

REGULAMENTO DA 3ª FEIRA DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO - EDIÇÃO VALE EUROPEU

A Agência de Inovação Tecnológica (AGIT) da Universidade Regional de Blumenau (FURB), torna público a presente chamada prévia para a **apresentação de projetos inovadores e empreendedores da comunidade, voltados ao desenvolvimento de soluções para novos processos, produtos e serviços**, a serem expostos na 3ª Feira de Inovação e Empreendedorismo - Edição Vale Europeu.

1. DA FEIRA DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

1.1. A Feira de Inovação e Empreendedorismo representa um espaço de apresentação de soluções inovadoras, oferecendo oportunidade de trocas de experiências para inovação no campo da ciência e da tecnologia, e será realizada nas dependências do Centro de Inovação Blumenau (CIB) nos dias 9 e 10/11/2022.

2. DO CONCEITO DE INOVAÇÃO PARA EFEITO DESTE DOCUMENTO

2.1. Inovação é a introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo ou social que resulte em novos produtos, processos ou serviços. (Lei 10.973/04: Lei da Inovação).

3. DOS OBJETIVOS DA FEIRA

3.1. Estimular o interesse para o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação entre estudantes do ensino fundamental, médio e universitário, bem como de técnicos e professores.

3.2. Expor o resultado dos projetos voltados a soluções empreendedoras e inovadoras para a comunidade, propiciando espaços para troca de conhecimentos.

3.3. Colaborar para o fortalecimento do ecossistema local de Inovação.

3.4. Difundir a Cultura da Propriedade Intelectual.

3.5. Expandir a abrangência da Feira para todos os municípios do Vale Europeu.

4. DAS NORMAS GERAIS

4.1. Compete a Agência de Inovação Tecnológica (AGIT) da FURB orientar, divulgar e coordenar as atividades para o cumprimento desta chamada.

4.1.1. A organização do evento será realizada de forma conjunta entre a Agência de Inovação Tecnológica da FURB e o Instituto Gene.

4.2. Os trabalhos serão expostos de forma híbrida, em plataforma virtual¹ e de forma presencial² nas dependências do CIB.

4.2.1. Serão disponibilizados espaços e horário (8h às 12h) para apresentação dos projetos no dia 10/11/2022 no CIB.

4.3. Os projetos que participarão da Feira poderão ser inscritos de forma gratuita e voluntária no período de 1 de setembro a 16 de outubro de 2022, por meio do site www.furb.br/euqueroinnovar

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. Poderão se inscrever alunos e servidores da FURB e de outras instituições de ensino superior, médio ou fundamental, públicas ou privadas, sediadas nos municípios que integram a Associação de Municípios do Vale Europeu – AMVE, quais sejam: Doutor Pedrinho, Rio dos Cedros, Benedito Novo, Pomerode, Timbó, Rodeio, Ascurra, Apiúna, Indaial, Blumenau, Gaspar, Guabiruba, Brusque e Botuverá.

5.2. Os projetos poderão ser inscritos nas seguintes categorias:

- a) Categoria 1 – Jovem Inventor – Alunos de ensino fundamental e ensino médio de escolas públicas e privadas da região da AMVE.
- b) Categoria 2 – Universitária / Produto ou Processo – Alunos de graduação e pós-graduação, Professores e Técnicos vinculados a Instituições de Ensino Superior da região da AMVE.
- c) Categoria 3 – Universitária / Negócio ou Aplicativo – Alunos de graduação e pós-graduação, Professores e Técnicos vinculados a Instituições de Ensino Superior da região da AMVE.

5.3. A participação poderá ser individual ou em grupos de até cinco (5) estudantes.

5.3.1. A participação de um professor orientador ou professor responsável é indispensável para a *Categoria 1 - Jovem Inventor*.

5.3.2. Um professor poderá ser orientador ou responsável em mais de uma inscrição, incluindo diferentes escolas, não integrando o número de participantes referido no item 5.3.

5.4. São condições para inscrição na *Categoria 1 - Jovem Inventor*:

- a) Estar matriculado em escola de ensino fundamental ou médio da região da AMVE.

¹ Os trabalhos serão expostos na rede social Instagram sob a conta @agitfurb ou através de site criado para o evento.

² As atividades presenciais ficam condicionadas aos decretos sanitários vigentes na data do evento.

b) Ter um professor que será o responsável pela inscrição e pelo recebimento e repasse do prêmio aos alunos.

5.5. São condições para inscrição nas Categoria 2 e 3 - *Universitária*:

a) Ter vínculo ativo com instituição de ensino superior da região da AMVE ou ser egresso a partir de 2021.

b) Que o projeto proposto não esteja vinculado a empresa constituída anteriormente a 2021, da qual os participantes sejam sócios.

5.6. Todas as inscrições deverão ser realizadas pelo membro líder da equipe, que será o responsável:

a) por todas as comunicações realizadas com junto à coordenação da Feira;

b) pelo recebimento do prêmio.

