

LIVE EXPLICATIVA

Guia de entregas da temporada



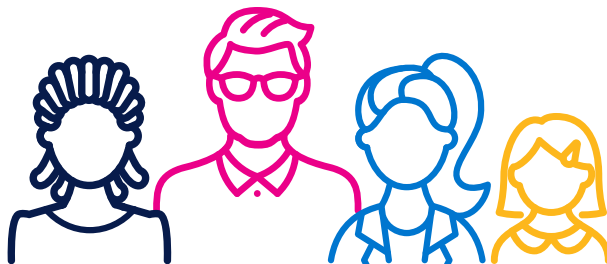
Agenda

**Equipes:
Categorias**

Entregas

**Planeja-
mento**

Dúvidas



EQUIPES



Compostas por **1-5** integrantes.

CATEGORIA INICIANTE
8-12 anos

CATEGORIA JUNIOR
13- 15 anos

CATEGORIA SENIOR
16 - 18 anos

*Sua equipe será automaticamente direcionada a uma categoria, com base na idade da **aluna mais velha**.*

INICIANTE : ENTREGAS

INICIANTE

8-12 anos

1. Foto da equipe
2. Descrição da equipe
3. Nome do Projeto
4. Descrição do Projeto
5. Segurança do app para todos*
6. Jornada de Aprendizagem + fotos
7. Vídeo Pitch
8. Vídeo Técnico
9. Elementos técnicos: o aplicativo

INICIANTE: ENTREGAS

JÚNIOR

13-15 anos

1. Foto da equipe
2. Descrição da equipe
3. Nome do Projeto
4. Descrição do Projeto
5. Ética no app
6. Jornada de Aprendizagem + fotos
7. Vídeo Pitch
8. Vídeo Técnico
9. Elementos técnicos: o aplicativo
10. Plano de Adoção do Usuário
11. Dados de pesquisa segura
12. Bibliografia

INICIANTE: ENTREGAS

SÊNIOR

16-18 anos

1. Foto da equipe
2. Descrição da equipe
3. Nome do Projeto
4. Descrição do Projeto
5. Ética no app
6. Jornada de Aprendizagem + fotos
7. Vídeo Pitch
8. Vídeo Técnico
9. Elementos técnicos: o aplicativo
10. Business Lean Canvas - plano de negócios
11. Dados de pesquisa segura
12. Bibliografia

MUDANÇAS NA ENTREGA

2026



PLANO DE NEGÓCIOS REDUZIDO

Para a categoria SÊNIOR, o plano de negócios agora é um Business Lean Canvas, formato mais conciso que reúne valor, feedback de profissionais, pesquisa de mercado e finanças em um **arquivo de uma página**. Deve ser entregue em inglês.



ÉTICA E RESPONSABILIDADE SOCIAL

As equipes das categorias SÊNIOR e JÚNIOR deverão apresentar uma explicação de **como a equipe considerou questões éticas no desenvolvimento do app** (até 150 palavras). A categoria INICIANTE vai explicar **como garantiram que o app é seguro para todas as pessoas e para o planeta** (até 150 palavras).



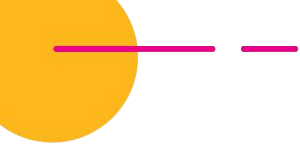
FEEDBACKS NO VÍDEO PITCH

Agora o vídeo de pitch deve incluir **provas reais de que o app foi testado com usuários-alvo** (ex.: entrevistas, depoimentos, prints de testes, comentários, vídeos, pesquisas de usabilidade).



NOVOS ITENS NA JORNADA DE APRENDIZAGEM

Passa a exigir que as equipes JÚNIOR E SÊNIOR expliquem, em até 100 palavras, como **validaram a legitimidade das informações coletadas**, além de **incluir uma bibliografia completa dos recursos utilizados** ou remixados, sem limite de palavras, em um arquivo pdf.



ENTREGÁVEIS

EXPLICAÇÃO DETALHADA



FOTO & DESCRIÇÃO DA EQUIPE

- A foto pode ser uma **colagem de fotos** de todas as integrantes;
- Pode ter a pessoa mentora na foto;
- Pode ser a logo, mas os jurados vão gostar de ver **quem está por trás do projeto**.
- O resumo é uma “**mini-bio**” de cada participante: Podem contar como se tornaram uma equipe, se são todas do mesmo lugar ou não, seus interesses etc;

LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER ENVIADO EM INGLÊS.

