

## Programa Impulsiona JA Startup<sup>1</sup>

### Regulamento

#### SUMÁRIO

1. O PROGRAMA.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. COORDENAÇÃO DO PROGRAMA.....	2
4. HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO.....	3
5. PROJETOS ELEGÍVEIS.....	4
6. DA INSCRIÇÃO.....	4
7. DA SELEÇÃO.....	5
8. ETAPA INCUBAÇÃO – CAPACITAÇÃO, MENTORIA E DESENVOLVIMENTO.....	6
9. DEMO DAY.....	8
10. FASES DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA.....	8
11. CONTRAPARTIDA DAS EQUIPES PARTICIPANTES.....	9
12. USO DE IMAGEM, PROPRIEDADE INTELECTUAL E DIREITO AUTORA.....	9
13. SIGILO.....	10
14. OUTRAS INFORMAÇÕES.....	11
15. ANEXOS.....	11
MODELO DA PROPOSTA DE PROJETO - PROGRAMA IMPULSIONA JA STARTUP.....	12
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA ETAPA PRÉ-SELEÇÃO E BANCA PRESENCIAL DE AVALIAÇÃO.....	18
TERMO DE ACEITE E DE LIBERAÇÃO DE USO DE IMAGEM.....	19

#### 1. O PROGRAMA

O Impulsiona JA Startup é uma parceria do Sistema Fiep e da Junior Achievement Paraná estruturado a partir das metodologias *Impulsiona Sistema Fiep* e *JA Startup*, desenvolvida pela Junior Achievement Brasil e Startse.

O Impulsiona JA Startup promove a incubação de projetos com potencial de desenvolver negócios inovadores e desenvolver competências empreendedoras dos alunos e ex-alunos egressos até 02 anos do Sistema Fiep. Programa de educação para o empreendedorismo inovador criado em parceria com a StartSe. Ao longo de 8 encontros os jovens conhecem e praticam os modernos conceitos, as ferramentas e os hacks para criar e desenvolver suas próprias startups.

O Sistema Fiep tem como objetivo oferecer um ambiente propício ao desenvolvimento e aperfeiçoamento dos produtos, processos e serviços inovadores de base tecnológica e impacto social, econômico e ambiental dos projetos oriundos de iniciativas de empreendedorismo e inovação da Gerência de Educação do Sistema Fiep e, uma das maneiras de fazer isso é através do IMPULSIONA. A primeira edição aconteceu em 2018 e, para sua segunda edição em 2019, a parceria com a Junior Achievement do Paraná apoiará o desenvolvimento tecnológico das soluções inovadoras, estruturação da modelagem de negócios, acesso ao mercado e desenvolvimento do comportamento empreendedor dos participantes do Programa de forma mais efetiva, vez que contará com novas ferramentas e a parceria com a Startse – plataforma de renome na formação de redes de conexão entre atores da nova economia.

<sup>1</sup> ESTA INICIATIVA PARTE DA ETAPA IMPULSIONAR DO PROGRAMA TRILHA DA INOVAÇÃO DO SISTEMA FIEP

Dentro da sala de aula, os programas têm moldes parecidos. Com duração média de dois meses, eles se dividem em três fases. A primeira é dedicada a desmistificar o empreendedorismo. Depois disso, professores capacitados e especialistas ligados à Startse e capacitados pela JAPR começam a mergulhar no tema, dando aos jovens noções sobre assuntos como plano e modelo de negócios, impacto na sociedade e tipos de investimento. Ao mesmo tempo, eles também orientam os alunos para olhar ao seu redor para identificar problemas e criar soluções para tais questões. Após um acordo entre o grupo de estudantes, a ideia pode ser desenvolvida até um projeto final, quando é apresentado para especialistas num dia de demonstrações (demoday). O estudante também é ensinado a fechar a empresa. Quem quiser continuar com as atividades da startup fora da sala de aula, porém, também pode.

## **2. OBJETIVOS**

- 2.1 Promover a incubação de projetos com potencial de desenvolver negócios inovadores;
- 2.2 Desenvolver competências empreendedoras dos alunos e ex-alunos egressos até 02 anos do Sistema Fiep.
- 2.3 Selecionar e apoiar projetos dos alunos do Sistema Fiep, oferecendo o suporte necessário para validação do Modelo de Negócio (MN) e desenvolvimento de um Produto Mínimo Viável (PMV).

## **3. COORDENAÇÃO DO PROGRAMA**

- 3.1 O PROGRAMA Impulsiona JA Startup é uma iniciativa da Gerência Executiva de Educação do Sistema Fiep em conjunto com a Gerência de Tecnologia e Inovação do IEL e a Gerência de Serviços Tecnológicos e de Inovação do Senai em parceria com a Junior Achievement.
- 3.2 A coordenação e realização do PROGRAMA Impulsiona JA Startup está sob a responsabilidade da COMISSÃO INTERNA DO PROGRAMA a qual cabe coordenar todo o processo, desde a concepção e lançamento até a cerimônia de premiação. Essa comissão é formada por colaboradores da Gerência Executiva de Educação do Sistema Fiep em conjunto com a Gerência de Tecnologia e Inovação do IEL.
- 3.3 Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irreversível pela COMISSÃO INTERNA DO PROGRAMA.
- 3.4 No intuito de assegurar o bom desempenho do PROGRAMA, a COMISSÃO INTERNA se reserva a prerrogativa de introduzir alterações em partes deste regulamento no decorrer do processo, desde que tais alterações sejam comunicadas para todos os envolvidos por meio de nota de esclarecimento.
- 3.5 A organização do PROGRAMA poderá alterar e atualizar esse Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do competidor/equipe atentar a quaisquer modificações divulgadas.
- 3.6 Em qualquer fase do processo de seleção, o Sistema Fiep poderá se fazer representar por parte dos membros da COMISSÃO INTERNA DO PROGRAMA.

