

REGULAMENTO DESAFIO IFG

1. Objetivo

O Desafio IFG – Da Ideia à Inovação possui como principais objetivos:

- a) Disseminar a cultura empreendedora no IFG;
- b) Possibilitar o trabalho em rede (*network*) entre estudantes de diferentes câmpus, pesquisadores, atores do governo, empresas e investidores;
- c) Alcançar premiações nas principais competições nacionais e internacionais de conhecimento e competências técnicas e de plano de negócios;
- d) Formação, integração e capacitação de equipes multidisciplinares;
- e) Fomentar o empreendedorismo tecnológico e social visando a geração de novos negócios de alto impacto.

2. Público-alvo

2.1 O público-alvo do Desafio IFG compreende estudantes e servidores do Instituto Federal de Goiás.

2.2 Para participar do Desafio IFG é necessário ter equipe formada de 3 (três) a 5 (cinco) estudantes (de cursos técnico, superior e/ou pós-graduação), sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, indicado como líder da equipe.

2.3 A equipe poderá escolher um servidor (docente ou técnico-administrativo) para orientar o trabalho ao longo do Desafio. A indicação do Servidor Tutor deverá ser feita no momento da inscrição.

3. Etapas

3.1 O Desafio IFG será organizado conforme as etapas e datas descritas a seguir:

3.1.1 Cronograma

Atividade	Data
Lançamento da Chamada	20 de abril de 2015
Período das inscrições	27 de abril a 29 de maio de 2015
Data limite para envio do sumário executivo	08 de junho de 2015
Homologação das inscrições	10 de junho de 2015
Data para recurso da homologação	11 de junho de 2015
Resultado dos recursos da homologação	16 de junho de 2015
Resultado da seleção das propostas	18 de junho de 2015
Data para recurso do resultado da seleção	19 de junho de 2015
Resultado dos recursos da seleção	24 de junho de 2015
Período de treinamento <i>online</i> coletivo para as equipes (<i>Bootcamp Online</i>)	25 e 26 de junho de 2015
Período para agendar treinamento individual <i>online</i> para as equipes	29 e 30 de junho
Período para treinamento <i>online</i> individual para cada equipe	1 a 31 de julho
Competição simulada (<i>feedback round</i>)	2º dia do SIMPEEX (Data prevista: 27 de agosto de 2015)
Semifinal do Desafio IFG	3º dia do SIMPEEX - Manhã (Data prevista: 28 de agosto de 2015)
Final do Desafio IFG	3º dia do SIMPEEX - Tarde (Data prevista: 28 de agosto de 2015)
Divulgação das equipes vencedoras	29 de agosto de 2015

3.2 Inscrição

3.2.1 A inscrição no Desafio IFG deverá ser proposta pelo líder da equipe por meio de solicitação online no site www.desafioifg.com.br

3.2.2 Após a solicitação, o líder receberá um e-mail de confirmação com o modelo de sumário executivo (projeto) a ser encaminhado à banca avaliadora. Os itens contemplados no sumário serão:

Sumário Executivo

1. Equipe

- a) Líder: nome, campus, e-mail, telefone, resumo acadêmico e profissional; (3 linhas);
- b) Demais membros: nome, campus, e-mail, telefone, resumo acadêmico e profissional (3 linhas);
- c) Servidor Tutor (opcional): Nome, campus, e-mail, telefone e link do currículo Lattes ou minicurriculo.

2. Oportunidade

- a) Qual o problema que leva à oportunidade?
- b) Como você chegou a essa conclusão? Sugestão: use fontes confiáveis.

3. Solução

- a) O que é seu produto ou serviço?
- b) Qual a tecnologia por trás da sua solução (projeto)?
- c) Qual o grau de inovação da solução proposta?
- d) Há quanto tempo o projeto está sendo desenvolvido (histórico) e qual a previsão de término?
- e) É possível proteger sua tecnologia por meio de patente ou outros instrumentos?
- f) É possível gerar uma plataforma tecnológica (ex. família de produtos)?

4. Potencial de mercado

- a) Qual o tamanho de seu mercado e a taxa de crescimento?
- b) Quem comprará seu produto ou serviço?
- c) Existem concorrentes no mercado? Se sim, qual o diferencial e por que o cliente iria comprar seu produto? Se não, por que ninguém fez isso antes?
- d) Como você ganhará dinheiro com a solução (qual seu modelo de negócio)?

5. Impacto social e/ou ambiental

- a) Quais são os impactos sociais e/ou ambientais do projeto?
- b) O projeto envolve desenvolvimento de tecnologias verdes?
- c) O projeto resolve um problema de comunidades menos favorecidas?

