

**SENAI**

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial  
PELO FUTURO DO TRABALHO

**SAGA SENAI**  
DE INOVAÇÃO  
PERNAMBUCO



GRAND  
PRIX SENAI DE  
**INOVAÇÃO**  
/// **O REALITY** ///

**REGULAMENTO DA  
COMPETIÇÃO  
2023**

## Sumário

Sumário .....	1
1. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	2
1.1. O GRAND PRIX SENAI DE INOVAÇÃO .....	2
1.2. GRAND PRIX DE INOVAÇÃO – O REALITY .....	2
2. DA ESTRUTURA ORGANIZACIONAL.....	3
2.1. COORDENAÇÃO GERAL .....	3
2.2. COORDENAÇÃO DE APOIO .....	4
2.3. COMISSÃO AVALIADORA.....	4
3. DOS DESAFIOS .....	5
3.1. COMPETE A CADA ESCUDERIA .....	5
4. DOS PARTICIPANTES.....	6
4.1. INTEGRANTES DAS EQUIPES.....	6
4.2. ALUNOS – ANJOS.....	6
5. DAS ETAPAS DE REALIZAÇÃO DO GP – O REALITY.....	7
5.1. ETAPAS DO GP .....	7
5.2. LOCAL DE REALIZAÇÃO.....	7
5.3. DO CADASTRO DAS IDEIAS SOLUÇÕES NA PLATAFORMA SAGA SENAI DE INOVAÇÃO.....	7
5.4. DO PROTÓTIPO.....	8
5.5. DA AVALIAÇÃO DAS IDEIAS .....	8
6. DA PREMIAÇÃO .....	9
7. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DIREITO AUTORAL E DE IMAGEM. ....	9

## 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

### 1.1. O GRAND PRIX SENAI DE INOVAÇÃO

O Grand Prix de Inovação (GP) trata de uma maratona de inovação aberta, na qual equipes multidisciplinares, formadas por alunos do SENAI, denominadas de escudarias, criam, desenvolvem e prototipam (protótipos sujos) soluções inovadoras para desafios reais de indústrias. A maratona culmina com a visualização da prática da inovação em tempo real, demonstrando que com uma combinação de métodos de inovação aberta e criatividade, conceitos de empreendedorismo, redes colaborativas e profissionais multidisciplinares é possível obter respostas diferenciadas como soluções para os desafios lançados.

No âmbito da Educação Profissional, o GP demonstra ao público em geral uma das ações desenvolvidas pelo SENAI voltada à formação dos futuros profissionais demandados pela indústria e sociedade. Utilizando conceitos sobre como aprender na prática por meio da utilização de Espaços Makers (SENAI Labs), estímulo à cultura da inovação, empreendedorismo e fortalecimento não somente da metodologia de formação profissional como também do desenvolvimento de Soft Skills e o aprimoramento das competências técnicas alinhadas às demandas apontadas pela Indústria nacional.

### 1.2. GRAND PRIX DE INOVAÇÃO – O REALITY

O Grand Prix – o reality trata-se de uma maratona de inovação no formato híbrido que tem como objetivo de capacitar os docentes nos conceitos de criação, desenvolvimento de projetos e prototipagem por meio da vivência da inovação em tempo real, demonstrando que com uma combinação de métodos de inovação aberta e criatividade, conceitos de empreendedorismo, redes colaborativas e profissionais multidisciplinares é possível obter respostas diferenciadas e oportunidades reais para a solução dos desafios lançados.

O Grand Prix – o reality tem como objetivo estimular junto ao corpo docente o desenvolvimento de projetos com os seus alunos por meio das competições que fazem parte da Saga SENAI de Inovação, visando desenvolver nos alunos as competências requeridas no mundo do trabalho.