#### **4. HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO**

- 4.1 Poderão participar do processo de seleção projetos vindos das iniciativas da Trilha de Inovação do Sistema Fiep: Minieempresa, Torneio de Robótica *First Lego League* (FLL), First Tech Challenge - FTC, Olimpíada Brasileira de Robótica, Ficiências, Conte com o Senai Paraná, Minha Ideia de Negócio, Grand Prix de Inovação e Grand Prix Innovation Camp, Desafio Senai de Projetos Integradores, Trabalhos de Conclusão de Curso, Inova Senai Estadual ou Nacional.
- 4.2 As equipes de projeto devem ser formadas por até quatro membros, sendo obrigatoriamente alunos matriculados ou ex-alunos egressos até 2 anos oriundos das iniciativas supra citadas;
- 4.3 As equipes devem ter, obrigatoriamente, pelo menos um integrante da equipe original do projeto inovador, podendo então agregar outros alunos ou egressos até 2 anos.
- 4.4 Em caso de desistência de um ou mais integrantes da equipe durante as fases do PROGRAMA, o(s) desistente(s) deverá(ão) assinar Termo de Desistência, o que implicará a perda automática do direito à bolsa prevista no item 8.7 e a renúncia aos direitos autorais patrimoniais relacionados ao projeto.
- 4.5 O projeto proposto deverá ter potencial para gerar novos produtos, processos ou serviços inovadores, de base tecnológica e/ ou impacto social, ambiental e econômico.
- 4.6 A equipe executora deverá demonstrar capacitação técnica ou experiência compatível com o projeto proposto;
- 4.7 Cada integrante da equipe deve disponibilizar ao menos 16 horas semanais para dedicação presencial nas instalações da Unidade para o desenvolvimento do projeto.
- 4.8 Todos os participantes deverão ter um plano de trabalho, bem como agenda de atividades para totalizar as 16 horas semanais, além de realizar e executar as atividades programadas e entregas solicitadas.
- 4.9 Todos os participantes da equipe deverão assinar o contrato da participação no programa – Anexo I.
- 4.10 Caso o participante não respeite as normas do presente regulamento, será advertido por escrito pelas unidades responsáveis do Sistema Fiep e, em caso de reincidência, poderá ser eliminado do programa com perda automática da bolsa prevista no item 8.7.
- 4.11 A unidade escolar deve disponibilizar uma sala, mesa, cadeiras, computadores, internet, material de escritório, docente efetivo especializado, estrutura de laboratório e outros itens de infraestrutura, conforme demanda, para que as equipes desenvolvam seus trabalhos. Todas as despesas serão feitas pelas unidades no Centro de Responsabilidade do PROGRAMA.
- 4.12 As equipes poderão contar também com o apoio de tutores ou professores voluntários que serão nomeados pela unidade escolar. A agenda de atendimento ou mentorias serão de comum acordo entre tutor e equipe e deve também atender as normas trabalhistas ou acordo coletivo do Sistema Fiep.
- 4.13 A equipe poderá contar com o apoio de um facilitador da unidade escolar que será responsável por comunicar, articular e mobilizar o PROGRAMA na unidade e junto ao Departamento Regional.

## 5. PROJETOS ELEGÍVEIS

- 5.1 Poderão ser inscritos todos os projetos vindos das iniciativas da Trilha de Inovação do Sistema Fiep: Miniempresa, Torneio de Robótica *First Lego League (FLL)*, First Tech Challenge - FTC, Olimpíada Brasileira de Robótica, Ficiências, Conte com o Senai Paraná, Minha Ideia de Negócio, Grand Prix de Inovação e Grand Prix Innovation Camp, Desafio Senai de Projetos Integradores, Trabalhos de Conclusão de Curso, Inova Senai Estadual ou Nacional.
- 5.2 São considerados projetos elegíveis, os projetos:
- que sejam criados por um grupo composto por, pelo menos, 2 alunos ou ex-alunos egressos até 2 anos. O grupo de representantes será chamado de EQUIPE;
  - que cada participante pertença apenas a um único PROJETO; e
  - que todos os membros das EQUIPES participem de todas as atividades propostas pelo Programa e cumpra a carga horária obrigatória semanal;
- 5.3 É desejável que os times tenham diferentes perfis e competências multidisciplinares;
- 5.4 Equipes que não atendam os requisitos de elegibilidade serão imediatamente desclassificadas.

## 6. DA INSCRIÇÃO

- 6.1 Os projetos e equipes deverão ser cadastradas na plataforma online Saga Senai de Inovação (<http://plataforma.sagainovacao.senai.br/>) no período de **dia 01 de agosto a 01 de setembro de 2019**, conforme o cronograma estabelecido no item 6.2;
- 6.2 Até o dia 01 de setembro de 2019 será possível editar as informações enviadas, após este período a plataforma estará bloqueada para qualquer alteração no vídeo;
- 6.3 Inscrições realizadas fora do prazo estabelecido por esse regulamento serão automaticamente desclassificadas;
- 6.4 Para a submissão de projetos a equipe deve acessar a Plataforma do Itinerário SENAI de Inovação pelo link: <http://plataforma.sagainovacao.senai.br>, clicar na aba “Desafios”, selecionar o “Programa Impulsiona JA Startup”, clicar no botão “Participe”. Preencher todas as informações solicitadas na tela de “cadastro da solução” e salvar. Depois de salva, deverão ser adicionados os membros da equipe na aba “equipe” e preenchidas todas as informações solicitadas na aba “complementos”. Novamente as informações finais deverão ser salvas;
- 6.5 Na aba “complementos” as informações solicitadas estarão no formato de formulário e os campos serão referentes aos itens do projeto que deverá conter: Nomes dos integrantes da equipe de alunos e quais os cursos em que estão ou foram matriculados, evidenciando o perfil de cada um dos integrantes; Link para o vídeo-*pitch*<sup>2</sup>;
- 6.6 Os vídeos-*pitch* devem ter, no máximo, 2 minutos.