3.2.3 As inscrições poderão ser realizadas a partir do dia 27 de abril no site do evento. O prazo limite para inscrição encerrará dia 29 de maio de 2015 e o envio dos sumários executivos poderá ser feito até dia 08 de junho de 2015.

3.2.4 A efetivação da inscrição estará condicionada ao atendimento prévio dos seguintes requisitos:

- a) Indicação do líder da equipe;
- b) Todos os integrantes da equipe devem ser vinculados ao IFG;
- c) Os alunos devem estar com a matrícula efetiva até o final do Desafio IFG, observando a data da colação de grau;
- d) Os professores substitutos devem ter o vínculo com o IFG mantido até o final do Desafio IFG;
- e) Cada integrante poderá participar de uma única equipe;
- f) Cada equipe poderá submeter somente uma proposta;
- g) Preencher corretamente todos os campos do formulário de inscrição e do sumário executivo.

3.2.5 Os sumários submetidos à inscrição serão homologados apenas após análise, pela Comissão Organizadora do Desafio IFG, do pleno cumprimento dos requisitos estabelecidos neste Regulamento.

3.2.6 A Comissão Organizadora do Desafio IFG publicará a homologação das inscrições no *site* do Desafio IFG (www.desafioifg.com.br) no dia 10 de junho de 2015.

3.2.7 O total de inscrições realizadas será atualizado diariamente no site do Desafio (www.desafioifg.com.br/#!/resultados/cee5).

3.2.8 O prazo para recurso da homologação será das 8h às 18h do dia 11 de junho de 2015, sendo que a Comissão Organizadora tem três dias úteis para responder ao solicitante. O recurso deverá ser entregue na Gerência de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão (GEPEX) do câmpus.

3.3 Avaliação, Seleção e Resultados

3.3.1 Os projetos homologados serão submetidos a uma banca avaliadora, que atribuirá as notas de acordo com os critérios de avaliação descritos a seguir.

Macrocritério	Critério	Objetivo
Equipe	Coerência, coesão e multidisciplinaridade	Avaliar a capacidade da equipe em desenvolver a solução e transformá-la em um negócio, considerando aspectos como multidisciplinaridade dos integrantes.
Oportunidade	Satisfação da necessidade do mercado	Avaliar como a solução (produto/serviço) atende à(s) demanda(s) de um setor de mercado e qual o tamanho deste mercado.
	Dimensionamento do problema	Avaliar se o problema foi bem apresentado e qual o seu dimensionamento
Solução	Potencial tecnológico	Avaliar a efetividade do funcionamento da solução, seu grau de maturidade e a viabilidade de sua produção em escala.
	Proteção intelectual	Avaliar se é possível proteger as tecnologias desenvolvidas ou em desenvolvimento.
	Plataforma Tecnológica	Avaliar a possibilidade de geração de novas soluções a partir da (s) tecnologia (s) base utilizada (s).
Potencial de mercado	Grau de inovação do produto e concorrência	Avaliar o grau de inovação do produto e a força da concorrência no mercado.
	Momento do mercado alvo	Avaliar o momento do mercado alvo e suas tendências.
	Modelo de negócios	Avaliar se o modelo de negócios é interessante e se permite a construção de um negócio escalável e competitivo.
Impacto Social e/ou Ambiental	Impacto ambiental	Avaliar a intensidade dos impactos ambientais.
	Desenvolvimento Social	Avaliar se a proposta gera benefícios socioeconômicos e se resolve problemas de interesse público.

3.3.1.1 Cada critério terá um peso dado pela variância das notas obtidas no critério em todos os projetos, assim quanto maior for a variância, maior será o peso do critério.

3.3.1.2 A nota de cada macrocritério para um projeto em avaliação será a média ponderada das notas dos critérios.

3.3.1.3 A nota final de cada projeto será a soma das notas dos macrocritérios normalizada em uma escala de avaliação máxima 10.

3.3.2 Em caso de notas finais idênticas, o desempate ocorrerá por meio da maior nota no macrocritério solução. Permanecendo o empate, serão observadas as maiores notas nos seguintes macrocritérios, sucessivamente: potencial de mercado, oportunidade, impacto social e/ou ambiental.

3.3.3 Permanecendo o empate, a Banca Avaliadora é soberana na definição de outros procedimentos de desempate.

3.3.4 O resultado dos 10 projetos selecionados será divulgado no site do Desafio (www.desafioifg.com.br/#!/resultados/cee5), no dia 18 de junho de 2015. A classificação completa dos projetos também estará disponível no site do Desafio.