NOME & DESCRIÇÃO DO PROJETO

- O **nome** é apenas o nome do app. Ele não precisa ser em inglês, podem criar um aplicativo para sua comunidade local com o nome “AMOR”, por exemplo.
- Faça um **resumo do projeto, destacando os pontos mais importantes**: Qual problema escolhido? Qual foi a solução desenvolvida? Por que escolheram essa solução?
- Você terá **até 100 palavras**, então escolha bem o que contar.

LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER ENVIADO EM INGLÊS.

EXEMPLO

App “Book Shire”

Categoria Sênior

BookShire é um aplicativo onde você pode trocar livros, fazer doações de livros, vender ou até mesmo comprar livros usados com preços baixíssimos de outras pessoas.

Nosso aplicativo foi feito para ajudar estudantes e pessoas de baixa renda a encontrar uma forma mais fácil e barata de adquirir livros para fins educacionais ou culturais.

Acreditamos que a leitura é o caminho para uma educação melhor e para tornar o mundo um lugar melhor. Portanto, os livros devem ser algo acessível a todos e é nosso objetivo tornar isso possível.

**Visão geral,
como funciona.**

**Público alvo,
direcionamento**

**Explicando o problema e
importância pessoal para
a equipe**

Total: 89 palavras

JORNADA DE APRENDIZAGEM



2-6 imagens e resumo em até 100 palavras

Resumo:

- O que a equipe **aprendeu** (tecnicamente ou não);
- Como superaram **desafios**? Quais foram esses desafios?
- Panorama geral de como foi **o caminho até a entrega**?
- Quais ferramentas, materiais e pessoas vocês utilizaram para ajudar no desenvolvimento do projeto?

Imagens:

- Protótipos ou versões anteriores do projeto;
- A equipe no processo de programação/construção
- Reunião com pessoas mentoras;
- **Não inclua prints do código ou do app. Você poderá exibi-las em seus vídeos.**

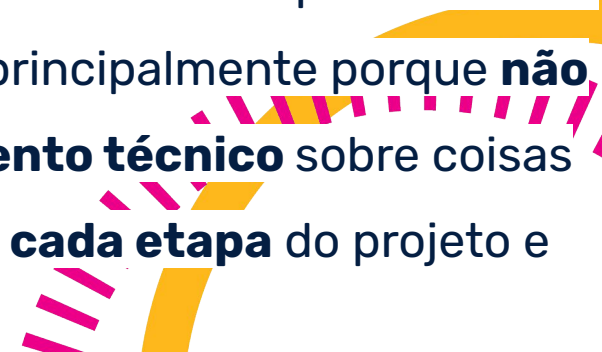
LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER ENVIADO EM INGLÊS.

EXEMPLO

App “HELP WOMEN”

Categoria Júnior

“**Descobrimos** o Technovation na escola quando nosso coordenador pedagógico nos contou sobre esse projeto e nos convidou para participar, depois disso **participamos de aulas** na escola e desde então estamos trabalhando em nosso app com **a ajuda dos duas professoras** que ministram essas aulas. **Aprendemos a trabalhar em equipe** principalmente porque **não nos conhecíamos antes**, há também o **conhecimento técnico** sobre coisas como Canva, Kodular, Figma e a alegria de **concluir cada etapa** do projeto e sentir a sensação de **dever cumprido**.”

