



## Regulamento InovaÇÃO UFRJ - Desafio 2024

O InovaÇÃO UFRJ é uma competição universitária de Empreendedorismo, realizada pelos múltiplos atores do Ecossistema de Inovação da UFRJ. O objetivo é promover a cultura do empreendedorismo inovador e estimular a criação de negócios de base tecnológica. O Desafio 2024 tem como tema "Modelos de Negócio Sustentáveis".

### 1. Sobre o Inovação UFRJ.

- 1.1. É um programa anual coordenado pelo Inova UFRJ, realizado em parceria com o Parque Tecnológico, Incubadoras, Laboratórios, Empresas Juniores e Unidades Inova dos Centros Universitários da UFRJ.
- 1.2. O Programa é um desdobramento da Política de Inovação da Universidade e visa estimular a colaboração para inovação no Ecossistema de Inovação da UFRJ.
- 1.3. Cada edição é caracterizada por um desafio, que são definidos a partir das tendências tecnológicas, pautas globais, ou demandas sociais na região de influência da UFRJ.
- 1.4. A participação no programa é gratuita e oferece certificado de participação aos concluintes e premiação para os destaques.
- 1.5. Durante o programa os estudantes recebem todas as orientações necessárias para o desenvolvimento das atividades, não sendo necessário ter um projeto prévio.
- 1.6. O programa é formado por palestras, workshops, mentorias e cerimônia de premiação, com carga horária total de 32h.

### 2. Sobre os participantes.

- 2.1. Poderão participar como líder de equipe do InovaÇÃO UFRJ pessoas maiores de 18 anos, pertencentes à comunidade da UFRJ.
- 2.2. Poderão participar como membro de equipe do InovaÇÃO UFRJ pessoas maiores de 18 anos, pertencentes a qualquer instituição de ensino superior, desde que regularmente matriculadas em curso de graduação ou pós-graduação.

### 3. Sobre as inscrições.

- 3.1. As inscrições para participação no InovaÇÃO UFRJ devem ser feitas por meio do formulário disponível em <https://inovacao.ufrj.br/inovacao-2024/>. Não será aceita outra forma de inscrição.



- 3.2. Antes de realizar a inscrição a equipe deverá definir um líder e criar um nome para a sua equipe. Somente serão aceitas inscrições de equipes, que deverão ter entre 03 (três) e 05 (cinco) integrantes.
- 3.3. O nome da equipe deve ser composto por pelo menos uma palavra e com limite máximo de 30 caracteres. As palavras não devem ser de cunho ofensivo.
- 3.4. A participação da equipe será confirmada pela organização do Desafio conforme o cronograma.
- 3.5. Todos os dados compartilhados com a organização do Desafio estão em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), sendo aplicado a essa competição o disposto na [Cartilha da Lei Geral de Proteção de Dados](#) disponibilizada pela universidade. Nenhum dado será compartilhado com terceiros.
- 3.6. Não será cobrada taxa de inscrição.

#### 4. Número de Vagas e Critérios de Seleção

- 4.1. O InovAÇÃO 2024 oferece vagas para 30 equipes.
- 4.2. A definição dos aprovados ocorre por meio das notas obtidas por cada equipe em três critérios de avaliação, conforme tabela abaixo.

<b>Critério</b>	<b>Definição</b>	<b>Pontuação</b>
Equipe Multidisciplinar	Número de cursos representados pela equipe	1 a 5 pontos
Diversidade	Número de membros que se identificam como pessoas do gênero feminino, negras, indígenas ou PcD (Pessoas com Deficiência)	0 a 5 pontos
Tamanho da Equipe	Número de Membros da Equipe	3 a 5 pontos
Ideia de Negócio*	Avalia o potencial inovador da ideia de negócio, caso ela seja apresentada	0 a 5 pontos

\* A ideia não é obrigatória, mas desejável. Durante o programa as equipes poderão mudar a Ideia.

- 4.3. Em caso de empate nos critérios anteriores, será considerada a ordem de inscrição das equipes.

