especialista em educação ou empreendedorismo;
- 1 representante do setor público ou da sociedade civil (secretaria de educação, terceiro setor).

Os membros da banca serão anunciados oficialmente no site do HJ Tech até 15 de setembro de 2026.

Membros da banca que tenham vínculo direto com alguma equipe inscrita deverão declarar impedimento e serão substituídos para aquela avaliação específica.

11. REGRAS, ÉTICA E CONDUTAS

11.1 Projetos

Os projetos inscritos devem:

- Ser originais e autorais das equipes participantes;
- Ser desenvolvidos na plataforma Lovable a partir da fase de desenvolvimento;
- Respeitar os direitos humanos, a dignidade e a diversidade;
- Estar em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD);
- Não conter plágio, fraude ou conteúdo gerado integralmente por inteligência artificial sem autoria intelectual dos alunos;
- Não incentivar violência, discriminação ou qualquer forma de preconceito.

11.2 Uso de Inteligência Artificial e da Plataforma Lovable

O uso de ferramentas de IA é permitido e incentivado, e o uso da plataforma Lovable é obrigatório para o desenvolvimento da solução. É exigido que:

- O uso da Inteligência Artificial seja incentivado como ferramenta de criação e construção;
- O uso da plataforma Lovable seja obrigatório no desenvolvimento do MVP;
- As equipes sejam transparentes sobre como utilizaram as ferramentas;
- Os estudantes compreendam e saibam explicar a lógica e as decisões da solução criada;
- Não sejam aceitos projetos integralmente gerados por IA, sem participação intelectual genuína dos alunos.

A IA e a Lovable são ferramentas de construção, não de substituição do pensamento. Projetos em que os alunos não consigam explicar a própria solução poderão ser desclassificados.

11.3 Conduta

Espera-se de todos os participantes (alunos, professores orientadores e representantes das escolas):

- Respeito com os demais participantes, organizadores e banca avaliadora;
- Pontualidade nas entregas e apresentações;
- Postura colaborativa e ética ao longo de toda a jornada.

11.4 Desclassificação

Poderão ser desclassificadas equipes que:

- Apresentem projetos com plágio ou fraude comprovada;
- Forneçam informações falsas na inscrição ou em qualquer fase do desafio;
- Violam as regras de conduta ou promovam comportamento inadequado;
- Não cumpram prazos de entrega sem justificativa prévia aceita pela organização;
- Descumpram qualquer artigo deste regulamento.

As decisões de desclassificação são de competência exclusiva da organização do desafio, sem direito a recurso.

12. DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao realizar a inscrição, a escola e a equipe autorizam:

- O uso dos materiais entregues (vídeos, decks, resumos e MVPs) para fins de comunicação, divulgação e documentação do desafio pelo HJ Tech e pela Lovable;
- A captação de imagens e vídeos durante a Grande Final para uso editorial e institucional;
- A divulgação dos projetos finalistas como cases de inovação estudantil.

A propriedade intelectual das soluções desenvolvidas permanece integralmente com as equipes participantes. O HJ Tech e a Lovable não reivindicam direitos sobre os produtos criados.

Por envolver, em sua maioria, participantes menores de 18 anos, o professor orientador será o responsável pela gestão da conta e do espaço de trabalho da equipe na plataforma Lovable, observados os termos de uso da plataforma.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

- A participação é restrita a escolas localizadas nos municípios integrantes da região da AMAUC — Associação dos Municípios do Alto Uruguai Catarinense. Inscrições de escolas fora desta abrangência serão canceladas, com comunicação ao responsável;
- A participação no desafio é gratuita e não gera qualquer vínculo trabalhista ou contratual entre participantes e organizadores;
- Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do HJ Tech, cuja decisão é soberana;
- O presente regulamento poderá ser alterado pela organização, com comunicação prévia aos participantes inscritos;
- Ao se inscrever, participantes e responsáveis declaram ter lido, compreendido e aceito integralmente este regulamento;
- Menores de 18 anos precisam de autorização de pais ou responsáveis para participação, a ser apresentada no ato da inscrição;
- Qualquer dúvida ou contestação deve ser encaminhada ao canal oficial do desafio até 48 horas antes de cada prazo relevante.

HJ Tech | Lovable | Desafio Escolas Inovadoras 2026

Regulamento Oficial — Versão 2.0