



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 16 e 17 de fevereiro de 2021, de forma on-line, em plataforma a ser divulgada aos inscritos em momento posterior. A final será realizada no dia 17 de fevereiro, 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 fevereiro 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 (30).



2.4 As propostas a serem elaboradas deverão, obrigatoriamente, vincular-se à ao tema central “Inovações para 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 até 3 minutos.

3 DAS ETAPAS E DO CRONOGRAMA

3.1 O cronograma do evento está organizado da seguinte forma:

Período	Descrição
De 25/11 a 15/02	Divulgação do evento e mobilização dos estudantes
De 29/11 a 15/02	Período de inscrições dos estudantes
De 14/02 a 15/02	Confirmação das inscrições e organização das equipes

De 16/02 a 17/02

Programação

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

Data	Horário	Atividade
16/02	18h30min	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.
	21h50min	Primeira entrega aos mentores (problema validado)
17/02	08h30min	Desenvolvimento do Módulo 2, composto pelas seguintes etapas: <ul style="list-style-type: none">• Modelo de negócio (Empreendedorismo) ;• MVP;• Teste de mercado;• Pitch
	12h00min	Segunda entrega aos mentores (resultado dos testes de mercado)
	13h30min	Início da preparação do pitch
	17h15min	Entrega do pitch de até 3 minutos, em formato de vídeo.
	18h30min	Encerramento Urcamp, com o anúncio dos vencedores.

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.edu.br

8 DISPOSIÇÕES GERAIS

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

Bagé, RS, 13 de janeiro de 2022.

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