

Este regulamento contém informações sobre o **Desafio Empreendedor de Impacto – Baixada Fluminense** que será realizado na cidade de Nova Iguaçu. Ao realizar a inscrição, os participantes estão cientes e de acordo com os termos estabelecidos.

1. Sobre o Desafio Empreendedor de Impacto

1.1 O Desafio faz parte do Programa Empreendedor de Impacto, que por sua vez integra o projeto de extensão “Hub de design ESDI: ensino, pesquisa e extensão voltados à inovação para o impacto socioambiental positivo”. O Programa visa incentivar o engajamento de jovens e adolescentes na resolução de problemas socioambientais das comunidades que estão inseridos e capacitá-los para desenvolver produtos, serviços e/ou experiências que abordem estas questões.

1.2 O Desafio acontecerá em parceria com o CVTI (Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação) - projeto da Prefeitura de Nova Iguaçu, no estado do Rio de Janeiro, Brasil, que tem como objetivo oferecer cursos gratuitos e oportunidades de desenvolvimento de habilidades digitais e inovação na comunidade local. Os participantes deverão atuar em equipes e utilizar seu potencial criativo para desenvolver soluções reais aos problemas da baixada fluminense. Haverá um momento específico para empreendedores que já possuem negócio e outro para empreendedores que desejam iniciar um negócio.

2. Objetivos

2.1 O Desafio tem objetivo de fomentar a criação de soluções para problemas socioambientais nos campos do design e/ou da arquitetura e urbanismo. É inspirado no formato dos hackathons, maratonas na qual hackers se reúnem por horas, dias ou até semanas, a fim de explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware.

2.2 Não vamos nos limitar às soluções em tecnologia da informação, e sim contemplar todas as possibilidades que o design e a arquitetura e urbanismo oferecem em termos de soluções para problemas socioambientais. Importante salientar que o desenvolvimento das mesmas deverá acontecer de maneira alinhada com os 17 ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da Agenda 2030 da ONU (Organização das Nações Unidas).

3. Data e local

3.1 **O Desafio Empreendedor de Impacto – Baixada Fluminense** acontecerá no dia 24 de maio de 2024, de 10h às 18h.

3.2 Local: Procuradoria Geral do Município de Nova Iguaçu

Endereço: R. Athaide Pimenta de Moraes, 335, 4º andar - Centro, Nova Iguaçu - RJ

Telefone: (21) 3769 - 7388

CEP: 26210-190

3.3 Cada participante receberá, no e-mail fornecido no formulário de inscrição, um convite para acesso à transmissão ao vivo do encontro presencial no canal de YouTube da Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ. O vídeo ficará disponível na íntegra para visualização posterior.

4. Inscrições

4.1 Os interessados deverão escolher como desejam participar:

- Empreendedor sem projeto e ou negócio: o participante **ainda não tem um negócio e formará uma equipe no Desafio** para criar uma solução para um problema socioambiental da Baixada Fluminense;
- Empreendedor com projeto e ou negócio: o participante **já tem um negócio e apresentará um *pitch* da sua solução** para um problema socioambiental da Baixada Fluminense;

4.2 Poderão participar empreendedores, estudantes, universitários, professores, profissionais do mercado e qualquer pessoa interessada, desde que se enquadrem nas diretrizes citadas acima, aceitem os termos deste regulamento e façam a inscrição no prazo informado.

4.3 As inscrições são gratuitas e devem ser feitas no formulário disponível no site <https://www.esdi.uerj.br/incubadora> de 20 de abril de 2024 a 24 de maio de 2024.

4.4 O preenchimento do formulário garante a participação no Desafio e o(a) candidato(a) receberá um e-mail com a confirmação.

4.5 Independentemente de o participante já ter uma equipe formada, todas as pessoas deverão fazer a inscrição de forma individual.

5. Equipes

5.1 Os participantes sem equipe terão a oportunidade de conhecer outros inscritos para formação do grupo. A equipe de organização do Desafio irá auxiliar.

5.2 Em caso de desistência de algum integrante do grupo, será possível substituí-lo(a) por outro(a) participante do Desafio **até o momento do desenho do protótipo da solução**. A decisão por substituí-lo ou não fica a critério do grupo .

6. Programação

6.1 A programação do Desafio visa apresentar a Incubadora e levantar os principais problemas dentro das respectivas regiões (sessão ao vivo de apresentação, exposição de conteúdo e tira-dúvidas).

