

Desafio INOVA Paula Souza
TRANSFORMANDO IDEIAS EM INOVAÇÕES
Edição 2017



The banner features a stylized human head profile on the left, filled with various colored segments representing different sectors: Alimentos e Produção Alimentar, Produção e Processo Industrial, Educação, Saúde, Ambiente e Segurança, Economia, Gestão e Negócios, Infraestrutura, Gestão Pública e Sociedade, Produção Cultural e Design, Talento, Inovação e Liderança, Administração e Recursos Humanos, Informação, Tecnologias e Comunicação, and Recursos Naturais e Meio Ambiente. To the right of the head, the text reads 'DESAFIO 2017 INOVA Paula Souza'. Below this, it says 'Inscrições: 01/08 a 15/10/17' and 'Acesse: www.inovapaulasouza.sp.gov.br'. On the far right, a circuit-like graphic is overlaid with the text 'Transforme sua IDEIA de INOVAÇÃO em um empreendimento real!'. At the bottom right, logos for Etec, Fatec, CPS, and the Government of São Paulo are visible.

É uma competição de Modelo de Negócios, apresentados via tela do Modelo de Negócios CANVAS, entre equipes formadas por estudantes do ensino médio, técnico, tecnológico e pós-graduação, egressos e professores de Etecs e Fatecs – podendo incluir membros externos à comunidade Centro Paula Souza, que tenham como base ideias que explorem a relação entre o que é técnica ou tecnologicamente factível e o que é estrategicamente viável, buscando atender às necessidades de pessoas e contribuir para o desenvolvimento sustentável.

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º O DESAFIO INOVA Paula Souza - Transformando Ideias em Inovações, aqui denominado DESAFIO, é um evento que representa uma iniciativa para captação de ideias de negócio e processos inovativos e de facilitação do acesso a fontes de financiamento, criado pela **Agência de Inovação INOVA Paula Souza**, com o objetivo estratégico de selecionar projetos inovadores e dinamizar o desenvolvimento do empreendedorismo e da criação de *Lean Startups* no âmbito da Comunidade Centro Paula Souza.

Artigo 2º Para os fins regulamentares, os seguintes termos abaixo descritos serão utilizados e assim entendidos:

- O termo “alunos” refere-se a todos os estudantes do Centro Paula Souza devidamente matriculados e regulares dos cursos técnicos, ensino médio, graduação e pós-graduação.
- O termo “egressos” refere-se a todos os indivíduos já formados nos cursos referidos no parágrafo anterior.
- O termo “comunidade CPS” refere-se a todos os indivíduos que não são alunos e nem egressos, independentemente de formação escolar em qualquer nível ou grau.
- O termo “Professor” refere-se a todos os professores do Centro Paula Souza.
- O termo “funcionário” refere-se a todos os funcionários do Centro Paula Souza, que não exerça a função de professor.
- O termo “aluno externo” refere-se a qualquer aluno que pertença a outras Instituições.
- O termo “mentor” refere-se a professor ou profissional com experiência que atua como orientador do projeto.
- O termo “Mentor Vetor de área”, refere-se a um profissional de expertise com competência e especialista em área específica
- O termo “comunidade externa” refere-se a toda e qualquer pessoa da sociedade sem vínculo com o CPS.
- O termo “Startup” refere-se a uma instituição projetada para criar valor através de um novo produto ou serviço em condições de extrema incerteza.
- O termo Elevator's pitch - reflete a ideia de que é possível apresentar a algum interlocutor uma síntese de uma proposta de valor num pequeno intervalo de tempo, p.ex. durante o tempo transcorrido entre alguns andares dentro do elevador.
- O termo *Design Thinking* refere-se à metodologia para abordagem de problemas com vistas a encontrar coletivamente uma solução satisfatória, incentivando a ação colaborativa e participativa de todos os membros da equipe.

Artigo 3º O evento é realizado anualmente sob a coordenação da área de Empreendedorismo & Startup da Agência de Inovação INOVA Paula Souza, com o propósito de estimular a criatividade dos estudantes de cursos técnicos, ensino médio, cursos de graduação, de pós-graduação e também de egressos do Centro Paula Souza para promover IDEIAS INOVATIVAS.

CAPÍTULO II – DAS EQUIPES PARTICIPANTE

Artigo 4º A composição das equipes deverá ser auto organizada contendo no máximo 5 integrantes sendo estes alunos, egressos, professores, funcionários ou membro da comunidade externa.