## 2. DA ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

O Grand Prix de Inovação – o reality é uma ação realizada pelo SENAI Departamento Regional de Pernambuco e dispõe da seguinte estrutura:

- Coordenação Geral
- Interlocutores das escolas
- Comissão Avaliadora

### 2.1. COORDENAÇÃO GERAL

A Coordenação Geral é constituída por profissionais da diretoria de educação do SENAI PE.

#### 2.1.1. Compete à Coordenação Geral

- a) Estabelecer o regulamento e diretrizes da competição para a sua realização e elaboração dos critérios de avaliação das propostas de projetos;
- b) Formar a Comissão Avaliadora e convidar as Empresas Parceiras proponentes dos desafios;
- c) Elaborar as fichas de avaliação dos projetos;
- d) Orientar as empresas parceiras sobre a metodologia do Grand Prix SENAI de Inovação;
- e) Orientar, acompanhar e apoiar as ações da Comissão Avaliadora, no processo de avaliação dos projetos que lhes serão apresentados;
- f) Disponibilizar a plataforma online para inscrição das equipes por parte das escolas e submissão das ideias/solução dos desafios;
- g) Oferecer à Comissão Avaliadora as fichas de avaliação dos projetos e a plataforma para lançamento das notas.
- h) Compor, se for o caso, a Comissão Avaliadora;
- i) Divulgar a lista dos projetos vencedores e suas respectivas equipes;
- j) Garantir o cumprimento do cronograma do evento, por meio de suporte a todos os envolvidos em todas as etapas da realização do evento;
- k) Organizar e realizar a competição virtual, bem como a cerimônia virtual de premiação.

2.1.2. Quaisquer dúvidas ou situações não previstas neste Regulamento serão dirimidas de forma soberana e irrecorrível pela Coordenação Geral deste GP.

2.1.3. No intuito de assegurar o bom desempenho do Grand Prix Senai de Inovação, a Coordenação Geral se reserva a prerrogativa de alterar partes deste regulamento no decorrer do processo, desde que estas sejam comunicadas a todos os envolvidos por meio de nota de esclarecimento. 2.1.4) A Coordenação Geral do Grand Prix Senai de Inovação poderá, a qualquer momento, alterar e atualizar este Regulamento, sem aviso prévio, sendo sempre de responsabilidade das equipes e

Interlocutores dos DRs acompanharem a divulgação das informações atualizadas, nos devidos canais de comunicação, indicados pela Coordenação Geral.

## 2.2. COORDENAÇÃO DE APOIO

A Coordenação de apoio é formada pelos coordenadores pedagógicos do SENAI Pernambuco indicados por seus Gestores diretos.

### 2.2.1. Compete à Coordenação de apoio:

- a) Garantir o cumprimento das disposições deste regulamento;
- b) Incentivar, inscrever e garantir a participação dos docentes de sua unidade divididos em equipes (Escuderias) no evento online;
- c) Dar apoio às suas respectivas Escuderias quanto às orientações sobre a metodologia SENAI de educação profissional, tecnologias educacionais, situações de aprendizagem, plano de aula.
- d) Disponibilizar para as escudeiras material de apoio para o desenvolvimento dos protótipos.
- e) Realizar o engajamento dos docentes e alunos no evento.
- f) Fornecer remotamente apoio à Coordenação Geral nos aspectos solicitados

## 2.3. COMISSÃO AVALIADORA

A Comissão Avaliadora compõe a Banca Avaliadora (para a avaliação de todas as ideias e para a seleção das três melhores ideias ranqueadas) é constituída por especialistas e analistas da diretoria de educação do SENAI. Os integrantes desta Comissão deverão ter conhecimento nos temas em análise, bem como estar sintonizados com a inovação tecnológica dos processos industriais e educacionais.

Esta Comissão será orientada pela Coordenação Geral sobre as informações inerentes à competição do GP.

### 2.3.1. Compete à Comissão Avaliadora:

- a) Seguir normas, diretrizes e critérios de avaliação definidos pela Coordenação Geral;
- b) Avaliar os projetos que lhes forem apresentados, cumprindo os prazos estabelecidos e acordados;
- c) Preencher as fichas de avaliação na plataforma disponibilizada conforme critérios estabelecidos.