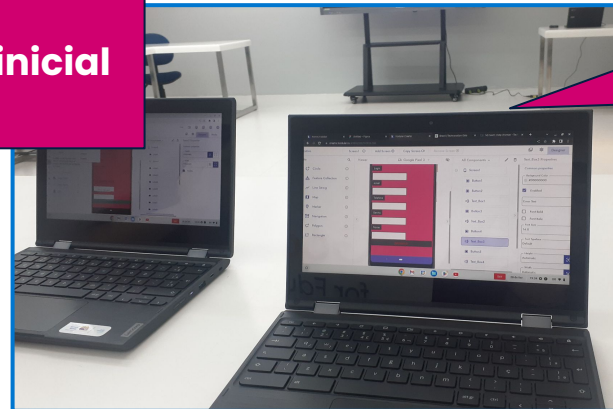
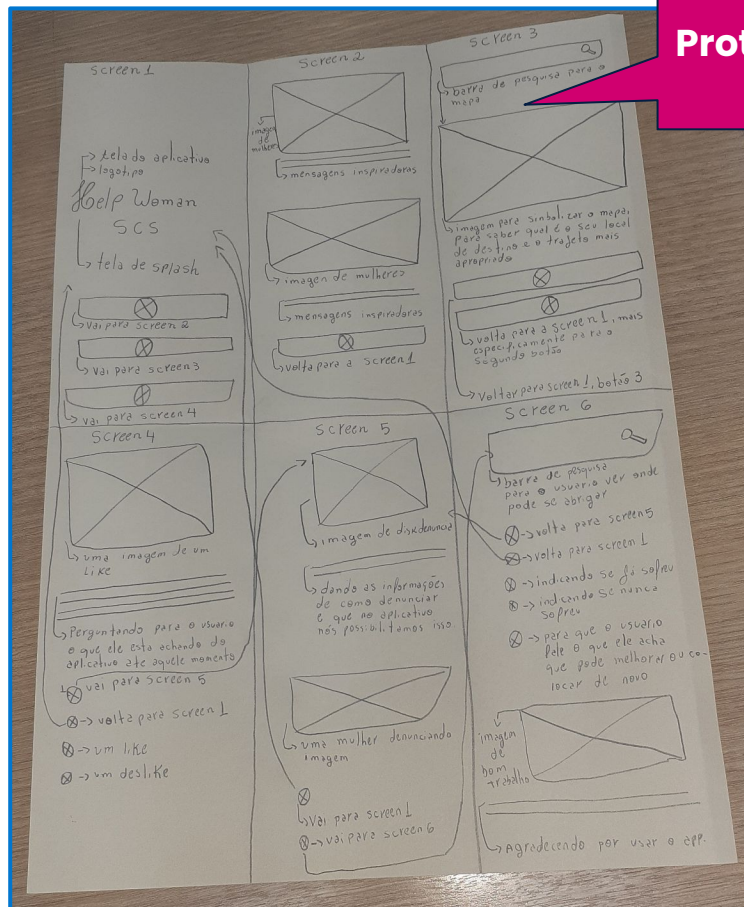


App "HELP WOMEN" - Semifinalista 2023

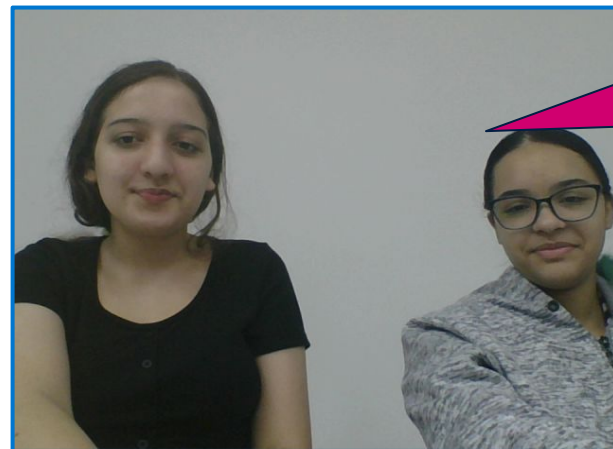
Categoria Júnior

Protótipo inicial

Equipe
trabalhando no
app



Equipe em
reunião



SEGURANÇA DO APP PARA TODOS

Até 150 palavras. **APENAS CATEGORIA INICIANTE!**

Mostrar que o app:

- **Não causa danos às pessoas** (usuárias ou não usuárias)
- **Respeita** dados e privacidade
- **Não incentiva** comportamentos perigosos, preconceituosos ou discriminatórios
- **Não prejudica o meio ambiente** e, se possível, ajuda a protegê-lo.

As equipes devem contar:

- Quais cuidados tomaram ao criar o app
- Como pensaram nas consequências do uso da tecnologia

LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER ENVIADO EM INGLÊS.