Parágrafo 1º É obrigatório que cada equipe tenha pelo menos um (01) aluno, egresso, professor, ou funcionário do Centro Paula Souza, que será obrigatoriamente representante da equipe.

Parágrafo 2º - O membro-representante da equipe será o responsável por efetuar a inscrição da equipe para o DESAFIO 2017, em conformidade ao cronograma.

Artigo 5º - O DESAFIO é desenvolvido em ambiente virtual, onde deverá ser desenvolvida a ideia pela equipe em conformidade com o Modelo de Negócios CANVAS INOVA Paula Souza, bem como o Elevator's Pitch – que necessita ser um vídeo indexado ou não que esteja postado no youtube e indicando no projeto a Url (endereço), com no máximo **3 (três) minutos** para promover sua ideia.

Parágrafo 1º Durante o cadastro a equipe deverá indicar o Mentor do projeto para o acompanhamento e orientação do projeto, sendo permitido que a equipe substitua o mentor toda vez que for necessária novas orientações, que poderá ser professor do CPS ou profissional da comunidade externa ou membro da equipe, sendo essa indicação obrigatória.

Parágrafo 2º O “Mentor Vetor de Área”, refere-se a um profissional de expertise com competência e especialista em área específica, será convidado pela organização do evento e estará disponível no campo do projeto, à ser escolhido pontualmente pela equipe para orientações específicas e pontuais.

Parágrafo 3º - Durante o processo de construção da modelagem do projeto, a equipe tem a liberdade de adequação dos dados inseridos no projeto, mudança de membros da equipe e alteração do líder da equipe até a data final de submissão de projetos ao Desafio INOVA Paula Souza - Edição 2017, em que o projeto ficará estático e não sendo possível qualquer mudança.

CAPÍTULO III - DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO DESAFIO

Artigo 6º O Foco dos Projetos está no desenvolvimento de ideias que explorem a relação entre o que é técnica ou tecnologicamente factível e o que é estrategicamente viável, tendo como base as necessidades de usuários e a contribuição para o desenvolvimento sustentável.

Parágrafo 1º: O evento somente aceitará a inscrição dos projetos enquadrados em cada uma das seguintes **áreas de enquadramento** e subáreas. A sub área deve ser parte da composição da frase slogan do projeto (anexo 02).

1. **Produção e Processo industrial**
2. **Informação, Tecnologias e Comunicação**
3. **Alimentos e produção alimentar**
4. **Economia, Gestão e Negócios**
5. **Gestão Pública e Sociedade**
6. **Educação**
7. **Agronegócio e Pecuária**
8. **Recursos Naturais e Meio Ambiente**
9. **Saúde, Ambiente e Segurança**
10. **Turismo, Hospitalidade e Lazer**
11. **Produção Cultural e Design**
12. **Infraestrutura**

Artigo 7º - Das Avaliações: Serão organizadas Comissões Julgadoras constituídas por membros indicados pela INOVA Paula Souza. As avaliações serão elaboradas num sistema *online* disponibilizado no site do DESAFIO, e mantendo sigilo absoluto dos integrantes da equipe e suas localizações geográficas, de modo a promover a maior isenção possível nas atribuições de pontos. Os quesitos e critérios de avaliação terão três notas de 0 a 10, em cada um dos cinco critérios, que na média indicará a pontuação do projeto na etapa.

CRITÉRIOS DA TÉCNICA

1 - ESCOPO E SUA RELEVÂNCIA: Aborda o problema e o detalhamento da finalidade, além da coerência e relevância da ideia.

2 - CANVAS: adequação e objetividade no preenchimento da proposta.

3- PITCH - clareza na exposição em até 3 (três) minutos de vídeo.

4 - VIABILIDADE E POTENCIAL: possibilidade de execução e de resolução do problema economicamente sustentável.

5 – INOVAÇÃO E PROTEÇÃO LEGAL: Novidade em produtos ou melhoria de procedimentos, e o grau de possibilidade da salvaguarda de direitos relativos a exploração exclusiva do projeto.

Parágrafo 1º - serão convidados pela comissão organizadora do DESAFIO os profissionais da comunidade com expertise em cada área de enquadramento, em conformidade com as etapas do DESAFIO.

Parágrafo 1º - na avaliação as equipes receberão a devolutiva dos pontos obtidos em cada critério avaliativo, possibilitando a equipe a melhoria do projeto para novos eventos.