### 3. DOS DESAFIOS

Será proposto um desafio onde as equipes terão 8 horas para desenvolver a solução de acordo com os critérios de avaliação que serão apresentados. O desafio será apresentado no primeiro dia de competição antes da bandeirada de largada. Previamente ao desafio serão realizadas palestras/mentorias sobre as competências que são desenvolvidas nas competições que envolvem a Saga SENAI de Inovação.

#### 3.1. COMPETE A CADA ESCUDERIA

- a) Participar de todas as etapas do GP de forma colaborativa, respeitosa e responsável;
- b) Desenvolver conjuntamente com sua respectiva escuderia o(s) protótipo(s) e o vídeo de elevador (pitch), providenciando junto ao(s) seu(s) instrutor(es), à Coordenação de Apoio o suporte (necessário para o seu bom funcionamento (quando cabível)), assim como esclarecimento de dúvidas junto à Coordenação Geral e especialistas;
- c) Enviar as respectivas documentações, conforme orientações disponibilizadas nas instruções do desafio.
- d) Designar um integrante de sua respectiva escuderia para que seja o líder dela. O líder será o responsável para cadastrar a ideia na Plataforma SAGA SENAI de Inovação, fazer a interlocução com o público em geral, com a Coordenação Geral, caso seja necessário e orientar os alunos anjos na divulgação e engajamento das soluções. Na plataforma SAGA SENAI de Inovação o líder é intitulado “Dono da Ideia” ou “Responsável”;
- e) Cumprir os horários estabelecidos, assim como as normas estabelecidas neste Edital.

## 4. DOS PARTICIPANTES

### 4.1. INTEGRANTES DAS EQUIPES

Poderão participar equipes (escuderias) de no mínimo 4 (quatro) e no máximo 7 (sete) docentes ou coordenadores pedagógicos. As equipes poderão ser compostas por colaboradores que atuem em turnos diferentes (manhã, tarde e noite). As escuderias deverão ser inscritas na Plataforma da Saga SENAI de Inovação - <http://plataforma.sagainovacao.senai.br>.

É imprescindível que todos os integrantes da equipe estejam devidamente cadastrados na plataforma da SAGA com todos os dados do formulário preenchidos (cadastro individual), não serão premiados integrantes que não estejam cadastrados na plataforma e na equipe.

Todas as escuderias inscritas deverão participar de todas as etapas que compõem este GP e todos os envolvidos, inclusive os integrantes das escuderias estão sujeitos às condições estabelecidas neste Regulamento. Desta forma, o participante, no ato de seu cadastro, adere a todas às disposições, declarando que LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA, irrestrita e totalmente, com todos os itens contidos neste Regulamento;

As escuderias que não cumprirem as disposições previstas neste regulamento serão automaticamente desclassificadas.

### 4.2. ALUNOS – ANJOS

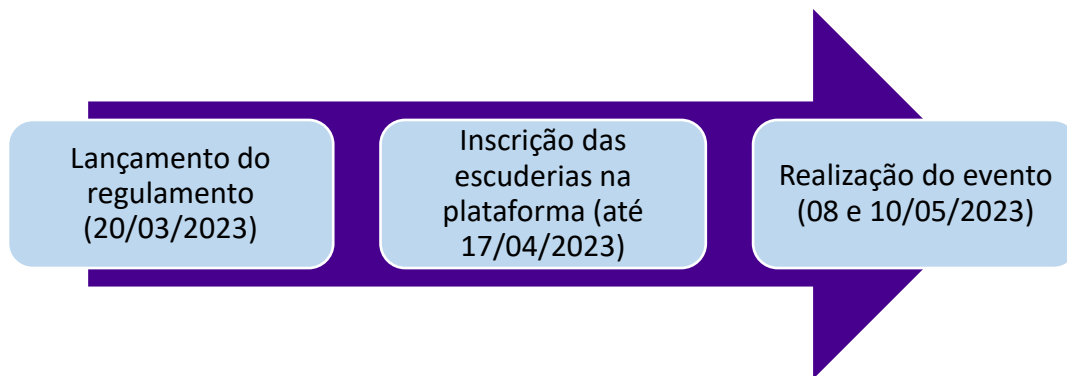
Cada escola deverá contar com no mínimo 1 (um) e no máximo 2 (dois) alunos anjos que terão a função de gerar engajamento das redes sociais e nas enquetes para as soluções das equipes da escola que estão representando.