ÉTICA NOS APLICATIVOS

Até 150 palavras. **CATEGORIA JÚNIOR E SÊNIOR**

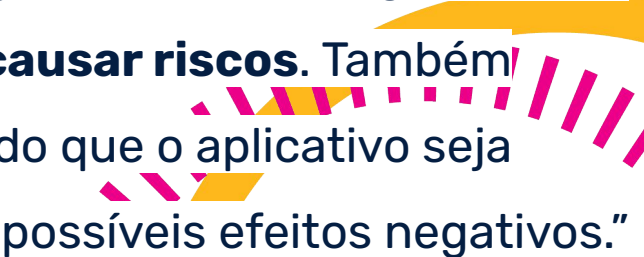
Nessa parte, a equipe deve explicar:

- Quais **cuidados éticos** teve ao criar o app
- Como garantiu que o app **não prejudica pessoas** (segurança, privacidade, respeito)
 - a. Mostrar que consideraram não coletar mais dados que o necessário, proteger informações e evitar impactos negativos no planeta.
- Se usou IA, **como evitou injustiças, vieses ou uso inadequado**
- Como o app **não prejudica o meio ambiente** (ou ajuda a protegê-lo)
- Mostrar que pensou **no impacto positivo da tecnologia, não só na solução**

LEMBREM: TUDO QUE FOR TEXTO, PRECISA SER ENVIADO EM INGLÊS.

EXEMPLO

“Ao desenvolver nosso aplicativo, tivemos cuidado para **garantir a segurança e o bem-estar dos usuários**. Nosso app permite o uso sem a coleta de dados pessoais sensíveis e **protege informações como localização**. Caso a IA seja utilizada, deixamos claro quando as respostas são geradas por ela e garantimos que o app **não forneça orientações que possam causar riscos**. Também pensamos no **impacto social da solução**, garantindo que o aplicativo seja inclusivo, respeitoso e gere mais benefícios do que possíveis efeitos negativos.”



VÍDEO PITCH



Objetivo: Convencer os espectadores sobre as ideias do o projeto.

A equipe fará isso respondendo às seguintes perguntas:

- **Que problema** vocês estão resolvendo e por que ele é **importante** para vocês e para a comunidade?
- Como o problema se relaciona com os **ODS**?
- Quais recursos do o app mostram que ele **resolve o problema**?
- Por que essa tecnologia é a **melhor maneira** de resolver o problema?
- Já existem **soluções semelhantes**? Por que sua solução é melhor?
- Como vocês obtiveram **feedback dos usuários** e o incorporaram ao o app?
- (CAT SÊNIOR) Quais são seus planos comerciais e financeiros para lançar o app?

ATÉ 3 MINUTOS. OBRIGATÓRIO LEGENDA EM INGLÊS!

EXEMPLO



Vitalis

Semifinalista 2025

Categoria Junior



Interpret

Menção honrosa 2025

Categoria Iniciantes

VÍDEO TÉCNICO



Objetivo: Mostrar **como o projeto foi construído** e **como ele funciona**. A equipe fará isso respondendo às seguintes perguntas: .

- Que aplicativo a equipe criou? Quais partes funcionam com sucesso até agora?
- Quem são os usuários-alvo? Como testaram o app com seus usuários?
- Qual **linguagem de programação** vocês usaram para criar o aplicativo? Vocês podem explicar alguma **parte importante do código e como ele funciona?**

Ou, se vocês usaram IA generativa para ajudar a programar o app: Qual foi o **processo de uso da ferramenta de IA?** Expliquem como deram instruções (prompts), testaram as respostas e fizeram ajustes até chegar a um bom resultado.

ATÉ 3 MINUTOS. OBRIGATÓRIO LEGENDA EM INGLÊS!

EXEMPLO



TinyBites

Semifinalista 2025

Categoria Sênior

PLANO DE ADOÇÃO DO USUÁRIO

Utilizar o modelo disponível.

APENAS CATEGORIA JUNIOR: 13-15 ANOS



O foco principal do plano, claro, são os usuários! Apresentar:

1. Os usuários que **já testaram** o app ou protótipo de IA e **quais feedbacks** eles forneceram;
2. Como a equipe fará para que mais pessoas **usem o app** no futuro.