Artigo 8º O processo de desenvolvimento do DESAFIO: é constituído por **duas (2) etapas**, conforme descritas abaixo:

Etapa 1 A INSCRIÇÃO DO PROJETO NO DESAFIO 2017, será em conformidade ao Cronograma referido no artigo 15 através de preenchimento na página do Evento, realizado pelo representante da equipe, os projetos não consolidados com CANVAS, e PITCH, serão excluídos do evento DESAFIO 2017.

O processo de classificação será realizado online, realizado por avaliadores indicados pela organização do DESAFIO, formada por membros da sociedade com expertise na área de enquadramento, não sendo permitida a participação de Mentores.

Cada projeto terá três (3) notas, sendo classificados para etapa final (Melhores projetos do DESAFIO) os dois primeiros colocados de cada área de enquadramento do projeto.

Etapa 2 MELHORES PROJETOS DO DESAFIO: Nesta etapa os projetos vencedores em conformidade a classificação da etapa 1, como 1º e 2º colocado de cada área farão seus Pitches de até três minutos e receberão os certificados de Menção Honrosa de campeão e vice-campeão.

Artigo 9º Das Classificações e Premiações: os projetos serão classificados em conformidade as fases descritas nesse regulamento.

Parágrafo 1º Etapa - Todas as equipes inscritas no DESAFIO e que atenderem aos procedimentos da competição – construindo seus CANVAS e Pitch, receberão Certificado de participação no evento emitida pela unidade do Centro Paula Souza (ETEC – FATEC) a que pertence, e habilitados a participar do DEMODay de sua unidade, visando sua aceleração e podendo receber apoio de mentores empresários que atuam na respectiva área no seu entorno socioeconômico.

Parágrafo 5º A unidade que teve o projeto premiado em 1º lugar irá receber um Certificado de vencedora do Desafio INOVA Paula Souza – Edição 2017 na respectiva área de enquadramento. Bem como aos Agentes Regionais de Inovação (ARI), cujo projeto esteja dentro de sua jurisdição e classificados em 1º ou 2º lugar na respectiva área de enquadramento.

Parágrafo 6º - Todos os projetos serão acompanhamento Agentes Regionais de Inovação e incentivados a participar de aceleradora “Escola de Inovadores INOVA Paula Souza” em sua região, e integrarão Rodadas de Negócios com Empresas de seu setor econômico.

CAPITULO IV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 10 Dos Custos: A INOVA Paula Souza não se responsabiliza pelo ressarcimento das despesas oriundas da participação na competição.

Artigo 11 Das Exclusões: Serão excluídos do DESAFIO quaisquer projetos que estejam enquadrados nas seguintes condições:

- a) Projetos que não apresentem autenticidade e que violem direitos autorais de terceiros.
- b) Projetos que não documentem todas as informações requeridas.
- c) Projetos cujas equipes não estejam em conformidade com o estabelecido neste regulamento.
- d) Projetos que não atendam às orientações quanto à formatação e às restrições propostas para cada tipo de documento solicitado ao longo da competição.

Artigo 12 - A propriedade intelectual e a confidencialidade do conteúdo dos projetos seguirão as normas previstas nas leis específicas.

Parágrafo 1º - Ao se inscreverem no DESAFIO, todos os membros das equipes participantes não se obrigam a ceder quaisquer informações que julguem sigilosas, confidenciais, ou não pertinentes ao projeto.

Parágrafo 2º - Caso haja publicação ou divulgação dos projetos inscritos por quaisquer meios, estas deverão realizar-se de acordo com o parágrafo anterior. Todavia, de forma a que os membros das equipes se disponham a prestar informações quando solicitados, é necessária a concordância à cessão de direitos de imagem já implícita e aceita neste regulamento a partir da realização da inscrição do projeto.

Artigo 13 - Os arquivos contendo os Modelos CANVAS de Negócios, bem como as apresentações em quaisquer mídias inscritas no DESAFIO, ficarão armazenados na base de dados da Agência de Inovação INOVA Paula Souza e terão caráter sigiloso, podendo ser eventualmente disponibilizados apenas ao ambiente acadêmico ou a parceiros e patrocinadores sempre com caráter privado e mediante confidencialidade.

Artigo 14 - Aos promotores do DESAFIO reservam-se o direito de uso da imagem de todos os participantes da competição.