---

<sup>2</sup> *Pitch* é uma técnica de apresentação rápida para atrair o interesse do investidor para o seu negócio.

## 7. DA SELEÇÃO

- 7.1 A seleção será realizada em 2 etapas, uma composta pela breve apresentação do pré-projeto e outra com informações detalhadas do projeto;
- 7.2 **Etapa 1:** os dados e vídeos inseridos na inscrição serão avaliados considerando o grau de inovação e originalidade do pré-projeto;
- 7.3 A banca de avaliação será composta por profissionais das Gerências envolvidas na elaboração deste Programa;
- 7.4 Serão desclassificados os pré-projetos que não apresentem os dados e informações solicitados na inscrição, bem como extrapolem o limite de tempo das informações prestadas;
- 7.5 Os pré-projetos selecionados serão publicados na plataforma <http://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/247>;
- 7.6 **Etapa 2:** a equipe que atingir esta etapa deverá acessar a plataforma e complementar as informações complementares indicando: Grau de Inovação; Benefícios/Impacto; Análise de concorrência; Tendências; Prospecção do Mercado; Fase de desenvolvimento do protótipo; Viabilidade técnica e econômica; Link para o vídeo-*pitch*<sup>3</sup>; Arquivo do Canvas de Modelo de Negócios e do MVP; Imagens do Protótipo (item não obrigatório, caso ele já tenha sido exibido no vídeo-*pitch*).
- 7.7 Os projetos a serem inseridos na plataforma serão uma versão mais objetiva dos projetos originais, por este motivo, para preenchimento na plataforma, o arquivo final não deve exceder 5 páginas.
- 7.8 Os vídeos-*pitch* devem ter, no máximo, 2 minutos e aqueles excederem o tempo estabelecido neste edital serão desclassificados.
- 7.9 A exibição do protótipo pode ser feita durante o vídeo de apresentação do *pitch*;
- 7.10 Todos os itens dos formulários da plataforma deverão ser preenchidos e em caso de não preenchimento ou preenchimento incorreto, a equipe será desclassificada;
- 7.11 Caso a equipe opte por apresentar um arquivo adicional de exibição do protótipo, além do vídeo, é indispensável a inclusão de fotos do protótipo e/ou outro arquivo NO formato JPG, PNG ou PDF.
- 7.12 A partir das informações inseridas na plataforma na etapa INSCRIÇÃO serão selecionados 50 projetos que participarão da AULA MAGNA e da banca de avaliação – Sharktank - mediada por tecnologia (videoconferência) com especialistas em Educação e Inovação dos quais 5 projetos serão aprovados e incubados nas unidades Sistema Fiep no Paraná.
- 7.13 Os projetos serão selecionados de acordo com os seguintes critérios:
  - a. Atendimento aos itens 3 e 4;
  - b. Caracterização como negócio inovador de base tecnológica e/ou de impacto social, ambiental, econômico;
  - c. Grau de inovação, impacto social/ambiental/econômico, viabilidade técnica, viabilidade econômica e potencial de retorno da solução proposta.
- 7.14 As 50 equipes dos projetos da etapa pré-seleção deverão participar da etapa de preparação para a Validação da Ideia (*Sharktank*) .

---

<sup>3</sup> *Pitch* é uma técnica de apresentação rápida para atrair o interesse do investidor para o seu negócio.

- 7.15 A Validação da Ideia (*Sharktank*) será mediada por tecnologia videoconferência, teleconferência, etc.
- 7.16 A Banca de Validação da Ideia (*Sharktank*) será formada por até 3 representantes das Gerências envolvidas e parceiros conforme data no item 5.2.
- 7.17 Cada equipe terá 3 (três) minutos para apresentar seu projeto.
- 7.18 Os projetos serão avaliados e pontuados de acordo com os critérios: grau de inovação, proposta de valor e modelo de negócio, impacto social/ambiental/econômico e viabilidade técnica, viabilidade econômica e potencial de retorno da solução proposta.
- 7.19 Além da Validação da Ideia (*Sharktank*) será realizada uma entrevista de perfil mediada por tecnologia para identificar nos participantes as características como autonomia, iniciativa, autogestão, criatividade, capacidade de execução e oratória.
- 7.20 Serão selecionados os 5 projetos com as melhores pontuações e desempenho considerando as seguintes etapas:
- Média das notas da banca de Validação da Ideia (*Sharktank*);
  - Resultado da entrevista de perfil.
- 7.21 Os 5 projetos selecionados passarão para a etapa denominada INCUBAÇÃO.