EXEMPLOS

Clique sobre as imagens para ter acesso aos documentos



Entrepreneurship 9: User Adoption Plan (Junior Division)

Team name + Short Project Summary: suggested 1 paragraph

BIONIC GIRLS. We are hearing impaired and cochlear implant users, the technology that allows us to hear! We decided to improve the APP developed by Katarina on the Connected Girls team, winners of the technology award at Technovation 2022. The APP first had only the function of recording a sound, for example, fire alarm and when this sound is recognized in the external environment, the phone vibrates. For 2023, our goal was to add a bracelet, which connects to the APP and vibrates when it detects the recorded sound, alerting the user of the danger. We are doing our best for the APP to make a difference in the lives of all hearing impaired people.

How have you gotten people to use your app or invention?: suggested 1-2 paragraphs
(Example: We invited friends and family to test, partnered with organizations, publicized on social media, etc.) Note: this does not have to be the finished product but can be intermediate versions of the project.

We asked Katarina's speech therapist to test the APP with the bracelet with her hearing impaired patients. In tests, the doctor explained how it would work and placed noises around the user or asked patients to make noises such as hitting the table, and then the bracelet vibrated and lit up when she recognized the external sound. It's heartening to see the reactions of users who have tried it!

Connect Sounds
Campeão 2023
Categoria Júnior





Entrepreneurship 9: User Adoption Plan (Junior Division)

Team name + Short Project Summary: suggested 1 paragraph

The Infinity « team created the RAINSTORM application with the aim of helping to prevent human and material losses resulting from floods by using artificial intelligence to 1) alert the probability of floods; and 2) create a chatbot to assist people who experience this situation by directing them to the corresponding public and private services for each individual case.

How have you gotten people to use your app or invention?: suggested 1-2 paragraphs
(Example: We invited friends and family to test, partnered with organizations, publicized on social media, etc.) Note: this does not have to be the finished product but can be intermediate versions of the project.

We used Instagram to promote the prototype of the application on the account @projeto_rainstorm, explaining its objective. As responsible for our adoption plan, I, Yasmin, showed the Rainstorm app to my family and asked for their opinions to help us with the application. They were happy to participate with us in this journey.

RainStorm
Semifinalista 2023
Categoria Júnior



PLANO DE NEGÓCIOS

BUSINESS LEAN CANVAS – USAR MODELO



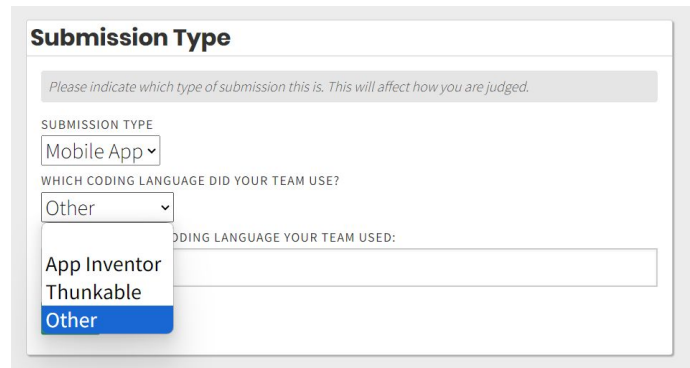
1. **Problema:** qual problema real o app resolve
2. **Público-alvo:** quem são as pessoas que vivem esse problema
3. **Solução:** como o app resolve esse problema
4. **Alternativas atuais:** como esse problema é resolvido hoje
5. **Proposta de valor:** por que o app é diferente e melhor
6. **Primeiros usuários:** quem usaria o app primeiro
7. **Canais:** como as pessoas vão conhecer o app
8. **Métricas:** como saber se o app está funcionando
9. **Custos:** principais gastos para manter o app
10. **Receita:** como o projeto pode se sustentar

APENAS CATEGORIA SÊNIOR: 16-18 ANOS

CÓDIGO FONTE (MOBILE)

Qualquer linguagem de programação para **aplicativos mobile** pode ser utilizada. Para enviar na plataforma, devem estar nas seguintes condições:

- App Inventor - carregue aia (não apk!)
- Thunkable - Insira a URL do projeto
- Outros - carregue o **arquivo zip** dos arquivos de código-fonte
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)



The screenshot shows a web form titled "Submission Type". Below the title is a grey instruction bar: "Please indicate which type of submission this is. This will affect how you are judged." The form contains two main sections. The first section, "SUBMISSION TYPE", has a dropdown menu currently set to "Mobile App". The second section, "WHICH CODING LANGUAGE DID YOUR TEAM USE?", has a dropdown menu currently set to "Other". A third section, "CODING LANGUAGE YOUR TEAM USED:", has a text input field. The "Other" option in the second dropdown is highlighted in blue.