9h30 às 10h – Credenciamento e boas vindas

10h às 10h30 - Abertura

10h30 às 12h – Painel 1: Incentivadores de iniciativas de impacto

12h às 13h – Almoço

13h às 18h – Desafio + mentoria + encerramento

A programação completa será divulgada ao longo do período de inscrições nas mídias sociais da Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ e seus parceiros.

6.2 Etapas do Desafio

1. Imersão no problema: levantamento de problemas sociais e/ou ambientais existentes na Baixada Fluminense e definição de um problema a ser abordado por grupo. 2. Ideação: momento reservado para a reflexão sobre problemas levantados. As equipes trabalharão com o desenvolvimento de ideias de solução e escolherão uma ideia para prototipar. 3. Desenho do protótipo: as equipes desenvolverão o conceito do protótipo baseado na solução escolhida para as problemáticas levantadas. 4. Pitch: As equipes deverão preparar um pitch (apresentação) de no máximo 5 (cinco) minutos sobre o problema abordado, a solução criada e o processo de desenvolvimento dela.

6.3 Durante um período de 1h30 haverá mentoria à disposição para ajudar a tirar dúvidas e orientar no desenvolvimento da proposta de solução.

7. Entrega das propostas de solução

7.1 Durante o Desafio, todas as equipes deverão realizar uma (1) entrega, que será apresentada ao final do evento. Ela é obrigatória e será observada pela banca na avaliação final.

7.2 A entrega final da solução será uma apresentação de pitch de até 5 (cinco) minutos.

7.3 A apresentação/pitch deverá conter informações sobre o problema que resolve, a solução criada, como ela funciona, quem é o público-alvo, como a solução será desenvolvida, qual impacto que ela causa.

8. Avaliação e critérios

8.1. Após a apresentação das soluções, a equipe organizadora irá conferir se todas as etapas foram cumpridas e irá disponibilizar as mesmas para avaliação, que será feita em duas fases:

1ª fase: avaliação de todas as soluções desenvolvidas e apresentadas no desafio. 2ª fase: definição dos 2 (dois) melhores.

8.2 As soluções serão analisadas e avaliadas por uma banca que inclui profissionais especialistas nas áreas do desafio e da área de negócios, investidores, empreendedores de impacto com foco nas áreas temáticas, além de representantes da esfera pública. O júri utilizará os seguintes critérios:

1. Perfil empreendedor (brilho no olho e determinação);
2. Espírito de equipe (complementaridade de perfis, coesão e participação);
3. Domínio sobre o problema (conhecimento de causa);
4. Potencial de impacto (relevância do problema social/ambiental e intervenção proposta);
5. Grau de inovação da solução apresentada (tipo de inovação e potencial tecnológico);
6. Viabilidade estratégica (visão de negócio e perspectiva de futuro a curto, médio e longo prazo).

8.3 As propostas de solução serão avaliadas por uma banca de até 4 (quatro) profissionais

de áreas distintas. Em caso de empate, a banca, a seu exclusivo critério, decidirá pelo desempate.

8.4 A banca é autônoma e possui discricionariedade para analisar as soluções.

8.5 Os membros da banca poderão dar avaliações individuais sobre as propostas de solução. Ao final do evento, a organização irá reunir as considerações e compartilhar via e-mail com as equipes.

9. Sobre as bolsas concedidas

9.1 Vale ressaltar que o objetivo desse Desafio não é de encontrar vencedores, mas sim, impulsionar o desenvolvimento e estruturação de ideias para que se tornem empreendimentos geridos por moradores de favelas e áreas socialmente vulneráveis. Ou seja, que as pessoas que vivenciam os problemas socioambientais cotidianamente da sua região se apropriem das possíveis soluções para eles. O aprendizado e as conexões que serão gerados nesta jornada são vantagens para todos os participantes.

9.2. Serão selecionadas até 3 propostas de solução para receber uma bolsa de 100% para pré-incubação na Incubadora de Empresas de Design da ESDI/UERJ, desde que atendam os requisitos mínimos da banca.

9.3 Os resultados finais dos dois grupos contemplados com a bolsa serão divulgados no mesmo dia do evento e também nas mídias sociais da incubadora.

9.4 Após o Desafio, as equipes, mentores e demais presentes receberão certificado digital de participação contendo as informações pertinentes sobre o evento, como nome, local e número de horas.

9.5 As equipes contempladas com a bolsa de pré-incubação deverão prosseguir na mesma com a proposta de solução contemplada, não sendo possível a alteração da mesma.

10. Cronograma do Desafio

20/04/24 a 24/05/24: Inscrições

24/05/24: Desafio Empreendedor de Impacto

24/05/24: Avaliação das soluções e votação da Banca

24/05/24: Resultado dos contemplados com a bolsa