## **8. ETAPA INCUBAÇÃO – CAPACITAÇÃO, MENTORIA E DESENVOLVIMENTO**

- 8.1 A etapa INCUBAÇÃO tem como objetivo apoiar o desenvolvimento tecnológico das 5 soluções inovadoras selecionadas, estruturar seus modelos de negócios e desenvolver o comportamento empreendedor dos participantes do Programa por meio de capacitação, mentorias e aporte financeiro para a construção do Produto Mínimo Viável das soluções.
- 8.2 A COMISSÃO INTERNA DO PROGRAMA definirá para cada uma das equipes selecionadas um profissional técnico especialista em inovação do Sistema Fiep, que atuará como o MENTOR do projeto e seu papel será apoiar o desenvolvimento da solução nas Unidades do Sistema Fiep.
- 8.3 Durante o processo de INCUBAÇÃO da solução, as equipes receberão uma capacitação baseada em três módulos em ferramentas de negócio que, além de apoiar o desenvolvimento do projeto, visa desenvolver competências empreendedoras das equipes.
- 8.4 Os módulos da capacitação serão realizados por videoconferência e terão duração de 3 (três) horas e é obrigatória a participação de, ao menos, um integrante da equipe.
- 8.5 Para cada módulo, as equipes deverão desenvolver os seguintes documentos como entregas:
- Validar o produto: Revisão dos resultados da pesquisa primária; Melhorar o MVP Produto Mínimo Viável/Protótipo;
  - Validar o Negócio: Jornada de compra, aula sobre validar o mercado, criar o nome e a logotipo da Startup
  - Pitch Builder: os times começam a construir seus pitches
  - Treinando o pitch: os times assistem a uma palestra sobre pitches
  - Último ensaio: os times fazem duas rodadas de apresentações antes do Demo day.

- f. Demoday: apresentação dos resultados da Startup em um evento presencial de graduação dos projetos/negócios com representantes do Sistema Fiep, empresários, potenciais clientes e investidores de diferentes modalidades de investimento.

8.6 As entregas serão avaliadas pelos MENTORES.

8.7 Os projetos selecionados receberão os seguintes incentivos para desenvolvimento de seus produtos ou serviços:

- a. Instalação física com infraestrutura adequada;
- b. Área comum contendo conexão à Internet;
- c. Orientação e mentoria para desenvolvimento do negócio;
- d. Bolsa auxílio no valor de R\$ 500,00 reais para os custos de deslocamento e alimentação durante o período de incubação dos alunos.
- e. O Recurso de até R\$ 5.000 mil reais, será R\$ 3.000 para desenvolver o protótipo e deverá ser utilizado exclusivamente para o desenvolvimento do protótipo e será gerido pela equipe, sendo a compra efetivada pela Junior Achievement e até R\$ 2.000 para uso em Serviços do Senai em laboratórios e consultorias específicas gerido pela Gerência de Sistemas Tecnológicos de Inovação com intermédio da Gerência Executiva de Educação.

8.8 O desempenho dos projetos será medido a partir do atendimento aos indicadores de monitoramento do PROGRAMA que são:

- a. GESTÃO: número de participantes que se mantiveram no projeto; número de pessoas internas e externas participando do projeto de inovação; % do planejamento do modelo de negócios e de desenvolvimento do protótipo executado; % de entregas requeridas pelos módulos da capacitação.
- b. MERCADO: receita ou resultado financeiro do projeto; satisfação dos clientes em teste; aquisição de clientes reais utilizando o produto/processo/serviço oferecido pela equipe; obtenção de receita (clientes pagantes) decorrente da utilização do produto/processo/serviço oferecido pela equipe; número de clientes fixos e prospectados para os próximos 6 meses;
- c. TECNOLÓGICO: quantidade de visitas e experimentos em campo; evidências de que o produto/processo/serviço envolve as capacidades-chave (tecnologia ou metodologia) almejadas pela equipe/empresa em seu direcionamento estratégico; evidências de que o produto/processo/serviço está direcionado a um segmento de mercado almejado pela empresa em seu direcionamento estratégico; % de desenvolvimento do produto/metodologia;
- d. EMPREENDEDORES: tempo dedicado ao projeto; eficiência da comunicação organizacional; papel dos participantes na estruturação das estratégias negócio; participação da equipe nas capacitações; participação da equipe nas mentorias; alinhamento e divulgação de resultados de desempenho do negócio: visão, plano de ação e metas; análise e implementação das sugestões de melhorias feitas pelos mentores/clientes/equipe; realização e avaliação do desempenho global dos indicadores do projeto.

- e. CAPITAL: gerenciamento dos recursos financeiros disponibilizados pelo Sistema Fiep; obtenção de recursos próprios, privados ou públicos para seguimento do projeto (em serviços ou financeiros).
- 8.9 Os projetos que cumprirem todas as etapas de INCUBAÇÃO e apresentarem evidências de pelo menos 1 indicador em cada eixo descrito no item 8.8 participarão de uma cerimônia de graduação chamada *DEMO DAY*.

## 9. DEMO DAY

- 9.1 O DEMO DAY, ou dia de demonstração, será um evento de graduação do PROGRAMA em que os participantes terão a oportunidade de apresentar o resultado de seus trabalhos para empresários, potenciais clientes e investidores de diferentes modalidades de investimento, como investidor-anjo, venture capital, capital semente, entre outros. O objetivo é convencer o público investidor que a solução desenvolvida resolve um problema real do mercado por meio de uma proposta de valor inovadora e economicamente viável.
- 9.2 O Sistema Fiep indicará avaliadores para integrar a banca de julgamento dos Projetos, composta de pelo menos 5 (cinco) membros.
- 9.3 A organização poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Banca de Investidores, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.
- 9.4 Cada Equipe terá 5 minutos para apresentar o Projeto final, que deverá ser composto por:
- a. 01 Produto Mínimo Viável da Solução;
  - b. 01 *pitch* de vendas.
- 9.5 As EQUIPES terão 5 (cinco) minutos para apresentar seu *pitch* de vendas perante a banca de potenciais investidores. Durante o *pitch*, o grupo deverá descrever, conforme material a ser disponibilizado:
- a. A oportunidade identificada;
  - b. O funcionamento da solução e do produto minimamente viável (protótipo);
  - c. Diferenciais com relação a solução similares no mercado;
  - d. Potencial econômico da solução, além das formas de monetização;
  - e. Desempenho no Pitch;
  - f. Inovação da apresentação.

