Desafío Empreendedor de Impacto 04 - Baixada Fluminense

O Desafio integra o Programa Empreendedor de Impacto e visa gerar soluções nos campos do design e/ou da arquitetura e urbanismo para problemas socioambientais. O Desafio Empreendedor de Impacto - Baixada Fluminense é uma maratona de 8h na qual agentes culturais, jovens, lideranças comunitárias, empreendedores sociais e professores e estudantes da ESDI se reunirão para desenvolver soluções para problemas sociais e/ou ambientais.

Das 10h às 18h, os participantes irão identificar, refletir e mergulhar em problemas importantes da Baixada Fluminense para, em seguida, criar, desenvolver e apresentar propostas de solução para os mesmos. Durante esse processo, contarão com auxílio da equipe da Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ. As propostas de solução deverão estar alinhadas com os 17 ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da Agenda 2030 da ONU (Organização das Nações Unidas).

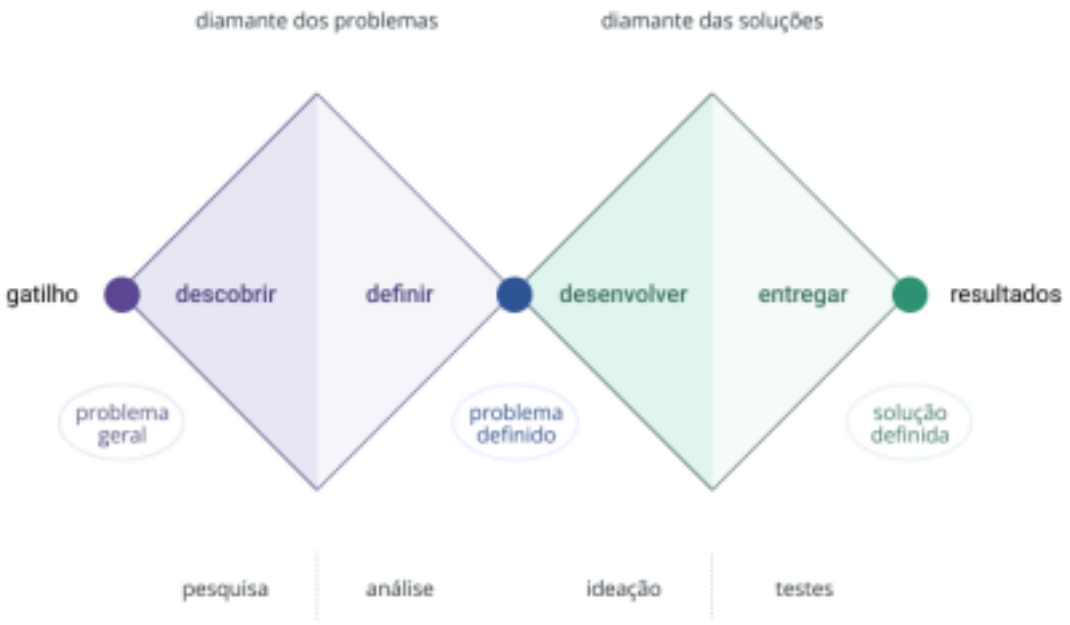
Propósito

O propósito do desafio é também impulsionar empreendedores locais que tenham ideias ou já tenham algum negócio de impacto socioambiental mas que estejam com dificuldade de realizar e/ou desenvolver esse negócio.

Metodologia

Em todos os Desafios, está sendo utilizado o Double Diamond, uma ferramenta para diversos projetos em que há um problema complexo a ser resolvido. Ela corresponde a um diagrama de quatro triângulos conectados que formam dois diamantes e indicam as quatro fases do processo (em inglês): descobrir (*discover*), definir (*define*), desenvolver (*develop*) e entregar (*deliver*).

Em “descobrir” e “desenvolver” se utiliza o pensamento divergente, fazendo um brainstorming para levantar várias hipóteses e resoluções. Nessa etapa o objetivo é gerar o máximo de insights e ideias. Já em “definir” e “entregar” é utilizado o pensamento convergente. Nessas fases, são filtradas as ideias e possibilidades levantadas durante a fase divergente para manter aquelas que de fato são viáveis.



Datas e horários:

- Desafio 4 - Baixada Fluminense

Data: 24 de Maio de 2024.