3.3.5 O prazo para recurso do resultado da seleção será das 8h às 18h do dia 19 de junho de 2015, sendo que a Comissão Organizadora tem três dias úteis para responder ao solicitante. O recurso deverá ser entregue na Gerência de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão (GEPEX) do câmpus.

3.4 Treinamentos (*Bootcamp Online*)

3.4.1 As 10 equipes selecionadas irão participar de um treinamento intensivo online (*Bootcamp*) nos dias 25 e 26 de junho de 2015.

3.4.2 No primeiro dia de treinamento online as equipes serão capacitadas nos seguintes temas: (i) modelo de negócios; (ii) validação do produto; (iii) análise de mercado e (iv) pitch. Após esse treinamento, as equipes terão 24 horas para reestruturarem seus projetos e tirarem dúvidas com os instrutores no dia 26 de junho.

3.4.3 As equipes poderão solicitar treinamentos individuais online, nos dias 29 e 30 de junho. Os treinamentos online serão realizados de acordo com a disponibilidade dos instrutores no mês de julho.

3.5 Etapas Finais

3.5.1 As etapas finais ocorrerão em Jataí durante o Simpósio de Pesquisa, Ensino e Extensão (SIMPEEX).

3.5.2 A apresentação do projeto deverá ser feita pelo líder da equipe.

3.5.3 As apresentações na competição **simulada** serão realizadas perante uma banca julgadora **simulada**, sendo esta responsável por fornecer *feedbacks* para melhoria do projeto.

3.5.3.1 Cada equipe terá tempo máximo de 10 (dez) minutos para apresentação do projeto, sendo reservados 15 (quinze) minutos adicionais para respostas às arguições da Banca **Simulada**.

3.5.4 As apresentações na semifinal serão realizadas perante a Banca Julgadora no período da manhã do segundo dia da competição, sendo a Banca responsável por selecionar os cinco projetos/equipes finalistas.

3.5.5 As apresentações na final serão realizadas perante a Banca Julgadora no período da tarde do segundo dia da competição, sendo a Banca responsável por selecionar os projetos campeões.

3.5.6 Nas apresentações da semifinal e final, cada equipe terá tempo máximo de 10 (dez) minutos para apresentação do projeto, sendo reservados 5 (cinco) minutos adicionais para respostas às arguições da Banca Julgadora.

3.5.7 As Bancas **Simulada** e Julgadora serão compostas por profissionais: empreendedores, investidores, professores e atores do governo.

3.5.8 O tempo de apresentação será rigorosamente respeitado. O apresentador receberá aviso quando restarem 3 (três) minutos para o encerramento de seu tempo e será interrompido quando os 10 (dez) minutos estabelecidos se esgotarem.

3.5.9 A Comissão Organizadora disponibilizará equipamentos multimídia para as apresentações, devendo os líderes de equipes enviar, por e-mail, para a Comissão sua apresentação ou disponibilizar a mesma por meio de *pen drive* no dia do evento.

3.5.10 A competição **simulada** (*Feedback Round*), realizada no primeiro dia da competição, não terá caráter eliminatório, mas a participação de todas as equipes é obrigatória.

3.5.11 A Banca Julgadora avaliará os projetos na semifinal e na final considerando os critérios descritos a seguir.

Macrocritério	Critério	Objeto
Apresentação	Clareza, objetividade e persuasão	Avaliar se o Líder da equipe conseguiu transmitir as informações de forma clara, objetiva e persuasiva.
Empreendedor (Líder da equipe)	Brilho nos olhos	Avaliar se o líder da equipe possui energia e fala com paixão sobre o negócio.
	Sonho grande	Avaliar a visão de futuro para o negócio e as estratégias propostas.
Potencial do negócio	Plataforma Tecnológica	Avaliar a possibilidade de geração de novas soluções a partir da(s) tecnologia(s) base utilizada(s).
	Grau de inovação do produto e concorrência	Avaliar o grau de inovação do produto e a força da concorrência no mercado.
	Potencial de crescimento	Avaliar o quão grande é o potencial de receita anual do negócio.
Impacto Social e/ou Ambiental	Impacto ambiental	Avaliar a intensidade dos impactos ambientais.
	Desenvolvimento Social	Avaliar se a proposta gera benefícios socioeconômicos e se resolve problemas de interesse público.

3.5.12 A nota de cada macrocritério atribuída pelo membro da Banca Julgadora para cada projeto será calculada a partir da média aritmética das notas individuais dos critérios.

3.5.13 A nota final de cada projeto atribuída pelo membro da Banca Julgadora será a soma das notas dos macrocritérios normalizada em uma escala de avaliação máxima 10.

3.5.14 A nota final de cada projeto será a média aritmética das notas de cada membro da Banca Julgadora para o referido projeto.

