



Regulamento UNITEL GO Challenge

Descrição: O UNITEL GO Challenge é uma competição que pretende identificar as melhores startups de negócios digitais do país, assim como potenciar o Ecossistema Digital de Angola.

- **Categorias de Premiação Final**
 - 1º Classificado = Vencedor
 - 2º Classificado = Menção Honrosa Inovação
 - 3º Classificado

- **Participantes:** Aberto para todas as startups/negócios de Angola assim como angolanos residentes na Diáspora

- **Etapas:**
 - **Etapa 1 – Qualificação Angola**

 - **Submissão de projectos:**
 - Preenchimento de Formulário de Inscrição em: <https://forms.cloud.microsoft/r/N38nEpzfa6>
 - Envio de requisitos para o endereço de email: gochallenge@unitel.co.ao
 - Vídeo demonstrativo
 - PowerPoint

NOTA: O endereço de email do remetente tem de ser igual ao email inserido no formulário do Office Forms.

Início: 02/04/2026 **Término:** 30/04/2026

- **1ª Triagem:** Serão selecionados os 10 melhores projectos para um processo de incubação.

Início: 04/05/2026 **Término:** 08/05/2026

- **Incubação:** Os 10 negócios que passarem a triagem participarão no UNITEL Bootcamp – Aceleração de negócios;
- Será exigida a presença física das startups no mínimo 2 vezes por semana, na Incubadora UNITEL GO. Em caso de incumprimento de presença e não produção dos entregáveis, a Startup será automaticamente substituída. (excepto startups fora de Luanda);
- *As faltas ou ausências injustificadas nas sessões de mentoria, terão impacto negativo na pontuação geral da classificação final.*

- **Bootcamp Aceleração + Mentoria**

- Início:** 11/05/2026 **Término:** 17/07/2026

- **Apresentação:** As startups serão apresentados a um corpo de jurados constituído por um Júri e membros da UNITEL. Neste evento serão escolhidas as 3 startups que se qualificam para a 2ª etapa.

- **Etapa 2 – Final**

- **3 Apurados da 1 Etapa qualificam-se para a Etapa 2**
 - **4 Startups PALOP qualificam-se para a Etapa 2**

- **Preparação Pitch:**

- Sessões de preparação de Pitch individuais p/ Startup

- **Competição Final:**

- Apresentação Pitch de 3 min. de 10 Startups p/ determinar:
 - O Vencedor entre 3 Startups Angolanas
 - O Destaque entre 4 Startups PALOP

Data do Evento: 30/10/2026

- **Requisitos de submissão**

- Negócio tem que envolver canais digitais, ex. Aplicativo/Website;
- É permitida a utilização de qualquer programa de desenvolvimento;
- Obrigatório vídeo explicativo de tamanho inferior a 15 MB e até 1 min. de duração, onde é demonstrado o funcionamento da app/negócio;
- Obrigatório documento com a descrição funcional (Powerpoint ou PDF). Pode ser baseado no template disponibilizado no site: www.unitel.ao;

- **Envio de vídeos:** Via email para: gochallenge@unitel.co.ao

- **Desqualificação**

- Startups/Negócios que não envolvam canais digitais (App/Website) não serão considerados;
- Não presença nos slots indicados por 2 vezes na incubadora UNITEL;
- Startups/Negócios submetidos apenas com documento descritivo, sem apresentação visual do protótipo funcional, serão desqualificados;
- Startups/Negócios devem ser **exclusivamente** desenvolvidos por membros da equipa. Caso se descubra violações à propriedade intelectual na sua concepção ou gestão, automaticamente, a equipa será desqualificada (em qualquer fase).

- **Acesso a Investimento**

- Após a Competição caso exista pretensão de receber investimento por parte da Startup e em caso de interesse de investimento por parte da UNITEL, a mesma deverá ter um direito de preferência para apresentação de uma proposta.

- **Premiação:**
 - **Etapa – 1: Apurados para 2ª Etapa**
 - 1 ano de Telecomunicações Grátis
 - 1 ano de incubação na Incubadora Unitel GO
 - Divulgação nos canais de Media UNITEL e parceiros
 - **Etapa – 2: Vencedor Angola**

TABELA DE PRÉMIOS UNITEL GO CHALLENGE – EDIÇÃO 2026				
Categoria	UNITEL		PATRÓCINIO	
	Descrição	Quantidade	Descrição	Quantidade
1º Vencedor	10 Milhões Kzs	1	Laptop	1
	Laptop	3*	Laptop	1
2º Menção Honrosa Inovação	Laptop	3*	Laptop	1
3º Classificado	Laptop	3*	NA	NA

NOTA IMPORTANTE:

1 - * = Podem se atribuídos no máximo, até **3** computadores. A quantidade mínima pode variar.