O aluno anjo deverá estar devidamente matriculado nos cursos de aprendizagem (qualificação ou técnico) e ter um perfil no Instagram, no Tiktok e Twitter. O aluno anjo deve ser comunicativo, engajado nas redes sociais e familiarizado com tecnologia e possuir acesso à internet.

Nesta edição, o aluno anjo, será uma categoria independente de participação e premiação, e representará a escola e não somente uma única equipe.

## 5. DAS ETAPAS DE REALIZAÇÃO DO GP – O REALITY

### 5.1. ETAPAS DO GP



### 5.2. LOCAL DE REALIZAÇÃO

- 5.2.1. A realização do GP – O REALITY dar-se-á por meio de mediação tecnológica a nível estadual, conforme cronograma e informações adicionais que serão publicadas pela Coordenação Geral.
- 5.2.2. As escuderias poderão realizar as atividades do GP virtualmente ou presencialmente nas instalações das escolas correspondentes.
- 5.2.3. As escuderias podem optar por se reunir remotamente e desenvolver os protótipos utilizando simuladores.
- 5.2.4. A Escola onde suas escuderias desenvolverão as atividades do GP presencialmente, deverão oferecer a infraestrutura necessária para tal, como: sala com cadeiras, mesas, quadro, internet, notebook, sistema de áudio e vídeo para que se possa fazer a transmissão online das atividades, material para a prototipagem (suja, rápida e barata) das soluções entre outros.

### 5.3. DO CADASTRO DAS IDEIAS SOLUÇÕES NA PLATAFORMA SAGA SENAI DE INOVAÇÃO

- 5.3.1. Para o cadastro das ideias soluções, o líder da escuderia (que na plataforma será chamado de “dono da ideia” ou “responsável”), deve acessar a Plataforma da Saga SENAI de Inovação pelo link:  
<https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/desafio/1189>
- 5.3.2. Verificar e confirmar todas as informações descritas nas abas “DETALHES”, “EQUIPE”, “COMENTÁRIOS” e preencher todas as informações solicitadas na aba “COMPLEMENTOS”. Lembrar-se que em cada aba deve-se “SALVAR” as informações, assim como novamente as informações finais deverão ser salvas.



- 5.3.3.No formulário da aba “COMPLEMENTOS” constarão as perguntas relacionadas ao desafio (disponíveis somente após o início da competição), campos para anexar os arquivos da solução e um campo para ser preenchido com o link do vídeo-pitch (de três minutos máximos), os quais deverão ser elaborados por cada escuderia.
- 5.3.4.O vídeo-pitch será avaliado até o tempo de 3 minutos, e o tempo que exceder, se for o caso, não terá suas informações avaliadas.
- 5.3.5.Todos os itens dos formulários da plataforma deverão ser preenchidos e em caso do não preenchimento, a escuderia será desclassificada antes da avaliação pela banca.
- 5.3.6.Não serão admitidas cópias de projetos/ideias existentes. Assim, todos os membros de cada escuderia se responsabilizam pelas informações apresentadas.

## 5.4. DO PROTÓTIPO

- 5.4.1.A exibição do protótipo deverá ser feita durante o vídeo do pitch como recurso da apresentação.
- 5.4.2.Na aba “COMPLEMENTOS” da Plataforma SAGA SENAI de Inovação também podem ser anexados arquivos referentes aos protótipos, como por exemplo fotos, explicações etc. Caso for anexado mais de um arquivo, então deverá ser realizado por meio de uma “pasta zipada” com tamanho máximo de 8 MB no campo correspondente. A plataforma aceita apenas o formato de compactação .ZIP.