Parágrafo 1º - As imagens e referências coletadas durante o DESAFIO, tais como, nome da proposta da *Lean Startup* e Modelo CANVAS de Negócios, logomarcas, nomes dos empreendedores, descrição da *Startup*, vídeos e fotos, apresentações de *Elevator's Pitches* e vídeos que contenham imagens da equipe e apresentação da *Startup* ou projeto, sumários executivos, endereço de website, *Facebook*, *Twitter* e outras redes sociais, depoimentos e qualquer material midiático produzido durante o evento ou fornecido pelos participantes, poderão ser veiculadas em todos os tipos de mídia, sendo autorizada pelos participantes, sua utilização em diferentes documentos e situações.

Artigo 15 - Do Cronograma: As datas do evento têm assegurado ao comitê organizador do DESAFIO, a faculdade de alteração de datas, se assim considerar necessário.

Lançamento do DESAFIO INOVA Paula Souza 2017	
Transformando IDEIAS em INOVAÇÕES	
01/08/2017 à 15/10/2017	Início das Inscrição dos projetos no evento DESAFIO 2017 , no Portal do DESAFIO INOVA Paula Souza e respectivo desenvolvimento do projeto.
16/10/2017 a 30/10/2017	Avaliação e Classificação: Nessa etapa serão avaliados e classificados os projetos dentro de suas respectivas áreas de enquadramento a nível estadual.
10/11/2017	Divulgação no portal da Inova Paula Souza a relação dos classificados em 1º e 2º lugar para o Demoday Melhores projetos do DESAFIO, considerando cada área de enquadramento.
21/11/2017 à 27/11/2017	Apresentação presencial das equipes “Demoday dos Melhores Projetos do DESAFIO INOVA Paula Souza” , classificados em 1º, 2º lugar de cada área de enquadramento e receber a respectiva certificação de Menção Honrosa.

Artigo 16 - Resoluções durante o evento: A Comissão Organizadora do DESAFIO poderá emitir resoluções que ajustem e/ou facilitem a implementação das normas previstas neste Regulamento em função das especificidades inerentes à natureza do evento.

Artigo 17 - Os participantes, ao se inscreverem no DESAFIO, concordam com todas as cláusulas deste regulamento, inclusive, e não somente, aos termos relacionados à cessão de imagem e confidencialidade.

Parágrafo 1º - Como parte de atividades ligadas a várias disciplinas e que ocorrerem a princípio dentro das próprias unidades de ensino, os Integrantes menores de 18 anos ou com capacidade civil reduzida podem participar do evento, desde que atendida a exigência de apresentação de AUTORIZAÇÃO dos responsáveis legais, conforme modelo apresentado no anexo 1 deste regulamento.

Parágrafo 2º - A apresentação do documento referenciado no parágrafo anterior poderá ser exigida em qualquer fase do evento e deverá ser armazenada pelo responsável da unidade de ensino a qual o menor pertença.

Parágrafo 3º - Em caso de visitas fora da unidade de ensino ou viagens, os menores deverão estar munidos das devidas autorizações de viagens, que deverão ser exigidas pelo ARI Agente Regional de Inovação, em que a unidade esteja sob sua jurisdição regional e unidade de ensino a qual o menor pertença.

Artigo 18 - A Comissão Organizadora do DESAFIO: será composta por membros da Agência de Inovação INOVA Paula Souza.

São Paulo, 01 de junho de 2017.

Coordenação do Evento:

Prof. Me. Rui Dezani

Coordenador de Empreendedorismo
Agência de Inovação INOVA Paula Souza

Professora Doutora Emilena Lorenzon

Coordenadora de Projetos da Assessoria Técnica de Inovação

Mauro Zackiewicz

Assessor Técnico de Inovação Tecnológica
Diretor da INOVA Paula Souza

Colaboração: Prof. Rodrigo Martins Naves – Coordenador da área de Propriedade Intelectual (PI) INOVA.

Para quaisquer esclarecimentos sobre este Regulamento envie e-mail para:

empreendedorismo@inovapaulasouza.sp.gov.br

Modelo de autorização dos responsáveis legais para participação de menores de 18 anos no Desafio INOVA Paula Souza de ideias em inovações**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PAIS OU RESPONSÁVEIS****(PARA MENORES DE DEZOITO ANOS)**

Eu _____, Carteira de Identidade nº _____-SSP/_____ CPF nº _____, responsável legal, na qualidade de _____ (pai, mãe ou tutor), do menor _____, Carteira de Identidade nº _____-SSP/_____, nascido (a) em ___ de _____ do ano de _____, **AUTORIZO** a participação no **Desafio INOVA Paula Souza**, evento este organizado pela **Agência de Inovação INOVA Paula Souza do Centro Paula Souza**, assumindo toda a responsabilidade pela presente autorização e participação do menor, aceitando todos os termos do regulamento do mesmo, incluindo a devida autorização de uso de imagem e depoimentos.