3.5.15 Em caso de notas finais idênticas, o desempate ocorrerá observando-se a maior nota no macrocritério potencial do negócio. Permanecendo o empate, serão observadas as maiores notas nos seguintes macrocritérios, sucessivamente: impacto social e/ou ambiental, empreendedor e apresentação.

3.5.16 A Banca Julgadora é soberana em seu julgamento e será responsável pela seleção dos projetos finalistas e escolha dos primeiros colocados, bem como pelo estabelecimento de procedimentos de desempate, no caso em que as notas permanecerem idênticas.

3.5.17 Considerando a natureza da atividade, não serão aceitos recursos ou interpelações à decisão da Banca Julgadora.

3.5.18 Os projetos que alcançarem as cinco maiores notas finais na semifinal avançarão para a grande final.

3.5.19 O projeto que obtiver maior nota na semifinal no macrocritério "Impacto Social e/ou Ambiental", dentre os 10 projetos participantes, será premiado como o projeto de maior impacto social e/ou ambiental, independentemente de sua classificação final.

3.5.20 Os projetos que obtiverem as três maiores notas finais na final serão declarados vencedores do Desafio IFG.

3.5.21 A classificação dos projetos será feita em ordem decrescente das notas finais, sendo o projeto com maior nota o primeiro colocado e assim sucessivamente para os segundo e terceiro lugares.

3.5.22 A divulgação das equipes vencedoras será feita no *site* do evento no dia 29 de agosto de 2015.

4. Premiação

4.1 Dentre os 10 (dez) projetos selecionados, o Desafio IFG irá premiar as equipes que apresentarem os três melhores projetos selecionados pela Banca Julgadora constituída para esse fim, além do projeto de maior impacto social e ambiental.

4.2 As premiações detalhadas a seguir são válidas apenas para os 5 membros da equipe (alunos), não se aplicando aos Servidores Tutores.

- Primeiro Lugar:
 - R\$3.000,00 em consultoria de negócios para preparar o projeto para a competição I2P Latin America ou competição equivalente;
 - Participação no I2P Latin America ou competição equivalente, incluindo despesas com viagens para os membros da equipe.

- Segundo lugar:
 - R\$2.000,00 em consultoria de negócios para preparar o projeto para outras competições;
 - Participação no UFMG Challenge ou outro evento nacional semelhante com todas as despesas de viagem inclusas para os membros da equipe.
- Terceiro lugar:
 - R\$1.000,00 em consultoria de negócios para preparar o projeto para outras competições.
- Maior impacto social e ambiental:
 - R\$3.000,00 em consultoria de negócios para auxiliar na formatação do projeto para participar de competições de negócios sociais ou outros desafios.

4.3 A qualquer momento, novos prêmios poderão ser adicionados. As consultorias já estão garantidas e a participação em eventos e despesas com viagens ocorrerão de acordo com as datas dos eventos e com a vigência do orçamento aprovado pelo CNPq.

5. Disposições Gerais

5.1 Ao submeter o projeto no Desafio IFG, os participantes aceitam as condições e regras estabelecidas neste Regulamento.

5.2 A inscrição pressupõe a autorização de divulgação dos resultados, bem como a cessão dos direitos de imagem dos participantes.

5.3. A Comissão Organizadora poderá desclassificar as equipes participantes, a qualquer tempo, nos seguintes casos:

- a) Uma pessoa alocada em mais de um projeto;
- b) Fornecimento de informações não verdadeiras em qualquer etapa da competição, mesmo que já concluída, com intuito deliberado de favorecer a si próprio no cumprimento dos requisitos exigidos;
- c) Comportamento considerado inadequado ou ofensivo a qualquer participante ou profissional envolvido no Desafio IFG.

5.4 Fica estabelecido que, caso o SIMPEEX não aconteça em agosto, as etapas finais do Desafio IFG serão realizadas em Goiânia nas datas previstas para o SIMPEEX.

5.5 A Comissão Organizadora, em comum acordo com as 10 (dez) equipes selecionadas, poderá optar pela realização do treinamento intensivo (*bootcamp*) presencialmente, sendo o local e os custos de deslocamento e hospedagem tratados na ocasião.

5.6 Caso haja desistência de algum integrante da equipe, esta situação deve ser comunicada à Comissão Organizadora. Caberá à Comissão avaliar cada caso, sendo permitida a substituição de integrantes ao longo do Desafio IFG, desde que não ultrapasse 50% do número inicial de integrantes inscritos.

5.7 Os casos omissos e as situações não previstas no presente Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora do Desafio IFG.

Goiânia, 20 de abril de 2015.