Local: Procuradoria Geral do Município de Nova Iguaçu

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

Telefone: (21) 3769 - 7388

CEP: 26210-190

Horário: 10h às 18h

Bolsas de pré-incubação

Serão selecionadas até 03 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.

A banca de avaliação será composta por especialistas, investidores e empreendedores de impacto com expertise nas áreas temáticas, além de representantes da esfera pública.

Programação - 24/05/24	
9h30 - 10h	Credenciamento/Boas-Vindas - Equipe ESDI
10h - 10h10	Apresentação de Abertura - Coordenação CVTI - Centro Vocacional de Tecnologia e Inovação de Nova Iguaçu - Yasmin
10h10 - 10h20	Apresentação de Abertura - Coordenação Ag. de Inovação UFRRJ Denise Takenaka
10h20 - 10h30	Apresentação Incubadora EsDI e Desafio Empreendedor de Impacto - Gerência Júlia Cavalcanti

10h30 - 12h	Painel: Incentivadores de iniciativas de impacto ***Econômico -*** Case Incubadora EsDI/UERJ (VeD Concierge) ***Social -*** Case Incubadora EsDI/UERJ (Xabru) ***Social -*** ONG SIM! EU SOU DO MEIO ***Social -*** Startup Tmotz_021 ***Social -*** Startup Refugia ***Ambiental -*** Startup Geohídrica ***Ambiental -*** Startup ReMAR ***Ambiental -*** Startup Visão COP ***Ambiental -*** Startup Copo Vivo

12h - 13h	Almoço
Desafio	

13h -13h55 **Discover**	**Brainstorming² e definição de problema (Marcele Oliveira)** 5min - Chegada de almoço 5min - Apresentação do Desafio: objetivo, roteiro e acordos 10min - Apresentação das ODS 5 min - Apresentação dos eixos temáticos: resíduos sólidos, mobilidade, saneamento, preservação ambiental, justiça social, justiça climática e racismo ambiental, 5min - Divisão de grupos por eixo temático (máx de 4 pessoas por grupo) 15min - Brainstorming de problemas sociais e ambientais da região da Baixada (dentro do eixo temático escolhido pelo grupo) 10min - Clusterização³ e definição do problema
13h55 - 14h25 **Define**	**Definição** 10min - Pesquisa para entendimento do contexto do problema escolhido 15min - Identificação das necessidades do público-alvo (Mapa de Empatia) 5min - Criação de "Como nós poderíamos" (HMW) para reformular o problema
14h25 - 15h10 **Develop**	**Ideação** 5min - Apresentação da atividade de Ideação 10min - Brainstorming de soluções para o problema socioambiental (fase 1: escolha uma ODS) 10min - Brainstorming de soluções para o problema socioambiental (fase 2: e se recebesse um PIX de R$10 mil) 10min - Brainstorming de soluções para o problema socioambiental (fase 3: e se tivesse uma moeda de R$1 para desenvolver a solução) 10min - Clusterização das ideias 5min - Definição da solução a ser adotada
15h10 - 16h15 **Deliver**	**Pitch*** 10min - Apresentação da atividade de Pitch e como fazer 10min - Elaboração do Pitch por cada grupo 10min - Ensaio de apresentação do Pitch dentro do grupo 5min - Ajustes no Pitch 40min - Apresentações para a Banca
16h15 - 18h **Feedback da banca/resultado e networking**	30min - Feedback da Banca 15min - Resultado 1h - Network

PERGUNTAS ORIENTADORAS

PERGUNTAS GERADORAS DE CADA FASE

DESCOBERTA
1. Entendimento do Problema:
- Quais são os desafios e oportunidades que estamos enfrentando?
- Quem são os stakeholders envolvidos e qual é o impacto do problema em suas vidas?
- Qual é a causa raiz do problema que estamos tentando resolver?

2. Pesquisa e Exploração:
- Quais insights podemos obter ao observar diretamente os usuários em seu ambiente?
- Quais são as tendências e melhores práticas relevantes para o nosso problema?
- Como podemos coletar e analisar dados para entender melhor o contexto do problema?

