



GP - ROTEIRO DE 10 HORAS

Grand Prix SENAI de Inovação - Edição ESCOLAR

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
Departamento Regional Santa Catarina

OBJETIVO

O objetivo do **Grand Prix**, em parceria com a empresa ZZZ, é que jovens, organizados em equipes, possam entregar soluções inovadoras para um desafio específico, de maneira presencial.

Durante o processo, os jovens contam com a experiência de mentores da empresa ZZZ e dos docentes mentores do SENAI, que vão auxiliá-los durante o desenvolvimento do desafio. As soluções inovadoras criadas e propostas serão avaliadas por um júri qualificado (pitch) que irá eleger 03 (Três) equipes vencedoras.

PÚBLICO-ALVO

O **Grand Prix** tem como público alvo: estudantes da Aprendizagem Industrial

AGENDA

O GP vai acontecer em **10 horas**, distribuídos em 1 (um) dia de atividades presenciais oficiais.

(7:30h) Abertura e Exploração do Problema

Abertura, entregas e imersão no desafio que vamos solucionar de uma forma inovadora. A equipe vai trabalhar com as ferramentas: Matriz CSD, Desk research, Entrevistas e Top 10 insight e a entrega será o **Mapa de Empatia**.

Às 9:00h- Foco na Solução

Criar com os membros da equipe e auxílio dos mentores como é a forma mais inovadora de solucionar nosso desafio. A equipe vai trabalhar com as seguintes



ferramentas: Brainstorming, Dot-voting, e Protótipo. A entrega será a **Proposta de Valor**.

Às 12:00h - Almoço

Às 13:30h - **Protótipo e Pitch**

Experimentar, prototipar e aprender a vender a solução através de um pitch. A entrega será o **Vídeo-Pitch de até 03 minutos e um protótipo da solução**.

Às 17:30h - **Pódio e Encerramento**

Apresentação ao vivo das 10 equipes para a banca, avaliação e encerramento.

Critérios de Avaliação:

Critério	Item avaliado	Entrega	Peso
Solução	Funcionalidade do projeto; aplicação prática; possibilidade de execução e o sentido prático da solução proposta;	Mapa de Empatia	2,0
Proposta de valor	É a proposta de valor, análise mercado: qualidade da proposta de valor, verifica se a equipe entendeu e reconheceu os problemas/dores do mercado em que atua;	Proposta de Valor	2,0
Criatividade do Protótipo	Grau de criatividade do projeto desenvolvido. Grau de simplicidade do protótipo; usabilidade da solução	Protótipo	2,0
Grau de Inovação	Transformação de ideias em valor. É a capacidade do projeto de resolver o problema e criar novos mercados ou clientes;	Proposta de Valor e Protótipo	1,5
Pitch	Clareza e objetividade na apresentação do projeto e do negócio, bem como a sua funcionalidade, o Pitch deve ser apresentado pelos alunos da equipe.	Vídeo Pitch	2,5

PREMIAÇÃO

- As 03 equipes vencedoras, receberão medalhas de 1º, 2º e 3º Lugar e uma premiação para a equipe campeã geral.
- Entregas serão aceitas somente no dia, até às 17h00.