## 10. FASES DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA

- 10.1 O Programa terá as seguintes fases:
- a. Aula Inaugural: sensibilizar os alunos para participar do Impulsiona JA Startup e apresentar o tema empreendedorismo.
  - b. Inscrição das equipes: inscrição dos projetos via plataforma online;
  - c. Pré-seleção: pré-seleção a partir das informações inseridas na plataforma para identificar os 50 projetos que participarão de banca de validação da ideia;

- d. Aula Magna: ao vivo e online para todos as equipes inscritas. Consiste em apresentação do Programa e Palestra sobre Nova Economia;
- e. Validação a Ideia (*Sharktank*): avaliar e selecionar 05 Projetos.
- f. Validação do Produto: Os alunos aprendem o que é MVP e Protótipo, são desafiados a criarem seus protótipos em sala de aula. Os mentores ficam apoiando os grupos e fazendo mentoria por equipe
- g. Validando o Negócio: Alguns grupos já testaram suas ideias, outros estão com o nome criado, outros pivotaram na última semana. O cenário é diverso, mas todos se contagiam com os grupos que já testaram suas ideias.
- h. *Pitch Builder*: Os times começam a construir seus pitches.
- i. Treinando o *Pitch*: Os times assistem a uma palestra sobre Pitch.
- j. Último ensaio: Os times fazem rodadas de apresentações.
- k. *Demo Day*: apresentar os resultados no PROGRAMA em um evento de graduação dos projetos/negócios com representantes do Sistema Fiep, empresários, potenciais clientes e investidores de diferentes modalidades de investimento.

10.2 O cronograma de execução do Programa seguirá conforme abaixo:

ETAPA	DATA
Lançamento do Programa Impulsiona JA Startup	18/07/2019
Início das inscrições de projetos via plataforma online (Aula Inaugural)	01/08/2019
Encerramento das inscrições de projetos	24/09/2019
Divulgação dos 50 classificados para a etapa 2 de seleção (Aula Magna)	18/10/2019
Encerramento da complementação de projetos na Plataforma	23/10/2019
Sharktank - Banca ao vivo online mediada por tecnologia	30 e 31/10/2019
Divulgação dos 5 projetos aprovados para a etapa de Incubação	04/11/2019
Incubação (validando o produto, o negócio, pitch builder, treinamento e ensaio)	De 04 a 04/12/2019
<i>Demo Day</i>	06/12/2019

## 11. CONTRAPARTIDA DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Como forma de contrapartida ao apoio recebido as equipes selecionadas deverão se prontificar a colaborar voluntariamente, quando solicitado pelo Sistema Fiep, por um período de até 12 meses após o término da sua participação. As atividades passíveis de colaboração voluntária são:

- a. Participação em eventos de difusão de cultura empreendedora e de inovação.
- b. Orientação/Mentoria voluntária a novas equipes selecionadas, em outras rodadas do programa; e
- c. Envio de dados públicos ou não sigilosos sobre os resultados físicos e financeiros dos projetos, durante um prazo máximo de 5 (cinco) anos.

## 12. USO DE IMAGEM, PROPRIEDADE INTELECTUAL E DIREITO AUTORAL

12.1 Os candidatos selecionados serão integrados ao ambiente das Unidades Operacionais, durante o período de 02 meses, a contar do mês de outubro 2019.

12.2 Durante o período em que permanecerem nas instalações das Unidades Operacionais do Sistema Fiep, os candidatos selecionados deverão observar as normas e

- procedimentos internos e serão responsabilizados por quaisquer danos provocados pelo descumprimento das mesmas, bem como na hipótese de dano patrimonial.
- 12.3 O desenvolvimento dos projetos selecionados será acompanhado pela COMISSÃO INTERNA DO PROGRAMA.
- 12.4 Ao se inscrever para participar do PROGRAMA, as equipes estarão automaticamente autorizando a COMISSÃO e os parceiros a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, a sua frase, seu nome, imagem e som de voz em qualquer veículo de imprensa, mídia ou internet para divulgação do Projetos.
- 12.5 As autorizações descritas acima não implicam qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer compensação por parte do Sistema Fiep e parceiros.
- 12.6 Os alunos e equipes assumem a responsabilidade pelo conteúdo submetido ao PROGRAMA Impulsiona JA Startup em relação a sua originalidade e à utilização de conteúdos de terceiros, se for o caso, certificando-se de que estejam em domínio público ou de que estejam autorizados ou tenha havido a cessão dos direitos de propriedade intelectual pelos terceiros, e se obriga a responder civil e penalmente por qualquer reclamação em relação à autoria destes materiais e eximindo o Sistema Fiep de qualquer responsabilidade.
- 12.7 O ato do preenchimento das informações dos PROJETOS acima citados caracteriza o reconhecimento e aceitação integral dos termos e condições deste Regulamento;
- 12.8 Os alunos ou equipes, neste ato, assumem plena e exclusiva responsabilidade pelo trabalho que produzirem, por sua titularidade e originalidade, eximindo o Sistema Fiep e parceiros de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.
- 12.9 Quando houver desenvolvimento de projeto, na vigência da incubação, em parceria com o Sistema Fiep, cujo objetivo envolva competências para agregar valor aos serviços, produtos e processos já existentes do Sistema Fiep, ou seja, para agregar valor ao produto/processo/serviço que não constituem o negócio do projeto incubado, os resultados em termos de propriedade intelectual gerados, como por exemplo patentes, marcas, desenhos industriais, softwares, direitos autorais, dentre outros, serão de titularidade exclusiva do Sistema Fiep, ou negociadas e acertadas as condições por meio de cláusulas de titularidade em contrato específico.
- 12.10 A titularidade da Propriedade Intelectual ou Direito Autoral originada no PROGRAMA, quando houver, será dos integrantes da equipe participante. Contudo, sempre que os alunos fizerem menção ao projeto, seja por escrito seja oralmente, deverão citar que o produto foi desenvolvido no PROGRAMA Impulsiona JA Startup.
- 12.11 Na possibilidade de comercialização do produto, o mesmo deverá conter na embalagem/rótulo: “Produto desenvolvido por meio do Programa IMPULSIONA JA Startup do Sistema Fiep.