DEFINIÇÃO
1. Foco e Delimitação do Problema:
- Qual é o escopo específico do problema que estamos tentando resolver?
- Quais são os critérios para determinar o sucesso da solução?
- Quais são as necessidades e expectativas dos usuários que precisamos atender?

2. Estabelecimento de Objetivos:
- Quais são os objetivos de curto e longo prazo para o projeto?
- Como podemos traduzir as necessidades dos usuários em metas mensuráveis?
- Quais são os principais resultados que esperamos alcançar com a solução?

DESENVOLVIMENTO
1. Geração de Ideias:
- Quais são as diferentes abordagens ou conceitos que podemos explorar para resolver o problema?
- Como podemos incentivar a criatividade e a inovação dentro da equipe?
- Quais técnicas de brainstorming podem nos ajudar a gerar um grande volume de ideias?

2. Definição
- Como podemos priorizar as ideias geradas?
- Quais são os critérios para avaliar a viabilidade das soluções propostas?
- Quais recursos são necessários para implementar cada ideia?

(PITCH)
Como apresentar a proposta de solução para um potencial cliente?

Para refletir para DEPOIS do Desafio:

DESENVOLVIMENTO
2. Prototipagem Rápida:
- Como podemos transformar nossas ideias em protótipos tangíveis para testar?
- Quais são os recursos e ferramentas disponíveis para criar protótipos de baixa fidelidade?
- Quais são as características essenciais que devem ser incluídas no protótipo inicial?

ENTREGA
1. Teste e Validação:
- Como podemos obter feedback dos usuários sobre nossos protótipos?
- Quais são as métricas-chave que usamos para avaliar a eficácia da solução?
- Como podemos interagir e melhorar o projeto com base no feedback recebido?

2. Implementação e Lançamento:

- Quais são os passos necessários para levar a solução do conceito à implementação?
- Quais são os recursos e parcerias necessários para implementar a solução em larga escala?
- Como podemos garantir uma transição suave do projeto para a fase de operação?

PITCH

Como apresentar a proposta de solução para um potencial investidor?
Como apresentar a proposta de solução para um potencial sócio?
Como apresentar a proposta de solução para um potencial parceiro?

Observações:

- Limite de participantes presentes: 60 pessoas com mesas e cadeiras (organização/facilitadores/painelistas/banca).
- Disposição de Coffee break entre 14h15 e 14h30

Equipe envolvida na realização do projeto:

Julia Boardman - Gerente da Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ

Raquel Gomes - Articuladora Territorial da Incubadora de Empresas da ESDI/UERJ

Janaína Cavalcante - Facilitação do Desafio Empreendedor

Luiz Antonio de Saboya - Coordenador do Projeto Empreendedor de Impacto

Wandyr Hagge - Coordenador da Incubadora de Empresas de Design da ESDI/UERJ

Sofia Ribeiro - Bolsista de Iniciação Tecnológica de apoio à comunicação institucional

Lourrane Cardoso dos Santos - Bolsista de Iniciação Tecnológica de organização e estruturação de ferramentas e processos administrativos e jurídicos

Ana Beatriz Eiras - Bolsista de Iniciação Tecnológica

Texto Incubadora:

[1]Única Incubadora focada em Desenho Industrial no Rio de Janeiro - Fundada em 2007 - Estimula novos projetos e empreendimentos - Inserida na ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) da UERJ Objetivos - Ênfase em pesquisa, metodologia e análise crítica - Estimular inovação e impacto socioambiental positivo Unidade de Desenvolvimento Tecnológico (UDT) - Comprometida com projetos em P&D avançados - Baseada no tripé: capacitação, networking, infraestrutura & tecnologia Atividades - Cursos e eventos para desenvolvimento acadêmico e profissional - Oficinas e palestras para alunos da ESDI e outras instituições - Disseminação da cultura empreendedora

---

[1]Um pitch é uma breve apresentação verbal que resume o essencial de uma ideia de negócio, projeto ou produto. Geralmente feito em poucos minutos, seu objetivo é conquistar interesse, transmitir valor e atrair investidores, clientes ou parceiros. É conciso, persuasivo e impactante.

[2]Brainstorming é uma técnica de grupo para gerar ideias criativas, onde os participantes sugerem livremente soluções sem críticas, buscando inovação e diversidade.

[3]Clusterização é um método de agrupamento de itens similares, facilitando a identificação de padrões.