CÓDIGO FONTE (WEB)

Qualquer linguagem de programação para **aplicativos web** pode ser utilizada: HTML, CSS, Javascript, Python ou outra.

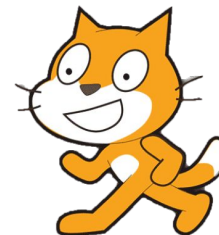
Não será aceito o link do website.

- Carregue o **arquivo zip** contendo os arquivos do código-fonte;
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)

PROTÓTIPO SCRATCH

Apenas equipes da categoria INICIANTES podem desenvolver seus projetos no SCRATCH.

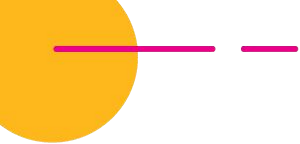
- Projetos do Scratch – **Link** da página do projeto do Scratch **OU** arquivo **sb3**.
- Caso utilize **IA**, você pode incluir um **arquivo zip** que contenha informações do **conjunto de dados** (imagens, planilha, etc.)



DATAS IMPORTANTES

2025/2026

- **26/01/2025:** Início das atividades pedagógicas
12 semanas para a entrega do projeto
- **18 de Março:** Fim das Inscrições de Alunas & P.Mentoras
- **20 de Abril: Prazo de Entrega do Projeto**
- **23 de Abril - 18 de Maio:** 1ª Rodada de Avaliação
- **27 de Maio a 10 de Junho:** 2ª Rodada de Avaliação
- **Meados de Junho:** Anúncio das Finalistas e Celebração Global
- **Meados de Outubro: World Summit**



PLATAFORMA

ONDE ENVIAR OS ENTREGÁVEIS



**DICAS
PARA QUE O
TEMPO SEJA
SEU ALIADO E
NÃO INIMIGO**

ATENÇÃO AOS PRAZOS

Estejam atentas aos **prazos da competição** para que não percam nenhum deles. Marquem na agenda do telefone, adicionem um lembrete, escreva no calendário da geladeira..

26 de Janeiro: Início oficial da temporada | 14 semanas até entrega

18 de Março: Fim das Inscrições de Alunas & Pessoas **Mentoras**

20 de Abril: Prazo de Entrega do Projeto

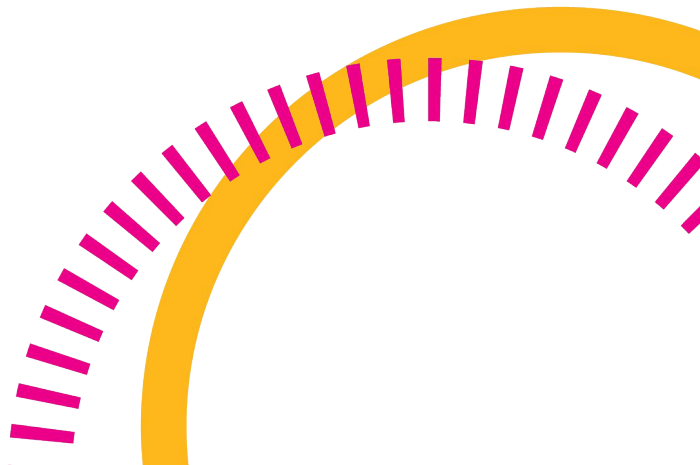


DIVISÃO DE TAREFAS

Cada um dos entregáveis é composto por subtarefas que são realizadas até o produto final. Façam a divisão das tarefas por entregável ou por subtarefa, facilitando o processo de desenvolvimento.

Exemplo: Subtarefas do *Vídeo Pitch*

- Escrever o roteiro;
- Gravar as partes;
- Editar o vídeo;
- Adicionar legendas;
- Publicar no Youtube.