5.7. As inscrições serão efetivadas por meio do site www.furb.br/euqueroinovar após a publicação do regulamento definitivo, dentro do período de inscrições.

5.7.1 Não serão aceitas inscrições encaminhadas por qualquer outro meio.

5.7.2 Não serão aceitas inscrições dos vencedores das edições anteriores da Feira de Blumenau com os mesmos projetos. Estes somente poderão se inscrever com um projeto novo ou modificação substancial do projeto vencedor.

5.7.2.1 Não se incluem na vedação do item 5.7.2, os projetos vencedores das edições da Feira de Inovação e Empreendedorismo do CCT-FURB.

5.8. No ato da inscrição, os participantes deverão preencher o formulário com informações sobre todos os membros da equipe, resumo com no mínimo 250 palavras, banner a partir de modelo a ser disponibilizado na página do evento e vídeo de até 3 minutos sobre o trabalho.

6. DOS PROJETOS

6.1. Os projetos inscritos serão avaliados e homologados previamente pela AGIT.

6.1.1. Os projetos deverão ser de autoria dos alunos inscritos³.

6.2. As inscrições serão homologadas considerando os seguintes critérios:

a) Correto preenchimento do formulário de inscrição;

b) Atenção às disposições do presente regulamento;

³ Considera-se autor aquele que participou das atividades que envolveram a criação do projeto, independente do grau de contribuição.

6.2.1. Não serão aceitos trabalhos de conteúdo ofensivo ou contrário a moral e aos bons costumes.

6.3. Serão homologadas até 100 inscrições, considerando-se a proporcionalidade das categorias e a ordem da inscrição.

7. DA APRESENTAÇÃO NA FEIRA

7.1. No dia 10 de novembro de 2021 pela manhã (das 8 h até 11 h), os participantes terão um espaço no Centro de Inovação Blumenau, para exposição de seus projetos.

7.2. Será disponibilizado para cada inscrição um biombo (1 m x 1,20 m).

7.3. Todos os trabalhos serão publicados na rede social Instagram, na conta da @agitfurb ou em site criado para o evento.

7.3.1. A publicação “online” consiste de um banner e um vídeo.

7.3.2. As apresentações da *Categoria 1 - Jovem Inventor*, consistirão:

- a) Na exposição presencial dos projetos no período da manhã do dia 10/11;
- b) Na publicação online, a ser realizada pela organização.

7.4. As apresentações das *Categorias 2 e 3 - Universitária*, consistirão:

- a) Na exposição presencial no período da manhã do dia 10/11;
- b) Na publicação online, a ser realizada pela organização;
- c) Na apresentação de Pitches no período noturno do dia 10/11, apenas para os projetos selecionados que obtiverem as melhores avaliações.

7.4.1. Serão selecionados 12 projetos para a etapa de Pitches, sendo 6 da categoria 2 e 6 da categoria 3.

7.5. Os trabalhos poderão permanecer publicados em rede social ou site após a realização do evento.

7.6. A participação na Feira consistirá na apresentação do projeto, por meio de:

- a) um banner (formato A0 – modelo orientativo em anexo/disponível na página do evento);
- b) um vídeo de até 3 minutos contextualizando o projeto;
- c) opcionalmente, um protótipo ou *mockup*, ou seja, algo que represente o projeto fisicamente.

7.6.1. A impressão do banner para exposição presencial no CIB será providenciada pela organização.

7.7. As apresentações de Pitches, que ocorrerão no período noturno do dia 10/11, apenas para os selecionados das Categorias 2 e 3 – *Universitária*, poderão utilizar os mesmos recursos da apresentação na feira (banner e protótipo/mockup), bem como, recursos eletrônicos (slides).

8. DAS AVALIAÇÕES

8.1. As avaliações de todos os projetos serão realizadas de manhã, durante o período de exposição dos participantes.

8.2. As avaliações serão realizadas por meio de uma comissão formada por membros de ecossistemas de inovação.

8.2.1. Os membros da comissão de avaliação não devem ter relação com os projetos avaliados.

8.2.2. Cada projeto será avaliado por, no mínimo, 3 avaliadores diferentes.

8.3. Em ambas as categorias, os projetos serão avaliados considerando os seguintes critérios e pesos:

Critério de Avaliação	Peso
1) Originalidade e criatividade da solução proposta e seu grau de inovação	3,0
2) Potencial de implementação da solução proposta no mercado	2,5
3) Potencial de utilização pelo público-alvo	2,5
4) Desenvoltura da apresentação oral e qualidade do material de apresentação	2,0

Avaliação da Categoria 1 – *Jovem Inventor*

8.4. Para a Categoria 1 - *Jovem Inventor*, os vencedores serão anunciados ao término das apresentações no período matutino, com a respectiva entrega dos prêmios.