### **13. SIGILO**

- 13.1 As partes comprometem-se a não divulgar a terceiros as informações consideradas originárias e sigilosas, surgidas no processo de INCUBAÇÃO;

- 13.2 Para que a informação obtida seja considerada sigilosa, caberá a quem conceder, identificá-la expressamente como tal, sob pena de desobrigar da confidencialidade a receptora;
- 13.3 As partes tomarão as medidas necessárias para garantir por parte de seus colaboradores e subcontratados a confidencialidade das informações mencionadas.
- 13.4 Não serão consideradas informações sigilosas, mesmo que revestidas das formalidades ora previstas, as informações:
- Relativas a denominação, área de atuação, dados de crescimento e de uso promocional institucional, científico e educacional, que não firam os ditames de proteção à propriedade intelectual e ao sigilo industrial;
  - Que se encontrem disponíveis ao público em geral ou que se tornarem, mesmo após a sua divulgação, de conhecimento irrestrito, através da publicação ou qualquer outro meio, desde que sem a interferência da receptora;
  - Já sejam comprovadamente do conhecimento da receptora, antes de serem adquiridas direta ou indiretamente da reveladora;
  - Sejam adquiridas, após a sua divulgação, de terceiros e de boa fé, e que não possua qualquer vinculação com o presente contrato;
  - Após a divulgação, não sejam mais tratadas como confidenciais pela reveladora.

#### **14. OUTRAS INFORMAÇÕES**

Demais informações relacionadas a este Programa e poderão ser obtidas a partir de comentários públicos na página do Desafio no endereço: <http://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/247>.

#### **15. ANEXOS**

São anexos a este Regulamento:

- Modelo de Formatação da Proposta de Projeto do PROGRAMA Impulsiona JA Startup – Etapa 2;
- Critérios de Avaliação da Etapa Pré-Seleção e Banca de Avaliação;
- Termo de Aceite e de liberação de uso de imagem;

Curitiba, 01 agosto de 2019

Coordenação do Programa Impulsiona JA Startup

## ANEXO I

### MODELO DA PROPOSTA DE PROJETO - PROGRAMA IMPULSIONA JA STARTUP

#### 1) QUAIS OS NOMES DOS MEMBROS DA SUA EQUIPE, CURSOS QUE FREQUENTAM, NOME DA UNIDADE E CIDADE QUE ESTÃO VINCULADOS?

Nome do Integrante 1 – Curso – ano de conclusão - Unidade – Cidade  
Nome do Integrante 2 – Curso – ano de conclusão - Unidade – Cidade  
Nome do Integrante 3 – Curso – ano de conclusão - Unidade – Cidade  
Nome do Integrante 4 – Curso – ano de conclusão - Unidade – Cidade

#### 2) JUSTIFICATIVA

A justificativa descreve o fator motivador do projeto, identificando sua relevância para o mercado e descrevendo seus benefícios. Qual o problema que o projeto irá solucionar? Para quem você está projetando? Como foi identificada a necessidade? Por que este projeto é importante? Qual é o setor no qual o projeto está inserido? Quem será o público atendido pelo produto/processo/serviço inovador resultado deste projeto? Quais são as demandas deste público? Qual é o principal “problema” que o projeto pretende “resolver”? Apresente clara e detalhadamente as razões que evidenciam a importância do projeto.

#### 3) OBJETIVOS

Apresentar o principal produto (produto/processo/serviço) do projeto. Os objetivos podem conter: objetivo geral e objetivos específicos. Os objetivos devem iniciar com verbos no infinitivo, usar frases sucintas e diretas e devem estar atrelados aos requisitos do escopo. Caso o projeto apresente objetivos específicos devem ser descritos da seguinte forma: iniciar com verbo no infinitivo; devem ser apresentados em tópicos e com marcadores; frases sucintas; e devem se relacionar e colaborar para o alcance do objetivo geral. O objetivo geral é a afirmação capaz de demonstrar a transformação que o projeto pretende alcançar. Descrever o que se pretende realizar para resolver o problema central ou explorar a oportunidade identificada. O que se quer alcançar com o Projeto? Perguntas para reflexão: Que solução o projeto pretende desenvolver para o problema apresentado na justificativa? Qual o principal produto do projeto? Ele resolve um problema ou indica uma oportunidade? Como? Ele atende uma demanda do mercado ou institucional? Como? Qual é a proposta de valor do produto/processo/serviço inovador?

#### 4) GRAU DE INOVAÇÃO

Fale como a sua solução difere das existentes atualmente e como ela utiliza recombinações de recursos e conhecimentos existentes ou novos recursos e conhecimentos, gerando resultados melhorados. Esclareça qual o diferencial da sua solução. Por que ela é melhor que as existentes no mercado? Esclareça se a sua solução já foi testada ou apresentada a algum cliente. A sua solução é atrativa para o seu cliente? Possui solicitação de patente já realizada?

Se não possui patente e está previsto o respectivo registro durante do desenvolvimento do projeto, então informar aqui.