A presente declaração tem por objetivo permitir a concorrência do menor nas atividades desse evento, permanecendo a necessidade da presença dos pais ou responsáveis nas atividades que necessitem da representação formal do menor no contexto do **Desafio INOVA Paula Souza de IDEIAS a INOVAÇÕES**.

São Paulo, _____ de _____ de 2017

Assinatura do Responsável legal

ÁREAS DE ENQUADRAMENTO	SUAS SUB-ÁREAS
Produção e Processo industrial	Processos industriais, controle de produção, planejamento da produção, fabricação, sistema fabril, automação, Indústria 4.0 e Internet das Coisas
Informação, Tecnologias e Comunicação	Tecnologia da Informação, informática, sistemas de informação, aplicativos, ferramentas da comunicação, sistemas computacionais, sistemas operacionais, jogos digitais, linguagem de programação, computação gráfica, comunicação e redes, Datamining, Big Data, entre outros.
Alimentos e produção alimentar	Processos e Procedimentos na Produção Alimentícia, engenharia de alimentos, alimentos em geral, gastronomia, restaurantes, produção de alimentos, produção de refeições.
Economia, Gestão e Negócios	Projetos sobre administração, contabilidade, logística em geral, cadeia de suprimentos, secretariado, álgebra, matemática analítica, matemática aplicada, geometria, probabilidade e estatística, desenvolvimento de negócios, cooperativismo e associativismo, serviços, comércio, jogos de empresa entre outros.
Gestão Pública e Sociedade	Gestão pública, projetos sociais, projetos em políticas públicas, processos e controles na administração pública, economia, política, serviço social, economia doméstica.
Educação	Gestão e Processos na Educação, metodologias educacionais, sistemas educacionais, educação tecnológica, tecnologias educacionais e jogos educacionais.
Agronegócio e Pecuária	Agricultura, Gestão e Procedimentos no Agronegócio e na Agropecuária, Projetos sobre microbiologia, botânica, zoologia, clima, meio ambiente, energia, agricultura, pecuária, agronomia, recursos pesqueiros, climatologia, mineralogia, geologia, oceanografia,
Recursos Naturais e Meio Ambiente	Gestão e Procedimentos em recursos naturais, recursos hídricos, gerenciamento de ecossistemas, gerenciamento de recursos terrestres, hídricos e florestais, gerenciamento de resíduos e reciclagem, política ambiental e legislação ambiental, educação ambiental, poluição e qualidade do ar e da água, contaminação e qualidade do solo, toxicologia ambiental entre outros.
Saúde, Ambiente e Segurança	Gestão e Procedimentos em Saúde, Sistemas e aplicativos em saúde e segurança, projetos sobre doenças sexualmente transmissíveis, drogas e álcool, educação física, epidemiologia, microbiologia, nutrição (educação nutricional), enfermagem, ergonomia, farmácia, farmacologia, fisiologia e fisiopatologia, saúde bucal e prótese dentária, saúde coletiva e individual, saúde no trabalho, prevenção e segurança no trabalho, entre outros.
Turismo, Hospitalidade e Lazer	Agenciamento de viagem, eventos, guia de turismo, hospedagem, lazer, turismo receptivo, cozinha, serviços de restaurante e bar.
Produção Cultural e Design	Arte Dramática; Canto; Comunicação Visual; Dança; Desenho de Produtos e Enxovais de Decoração; Moda; Design de Interiores; Design de Móveis; Fabricação de Instrumentos Musicais; Modelagem do Vestuário; Multimídia; Museologia; Paisagismo; Processos Fotográficos; Produção de Áudio e Vídeo; Regência e

	Produção Fonográfica.
Infraestrutura	Agrimensura, saneamento, edificações, desenho de construção civil, transporte metro ferroviário, transporte rodoviário, construção civil, movimento de terra e pavimentação, construção de edifícios, construção naval, controle de obras, hidráulica e saneamento ambiental, sistemas de navegação e transporte terrestre, portos, processos e procedimentos em infraestrutura.