



REGULAMENTO DESAFIO START URCAMP SOUI

1 CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DO EVENTO

1.1 Este regulamento contém informações e regras para a realização do DESAFIO START URCAMP SOUI, promovido pelo CENTRO UNIVERSITÁRIO DA REGIÃO DA CAMPANHA (URCAMP). O evento reunirá mentores e comunidade escolar, com o objetivo de fomentar o envolvimento dos alunos na solução de desafios propostos pela comunidade, com a vivência de uma experiência única, em que eles poderão descobrir se suas soluções são viáveis, havendo o compartilhamento de desejos, a formação de equipes e o desenvolvimento de seu perfil empreendedor. A competição será em ambiente virtual e ocorrerá em 24 horas. Os participantes serão encorajados a ter boas ideias e validá-las, a construir um modelo de negócio, a desenvolver um protótipo e a realizar uma apresentação para uma banca avaliadora.

1.2 O DESAFIO START URCAMP SOUI será realizado nos dias 08 e 09 de dezembro de 2021, de forma on-line, em plataforma a ser divulgada aos inscritos em momento posterior. A final será realizada no dia 09 de dezembro, às 17h00min. Para o bom andamento e funcionamento do evento, é importante que o candidato leia este documento, pois as regras descritas servirão como base para todo o período de realização do evento.

2 DIRETRIZES GERAIS

2.1 Poderão se inscrever e participar do DESAFIO START URCAMP SOUI estudantes e formandos do ensino médio (2º e 3º anos) das Instituições de Ensino da rede Pública e Privada.

2.2 As inscrições deverão ser realizadas até o dia 06 de dezembro de 2021, por meio do preenchimento, de forma individual, do formulário de inscrição pelo link divulgado para as instituições de ensino.

2.3 A partir dos inscritos, serão formadas equipes de 04 pessoas. As equipes receberão capacitação e mentoria para a elaboração e a apresentação das propostas. O acontecimento deste evento está condicionado ao número mínimo de inscritos (20).



2.4 As propostas a serem elaboradas deverão, obrigatoriamente, vincular-se à área de educação do ensino superior, considerando-se os seguintes eixos temáticos:

- a Tecnologias voltadas ao ensino virtualizado;**
- b Empreendedorismo inovador nos meios educacionais;**
- c Educação para o desenvolvimento sustentável;**
- d Garantir um ensino atualizado em um mundo “VUCA” - Volatilidade (volatility), Incerteza (uncertainty), Complexidade (complexity) e Ambiguidade (ambiguity). <https://meusuccesso.com/artigos/empreendedorismo/o-que-e-vuca-9086/>**

2.5 As equipes deverão apresentar protótipos, sendo vedada a apresentação somente da ideia.

2.6 Os inscritos deverão ter disponibilidade para participar das palestras e capacitações nas datas estipuladas no cronograma.

2.7 A inscrição e a capacitação não terão nenhum custo. No entanto, eventuais despesas inerentes ao desenvolvimento do projeto serão de responsabilidade das equipes.

2.8 Em caso de desistência, o candidato deverá comunicar diretamente a organização do evento, pelo e-mail ascom@urcamp.edu.br

2.9 Os vencedores da competição serão definidos em uma apresentação ao final do evento, na qual as seis equipes com a melhor classificação geral, de acordo com a avaliação dos mentores, terão a oportunidade de realizar um *pitch* de 5 minutos.

3 DAS ETAPAS E DO CRONOGRAMA

3.1 O cronograma do evento está organizado da seguinte forma:

Período	Descrição
De 25/11 a 07/12	Divulgação do evento e mobilização dos estudantes
De 29/11 a 06/12	Período de inscrições dos estudantes
De 07/12 a 07/12	Confirmação das inscrições e organização das equipes

De 08/12 a 09/12

Programação DESAFIO START URCAMP SOUI

3.2 O DESAFIO START URCAMP SOUI acontecerá de forma on-line, com a seguinte programação:

Data	Horário	Atividade
08/12	19h00min	Abertura do evento e desenvolvimento do Módulo 1, composto pelas seguintes etapas: <ul style="list-style-type: none">• Descoberta dos problemas;• Formação dos times;• Validação do problema.
	22h00min	Primeira entrega aos mentores (problema validado)
09/12	08h30min	Desenvolvimento do Módulo 2, composto pelas seguintes etapas: <ul style="list-style-type: none">• Modelo de negócio;• MVP;• Teste de mercado.
	12h00min	Segunda entrega aos mentores (resultado dos testes de mercado)
	13h30min	Início da preparação do pitch
	17h00min	Entrega do pitch de 3 minutos, em formato de vídeo, na plataforma do evento.
	18h30min	Encerramento Urcamp, com o anúncio dos vencedores. Atividade cultural.

4 ELABORAÇÃO DA PROPOSTA E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

4.1 Cada equipe deverá apresentar um protótipo do produto ou serviço a ser oferecido ao mercado, sendo vedada a apresentação unicamente de aspirações ou ideias de projetos.

4.2 As propostas submetidas serão avaliadas de acordo com os critérios descritos no quadro abaixo:

CRITÉRIO	NOTA
I: Apresentação	01 a 10
II: Inovação	01 a 10
III: Impacto da solução no meio acadêmico	01 a 10
IV: Viabilidade de implementação	01 a 10

4.3 A nota final de cada grupo será o resultado da média aritmética simples da avaliação de todos os jurados nos quatro critérios avaliativos.

4.4 Em caso de empate, será considerado vencedor o grupo que tiver obtido a maior média no critério “Inovação”. Persistindo o empate, considerar-se-á vencedor o grupo que tiver obtido a maior média no critério “Viabilidade de implementação” e, posteriormente, “Impacto da solução no meio acadêmico”, seguido por “Apresentação”.

5 PREMIAÇÃO*

1º Lugar: R\$ 44.000,00

2º Lugar: R\$ 22.000,00

3º Lugar: R\$ 11.000,00

*Todo o processo de premiação está precificado e será disponibilizado em bolsas de estudo da **Graduação i Flex** divididos em 100%, 50% e 25% para serem utilizados durante 01 (um) semestre. Os valores divulgados na premiação foram calculados e considerados com base no curso de medicina veterinária. A premiação será dividida em: **O grupo primeiro colocado - 04 (quatro) bolsas de 100%. O grupo segundo colocado - 04 (quatro) bolsas de 50%. o Grupo terceiro colocado - 04 (quatro) bolsas de 25%.** Na escolha do curso, caso haja saldo no valor da mensalidade, não poderá ser revertido, transferido ou disponibilizado qualquer tipo de crédito em hipótese alguma.

6 DIREITOS AUTORAIS

6.1 O Urcamp não se responsabiliza nem pela autoria nem pela originalidade dos projetos apresentados. No ato da apresentação, a equipe deverá declarar, sob as penas da lei, que o trabalho é fruto de sua legítima criatividade e autoria, sem plágio e violação a qualquer direito de propriedade intelectual de terceiros, eximindo a Instituição de qualquer responsabilidade decorrente de falsidade desta declaração e responsabilizando-se por eventuais lesões/prejuízos a direito de terceiros ou da Instituição.



7 DÚVIDAS E INFORMAÇÕES

Esclarecimentos e informações complementares podem ser solicitados via e-mail, pelo endereço ascom@urcamp.org.br

8 DISPOSIÇÕES GERAIS

Itens não previstos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora do evento, não sendo passíveis de recurso.

Bagé, RS, 25 de Novembro de 2021.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a long vertical stroke at the end.

Lia Maria Herzer Quintana
Reitora do Centro Universitário da Região da Campanha - Urcamp