## 5) BENEFÍCIOS/IMPACTO

Fale quais os resultados que você espera com a sua solução. Quais serão os ganhos para o cliente, usuário ou mercado? Destaque o impacto da sua solução. Quais os benefícios mais importantes, suas vantagens e desvantagens em relação ao processo/produtos similares. Quais são os pontos fracos e fortes? Reflita sobre: impacto econômico; impacto em competitividade; impacto ambiental; impacto social; impacto tecnológico.

## 6) ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA

Para produtos inovadores, realizar uma análise das forças competitivas, identificando 5 forças dos principais concorrentes. Para os casos de inovação de processos e serviços realizar o comparativo em relação a processos e serviços similares já existentes. Compare a proposta de valor (produto/processo/serviço) com a dos principais concorrentes. Como a proposta de valor do produto/processo/serviço a ser desenvolvido por meio deste projeto soluciona o problema de forma mais eficiente que os concorrentes?

- Entrada dos concorrentes. Com que facilidade ou dificuldade os novos concorrentes começam a competir, quais são as barreiras existentes?
- Ameaça dos produtos concorrentes. Com que facilidade um produto ou um serviço pode ser substituído por outro mais especial ou mais barato?
- Poder de negociação dos compradores. Qual é a fortaleza dos compradores? Podem eles influir em grandes variações nos volumes dos produtos ou serviços comercializados?
- Poder de negociação dos fornecedores. Qual é a posição dos compradores? Existem muitos potenciais fornecedores ou somente poucos? Existe monopólio?
- Rivalidade entre os concorrentes atuais. Existe uma forte concorrência entre os concorrentes atuais?
- Há uma empresa muito dominante ou a concorrência é bem distribuída?

Obs.: Quando desenvolver o estudo da concorrência não esqueça da Concorrência Indireta e da Concorrência Futura.

## 7) TENDÊNCIAS

Quais as tendências no setor? Que impacto a tecnologia tem sobre o negócio? Que outros fatores influenciam o seu setor (ex.: mudança de comportamento humano)? Como a promoção da saúde ou de segurança e saúde do trabalho afetam na produtividade e competitividade da empresa na temática relacionada ao serviço inovador?

## 8) PROSPECÇÃO DO MERCADO

Qual o seu mercado alvo? Quantas empresas/pessoas abrangem o mercado do produto/processo/serviço inovador gerado? Quem são seus clientes? Qual o seu mercado potencial? No caso de processos inovadores, promoção da saúde ou de segurança e saúde do trabalho indique se a proposta pode ser replicada e tem escalabilidade.

## 9) FASE DE DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO DO PRODUTO/PROCESSO/SERVIÇO

O objetivo deste item é demonstrar a fase de desenvolvimento que está o produto/processo/serviço inovador a ser desenvolvido no programa. Apresentar o que já foi desenvolvido até o momento, de modo a visualizar suas principais características e evidenciar a inovação. São exemplos: Fotos/imagens do protótipo ou esquemas/diagramas, inclusive com resultados dos testes de viabilidade técnica e comercial (se houver). Este item deve ser preenchido conforme cada categoria e tipo de projeto.

## 10) VIABILIDADE TÉCNICA E ECONÔMICA

Demonstre sua capacidade de planejar, organizar, liderar e controlar as atividades do trabalho na busca pela utilização eficiente dos recursos e maximização dos resultados apresentando pesquisas e/ou estimativas sobre a viabilidade técnica e econômica. Apresente informações técnicas relacionadas com desenvolvimento de experimentos, ensaios, pesquisas de campo, entre outras. Levantar os principais custos operacionais (financeiros e econômicos) para o desenvolvimento e para comercialização/implementação dos produtos, processos ou serviços previstos no projeto. Com base nos custos operacionais, considere a margem de lucro compatível com o mercado e estime um preço final de venda, entre outros parâmetros para demonstrar a viabilidade econômica do projeto. Dá pra fazer? Dá dinheiro?

## 11) ARQUIVO - CANVAS DE MODELO DE NEGÓCIOS e MVP\*

Fazer o upload do arquivo em formato JPG, PNG ou PDF.

a) \*O **Canvas de Modelo de Negócios** ou "Quadro de modelo de negócios" é uma ferramenta de gerenciamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. É um mapa visual pré-formatado contendo nove blocos do modelo de negócios. Para a elaboração do Canvas devem ser preenchidos os 9 campos do quadro abaixo.



**Estrutura de custos:** Descreva os custos principais envolvidos na operação de um Modelo de Negócios. Aponte os custos fixos e variáveis, veja quais são as partes mais caras do negócio (a produção? O capital humano?). Quais são os custos mais importantes no Modelo de Negócios?

Fazer o upload do arquivo em formato JPG, PNG ou PDF.

b) Canvas de Mínimo Produto Viável O **Canvas de MPV** é uma ferramenta de apoio para levantamento das necessidades do protótipo para compras de produtos e serviços específicos do Sistema Fiep ou de fora para pivotagem, implantação e desenvolvimento do produto ou processo inovador que está sendo enviado.

Projeto/Tema:		Restrições			
Áreas Envolvidas: <input type="checkbox"/> Alimentos <input type="checkbox"/> Madeira e Mobiliário <input type="checkbox"/> Tecnologia da Informação e Comunicação <input type="checkbox"/> Celulose e Papel <input type="checkbox"/> Metalmeccânica <input type="checkbox"/> Engenharia de Estruturas <input type="checkbox"/> Construção Civil <input type="checkbox"/> Meio Ambiente e Química <input type="checkbox"/> Eletroquímica			Orçamento	Data de lançamento	Outras
REQUISITOS DO MVP		O QUE A EQUIPE ESPERA DO IMPULSIONA?			
É	NÃO É				
FAZ	NÃO FAZ				
TEM	NÃO TEM				
O QUE SERÁ ENTREGUE NO MVP?		MATERIAIS NECESSÁRIOS NO MVP			
		Indicadores de sucesso do MVP (metas)			

CANVAS DE MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL

**12) Link do youtube com o vídeo pitch\***

Inserir o link do seu vídeo pitch

\* O **pitch** é um discurso de vendas que você consegue fazer de seu negócio em 3 minutos. Normalmente isto não se aplica a produtos e serviços para um cliente, e sim à venda de uma ideia ou negócio para outro interessado (por exemplo, um investidor). Lembre-se que se o tempo for superior ao permitido, seu trabalho será desclassificado.