Avaliação das Categorias 2 e 3 - *Universitária*

8.5. Para as Categorias 2 e 3 - *Universitária*, serão selecionados 6 projetos de cada, que deverão ser apresentados na forma de Pitch, no período noturno do dia 10/11.

8.5.1. As apresentações dos Pitches ocorrerão no auditório do Centro de Inovação Blumenau, das 18:30h às 22h.

8.6. Cada projeto selecionado para os Pitches poderá ser apresentado por um ou mais integrantes da equipe em, no máximo, 3 minutos.

8.7. Os selecionados para os Pitches apresentarão seus projetos para uma banca avaliadora composta de 5 avaliadores.

8.8. Serão desclassificados os selecionados que não estiverem presentes na data e horário da apresentação dos Pitches ou que não apresentarem para a banca seu projeto.

9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PITCHS (Apenas Categorias 2 e 3 – Universitária)

9.1. A avaliação dos Pitches será realizada por uma comissão formada por membros do ecossistema de inovação da região.

9.2. Cada membro da banca atribuirá notas individualmente para cada um dos critérios avaliados, que serão somadas, observando-se os critérios do item 8.3

9.3. Em caso de empate, a comissão julgadora definirá a ordem de classificação, a partir da maior pontuação obtida no critério “1” previsto no item 8.3 deste regulamento.

10. DA PREMIAÇÃO

10.1. Para os projetos vencedores de cada categoria, haverá troféu e certificado, além dos seguintes prêmios específicos discriminados abaixo:

10.1.1. Para a *Categoria 1 – Jovem Inventor*:

- a) Primeiro lugar:
 - R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) + brinde(s);
 - Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.
- b) Segundo lugar:
 - R\$ 1.200,00 (mil e duzentos reais) + brinde(s);
 - Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.
- c) Terceiro lugar:
 - R\$ 900,00 (novecentos reais) + brinde(s);
 - Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.
- d) Quarto lugar:
 - R\$ 600,00 (seiscentos reais) + brinde(s);
 - Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.
- e) Quinto lugar:
 - R\$ 300,00 (trezentos reais) + brinde(s);
 - Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.

10.1.2. Para cada uma das *Categoria 2 e 3 – Universitária*:

a) Primeiro lugar:

- R\$ 2.000,00 (dois mil reais) + brinde(s);
- Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.
- Voucher para o curso Empretec SEBRAE.

b) Segundo lugar:

- R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) + brinde(s);
- Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.

c) Terceiro lugar:

- R\$ 1.000,00 (mil reais) + brinde(s);
- Mentoria gratuita no Instituto Gene nos eixos: Empreendedor, Mercado, Gestão, Tecnologia e Capital.

10.2. Os prêmios e brindes serão disponibilizados diretamente pelos patrocinadores ou através do Instituto Gene.

11. CRONOGRAMA

11.1. As atividades previstas neste regulamento, seguirão o seguinte cronograma:

Data	Horário	Evento	Descrição
01/09 a 16/10	Até 23:59 do dia 16/10	Inscrições	Os interessados devem submeter seus projetos através de plataforma eletrônica www.furb.br/euqueroinovar
17/10 a 21/10	**	Seleção	Análise das propostas pela comissão.
24/10	Até às 18:00	Homologação	Homologação das inscrições selecionadas para participar da feira. www.furb.br/euqueroinovar
09/11	19:00 às 20:00	Abertura	Cerimonial de Abertura.
09/11	20:00 às 21:00	Palestra	Palestra Abertura – a definir
10/11	08:00 às 11:00	Apresentação e avaliação dos projetos	Todos os inscritos apresentam os projetos em área específica para a comunidade e a comissão julgadora.
10/11	11:30	Premiação	Divulgação dos Projetos Vencedores na Categoria 1.
10/11	18:30-21:30	Pitches	Apresentação dos Pitches e Avaliação das Categorias 2 e 3.
10/11	21:30-22:00	Premiação	Divulgação dos Projetos Vencedores nas Categorias 2 e 3.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1. As atualizações e informações acerca do evento serão publicados na página oficial www.furb.br/euqueroinnovar, bem como, na rede social instagram @agitfurb.

12.2. É de responsabilidade de todos os inscritos no âmbito desta chamada apresentar o projeto, respeitando o ineditismo e direitos autorais de outrem.

12.3. Em qualquer momento o interessado que possuir dúvida pode entrar em contato com pelo e-mail agit@furb.br ou pelo telefone (47) 3321-0605.

12.4. Será fornecido certificado de participação aos inscritos.

12.5. Os casos omissos previstos nessa chamada serão analisados e decididos pela Agência de Inovação Tecnológica da FURB.

Blumenau, 04 de agosto de 2022.


Rodrigo dos Santos Cardoso

Coordenador da 3ª Feira de Inovação e Empreendedorismo
Edição Vale Europeu

Vinicyus Rodolfo Wiggers
Coordenador da Agência de Inovação Tecnológica