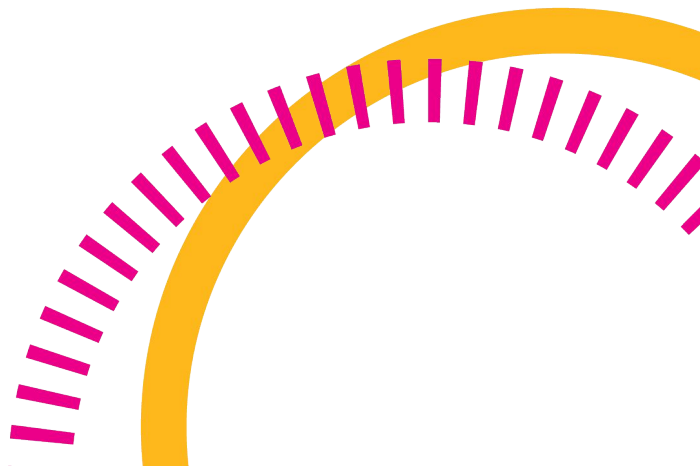


ACOMPANHE O PROGRESSO

Manter o **controle das tarefas e do andamento do projeto** é essencial para uma temporada bem-sucedida. Uma boa prática é utilizar de uma ferramenta onde a equipe pode inserir o **que já foi feito, o que está em andamento e o que ainda precisa ser concluído.**

Dicas de Ferramentas:

- Planilhas - temos um [modelo](#)!
- Trello;
- Notion;



REUNIÕES PERIÓDICAS

É imprescindível que vocês mantenham um **ritmo de reuniões semanais ou quinzenais** para que a motivação da equipe se mantenha e vocês consigam visualizar o que já foi feito e o que está pendente.

Dicas de ferramentas:

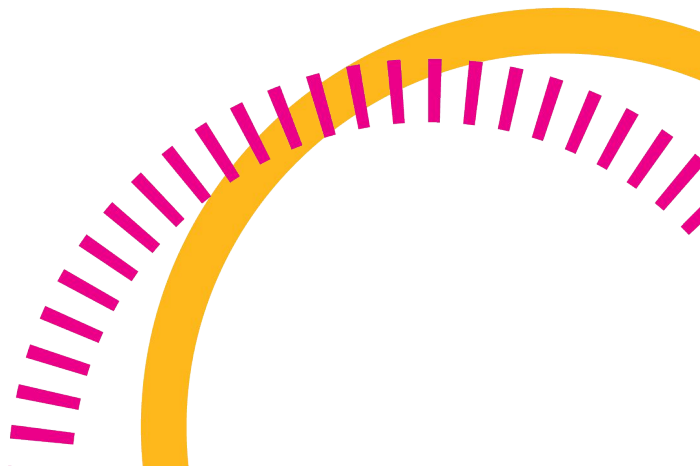
- Google Meet
- Chamada de Video Whatsapp



PEÇAM AJUDA!

Vocês não estão sozinhas nessa jornada! As mentoras e organizadoras do Technovation **estão aqui para apoiar e guiar sua equipe em cada etapa do projeto.** Não hesitem em buscar ajuda sempre que enfrentarem dúvidas ou desafios.

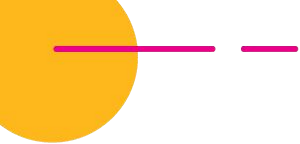
- Reúnam suas **dúvidas** *antes* dos **encontros com pessoas mentoras**;
- Peçam **feedback** nas entregas;
- Compartilhem as **dificuldades** que estão enfrentando, não deixem acumular!



Lembrem-se: o mais importante não é apenas o *produto final*, mas tudo o que vocês vão **aprender**, as habilidades que podem **desenvolver** e o **impacto positivo** que podem causar no mundo.

Aproveitem a jornada! :)





DÚVIDAS?

MANDE NO CHAT!





***“A coisa mais difícil
é a decisão de agir.
O resto é apenas
persistência!”***

Amelia Earhart,
pioneira da aviação



OBRIGADA !

alice@technovationbrasil.org.br

@techgirlsbr

www.technovationbrasil.org