**13) Imagens do Protótipo (não obrigatório, caso ele já tenha sido exibido no vídeo pitch**

Fazer o upload do arquivo em formato JPG, PNG ou PDF.

**14) Comprovante de participação do projeto nas iniciativas de empreendedorismo e inovação da educação do Sistema Fiep: Mini Empresa, FTC, FIRST LEGO League (FLL), Olimpíada Brasileira de Robótica, Ficiências, Conte com o Senai Paraná, Minha Ideia de Negócio, Grand Prix de Inovação, Desafio Senai de Projetos Integradores, Inova Senai Estadual ou Nacional. Este comprovante deve ser assinado pelo Gerente da Unidade e conter o nome do projeto e nome dos integrantes da equipe original.**

Fazer o upload do arquivo em formato JPG, PNG ou PDF.

**15) Comprovante da declaração de todos os membros da equipe como aluno ou ex- aluno do Senai, Sesi ou IEL com nome, curso e data de realização. Deve ser um único documento que contenha o nome de todos os integrantes da equipe, curso que estão matriculados ou fizeram e ano de conclusão. O documento deve ser assinado pelo gerente da unidade.**

Fazer o upload do arquivo em formato JPG, PNG ou PDF.

## ANEXO II

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA ETAPA PRÉ-SELEÇÃO E BANCA PRESENCIAL DE AVALIAÇÃO

- a. **Justificativa e Objetivos** - Os avaliadores deverão verificar se o projeto está enquadrado no(s) tema(s) e categoria(s) do desafio proposto de forma clara e sucinta. Adequação da solução proposta a demanda da Indústria. Alinhamento entre a solução proposta e os cursos dos alunos envolvidos. Escrita clara, direta e sucinta
- b. **Grau de Inovação:** Avalia o grau de novidade do projeto e a capacidade de criar soluções diferentes das existentes atualmente em um determinado contexto, utilizando recombinações de recursos e conhecimentos existentes ou novos recursos e conhecimentos, gerando resultados melhorados
- c. **Benefícios e Impacto:** Dimensionar de forma objetiva e específica como e quanto o objeto do Projeto pode melhorar a qualidade de vida do grupo social e empresa atendidas; afetar positiva ou negativamente o meio ambiente; contribuir para a melhoria da renda ou do montante de capital circulando.
- d. **Análise de Concorrentes, Tendências e Potencial de mercado:** Definição clara do mercado-alvo e demonstração racional do potencial de demanda; apresentação de potenciais clientes e/ou consumidores; análise da existência de barreiras de entrada no mercado almejado; análise da quantidade e do nível de competição com concorrentes e substitutos; análise da dependência e do poder de negociação com fornecedores; análise da dependência da atividade ou recursos de terceiros (parceiros e prestadores de serviços).
- e. **Protótipo:** Os avaliadores deverão verificar as informações apresentadas sobre o protótipo criado. Viabilidade técnica do protótipo/modelo. Permite compreensão com clareza da solução proposta.
- f. **Viabilidade:** Os avaliadores deverão verificar se o resultado do projeto apresenta a descrição clara e objetiva para cada categoria utilizada na caracterização do modelo de negócio. Caracterização dos recursos-chave necessários para a construção da solução. Caracterização dos equipamentos necessários. Caracterização da mão de obra necessária. Caracterização da estrutura de custos. Caracterização das receitas. Caracterização das perspectivas de lucro. Caracterização dos principais concorrentes. Caracterização dos diferenciais da sua solução perante os concorrentes.
- g. **Qualidade do Canvas de Modelo de Negócios:** Os avaliadores deverão verificar a qualidade da apresentação e descrição do Business Model Canvas. Descrição da validação de cada bloco do Canvas. Qualidade do Modelo de Negócio (CANVAS) apresentado.
- h. **Pitch:** Os avaliadores deverão verificar as informações apresentadas no pitch. Objetivo da solução apresentado com clareza. Caracterização dos diferenciais da sua solução perante os concorrentes. Apresentação do protótipo de funcionamento da solução. Apresentação do que a equipe precisa para entrar no mercado.
- i. **Entrevista com a equipe:** Os avaliadores deverão verificar as conclusões alcançadas pelos grupos após a finalização do projeto. Apresentação da contribuição que o projeto para a indústria e para a sociedade. Apresentação das principais dificuldades encontradas. Apresentação de perspectivas para o futuro da proposta. Atendimento aos perfis comportamentais requeridos pelo programa.
- j. **Comprovação de Participação do projeto nas outras ações da Trilha de Inovação:** Os avaliadores deverão verificar a existência do comprovante de participação que garante que projeto participou de alguma das iniciativas de empreendedorismo e inovação da educação do Sistema Fiep.

ANEXO III

**TERMO DE ACEITE E DE LIBERAÇÃO DE USO DE IMAGEM**

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no PROGRAMA Impulsiona JA Startup.

As imagens e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações institucionais, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

\_\_\_\_\_

Assinatura

Nome: \_\_\_\_\_

RG.: \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

Telefone1: ( ) \_\_\_\_\_ Telefone2: ( ) \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_