## 5.5. DA AVALIAÇÃO DAS IDEIAS

- 5.5.1.A avaliação de todas as ideias será realizada pela Comissão Avaliadora.
- 5.5.2.Essa Comissão avaliará as ideias soluções cadastradas por meio da Plataforma SAGA SENAI de Inovação, analisando as informações lá descritas, assim como por meio do pitch.
- 5.5.3.Para a avaliação serão utilizados os critérios de avaliação presentes na ficha de avaliação a ser divulgada no primeiro dia de competição.

## 6. DA PREMIAÇÃO

O resultado do GP, os nomes dos vencedores e suas respectivas escuderias serão divulgados na cerimônia de premiação prevista para ser realizada no 3º dia do evento. Serão premiadas as três melhores ideias, conforme tabela:

Colocação	Premiação
1º lugar	Trófeu + medalha + brinde + certificado
2º lugar	Medalha + certificado
3º lugar	Medalha + certificado

A premiação será entregue para os docentes da escuderia, os alunos anjos e a interlocutora da escola vencedora.

## 7. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DIREITO AUTORAL E DE IMAGEM.

7.1.A COORDENAÇÃO GERAL se reserva, desde já, o direito de publicar na íntegra ou em parte quaisquer das práticas ou ideias concorrentes, por meio de outros veículos de comunicação, pelo tempo que julgar conveniente;

7.2.Ao inscrever as escuderias para participação do Grand Prix – O reality nos termos deste Regulamento, o instrutor, os alunos e demais envolvidos estarão automaticamente autorizando a COORDENAÇÃO GERAL 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 Projeto.

7.3.As ideias soluções cadastradas poderão ser utilizadas posteriormente pelas empresas proponentes dos desafios sem implicação de nenhum tipo de remuneração ou royalties para todos os membros e orientador(es) da escuderia por parte da empresa e/ou do Departamento Nacional e/ou da Escola e/ou respectivo Departamento Regional.

7.4.As autorizações descritas acima não implicam qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer compensação por parte do SENAI Pernambuco.

7.5.Todos os dados fornecidos pelos participantes no ato do cadastro ficarão armazenados pela COORDENAÇÃO GERAL que se compromete a utilizar as referidas informações somente para os fins definidos neste Regulamento.

7.6.Fica facultado à COORDENAÇÃO GERAL e à COMISSÃO AVALIADORA conferir a autenticidade e veracidade de todas as informações cedidas pelos participantes.

7.7.Os autores assumem a responsabilidade pelo conteúdo submetido das ideias 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.

7.8.O ato do preenchimento das informações dos PROJETOS / SOLUÇÕES / IDEIAS acima citados caracteriza o reconhecimento e aceitação integral dos termos e condições deste Regulamento.

7.9.Os docentes, alunos ou escuderias, neste ato, assumem plena e exclusiva responsabilidade pelo trabalho que produzir, por sua titularidade e originalidade, eximindo ao SENAI Pernambuco de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

7.10. A COORDENAÇÃO GERAL não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, seja em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado a Plataforma SAGA SENAI de Inovação, vírus, queda de energia, falha de programação ou violação por terceiros.

7.11. Os participantes deverão observar todas as regras e normas de segurança das instalações físicas do local onde estarão desenvolvendo as atividades, assim como seguir as orientações do Protocolo de retomada das aulas no SENAI em tempo de COVID-19 da sua Escola/Regional.

7.12. A Coordenação Geral não se responsabiliza por qualquer dano a objetos pessoais.

7.13. Os casos omissos serão decididos pela Coordenação Geral.

O presente regulamento entrará em vigor a partir da data de publicação.

Recife, 20 de março de 2023.