## 5. Estruturação da competição

- 5.1. A competição contará com um **workshop presencial de abertura**, previsto no cronograma do programa, em que serão explicadas as regras gerais do Desafio. É obrigatória a participação de pelo menos um (1) membro da equipe. Equipes que não enviarem representante serão desclassificadas.
- 5.2. A competição contará ainda com **workshops híbridos**, além de **palestras e mentorias online** em datas indicadas no cronograma. É obrigatória a participação de pelo menos um (1) integrante da equipe em cada evento.
- 5.3. A competição contará com um **workshop presencial final**, com Demo Day e Premiação. A participação neste evento é obrigatória para todas as equipes finalistas, que serão anunciadas conforme cronograma do programa. A participação das demais equipes é desejada, mas não obrigatória.
- 5.4. As equipes inscritas no InovAÇÃO UFRJ contarão com o apoio de mentores designados pela organização da competição. Mentores podem ser empreendedores, empresários, investidores, professores ou pesquisadores interessados em apoiar os projetos, compartilhando com as equipes seu tempo, conhecimento e rede de contatos.
- 5.5. Os certificados de participação serão individuais e fornecidos apenas aos membros da equipe que tiverem participado de pelo menos 75% das atividades previstas no programa.

## 6. Entregas, Avaliação e Definição dos Finalistas

- 6.1. As equipes deverão fazer duas entregas durante a competição: uma primeira versão do Mapa de Ideação e, posteriormente, a versão final do Mapa de Ideação e o Plano de Ação no formato 5W2H. As datas, bem como todas as orientações sobre estas entregas estarão disponíveis no cronograma oficial e no site da competição. Equipes que não fizerem a entrega no prazo estabelecido no cronograma serão automaticamente desclassificadas.
- 6.2. A avaliação dos trabalhos no InovAÇÃO UFRJ é feita da seguinte forma: (1) a avaliação da primeira versão do Mapa de Ideação; (2) a avaliação da versão final do Mapa de Ideação e do Plano de Ação. As etapas 1 e 2 terão pesos de 20% e 80%, respectivamente, na nota final.
  - 6.2.1 As entregas serão avaliadas pelo Comitê de Avaliação do InovAÇÃO UFRJ, considerando os seguintes critérios: (1) Relevância do problema; (2) Proposição única de valor; (3) Viabilidade Econômica e Financeira; e (4) Impacto socioambiental positivo. Todos os trabalhos receberão notas de 0 (zero) a 10 (dez). Os critérios de multidisciplinaridade e diversidade irão compor até 1 ponto adicional (0,5 para cada critério) na nota final desta primeira entrega e serão obtidos proporcionalmente com base na pontuação obtida nestes mesmos critérios no processo de seleção.



6.2.2 As equipes cujos trabalhos receberam notas inferiores a 5 (cinco) serão automaticamente desclassificadas.

6.3. As seis (6) equipes com maior pontuação serão definidas como finalistas;

6.4. As seis equipes finalistas deverão participar do Demoday, apresentando seu pitch para uma Banca de Avaliadores. Os vencedores serão definidos pela Banca seguindo os mesmos critérios da etapa anterior: (1) Relevância do problema; (2) Proposição única de valor; (3) Viabilidade Econômica e Financeira e (4) Impacto socioambiental positivo; acrescidos de um quinto critério: (5) Qualidade da Apresentação.

6.5. A Organização do InovaÇÃO UFRJ não disponibilizará qualquer feedback ou classificação final das equipes inscritas na competição.

## 7. Premiação

7.1. A equipe vencedora na categoria Melhor Modelo de Negócios será premiada com o valor de R\$ 5 mil reais. Cada membro da equipe receberá ainda: transporte, hospedagem e credencial para Hack Town 2024 – Festival de Inovação e Criatividade em Santa Rita do Sapucaí - MG.

7.2. A equipe vencedora na categoria Maior Impacto Socioambiental será premiada com o valor de R\$ 3 mil reais. Cada membro da equipe receberá ainda: transporte, hospedagem e credencial para Hack Town 2024 – Festival de Inovação e Criatividade em Santa Rita do Sapucaí - MG.

7.3. Todas as equipes finalistas receberão o Certificado de Finalistas e garantem participação no Programa "Inova Seed UFRJ" de pré-incubação de novas ideias de negócios.

7.4. Outras premiações para todos os participantes do InovaÇÃO poderão ser anunciadas durante a competição.

## 8. Colaboração com a Mídia e Direito de Imagem

8.1. Os participantes do InovaÇÃO UFRJ concordam em conceder entrevistas e participar de reportagens que por ventura sejam solicitadas e autorizam a Organização do InovaÇÃO UFRJ a veicular as imagens oriundas da competição nos diversos tipos de mídia, tais como impressa, televisionada, vídeo, virtual, telefônica, dentre outras.