Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Rua Universitária, 1619 – Jardim Universitário -Fone (45) 3220-3000 – Fax (45) 3324-4590
Cx. Postal 701 – CEP 85819-110 – Cascavel – Paraná - www.unioeste.br

EDITAL Nº 01/2020

MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE

A Universidade Estadual do Oeste do Paraná, considerando o Projeto de Extensão **MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE**, cadastrado junto à PROEX sob número 59931/2020, considerando o ato da Diretoria Executiva 100/2019 referente a divulgação do resultado final da chamada pública 27/2018 – Programa de Iniciação ao Empreendedorismo (FA-CNPq); considerando a parceria com o SEBRAE, por meio do Programa Startup Garage; torna público que estão abertas, de acordo com o que estabelece o presente Edital, as inscrições para o Programa de Iniciação ao Empreendedorismo na Unioeste.

1. DO OBJETO

O Projeto **MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na Unioeste**, tem por finalidade oportunizar aos acadêmicos de graduação, de pós-graduação lato sensu (especialização) e de stricto sensu (mestrado e doutorado) a realização de experiências práticas nas áreas de empreendedorismo e inovação, por meio dos projetos desenvolvidos possibilitando resultados também no âmbito social, econômico, ambiental, científico, tecnológico e/ou sociocultural para região Oeste do Estado, por meio da elaboração de ideias inovadoras de novos negócios. Além disso, o projeto busca revelar o perfil empreendedor dos alunos envolvidos nos projetos inovadores aplicados ao mercado.

2. DAS NORMAS GERAIS

2.1 O Projeto M**ARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE** será executado em cinco (05) etapas **on-line**: i) sensibilização; ii) mercado de ideias; iii) imersão; iv) execução; e v) demo day; conforme critérios estabelecidos neste Edital.

2.2 Para fins deste Edital as propostas apresentadas deverão enquadrar-se em uma das seguintes categorias de inovação:

2.2.1 Produto: envolvem mudanças significativas nas potencialidades de produtos e serviços. Incluem-se bens e serviços totalmente novos e aperfeiçoamentos importantes para produtos existentes.

2.2.2. Processo: representam mudanças significativas nos métodos de produção, de distribuição e de fluxos.

2.2.3 Organizacional: referem-se à implementação de novos métodos organizacionais, tais como mudanças em práticas de negócios, na organização do local de trabalho ou nas relações externas da empresa.

2.2.4 Marketing: envolvem a implementação de novos métodos de marketing, incluindo mudanças no design do produto e na embalagem, na promoção do produto e sua colocação, e em métodos de estabelecimento de preços de bens e de serviços.

2.3 A execução do Projeto Maratona Empreendedora tem por propósito final:

i) gerar até cinco (05) projetos de negócios de base tecnológica com soluções locais/regionais com identificação de potenciais clientes;

ii) desenvolver o perfil empreendedor nos alunos envolvidos no Projeto;

iii) fortalecer a cultura empreendedora na UNIOESTE.

2.4 O Programa destina-se a alunos matriculados nos cursos regulares de graduação, de pós-graduação lato sensu (especialização) e de stricto sensu (mestrado e doutorado) da UNIOESTE.

2.5 Para participar do Programa, os alunos devem formar equipes com até quatro (04) membros, devendo cumprir os seguintes critérios:

2.5.1 Serão disponibilizadas inscrições conforme a habilidade técnica do participante, que reconhece poder contribuir com sua equipe e com o evento dentro da área na qual se inscrever: Programação e tecnologia; Saúde e suas especialidades; Engenharias e suas habilidades; Gestão de negócios; Design.

2.5.2 A inscrição pode ser individual, mas encorajamos a formação prévia da equipe. Assim, a inscrição poderá ser feita para a equipe já formada.

a. Para se inscrever a equipe já formada, deve ter no máximo quatro (4) integrantes e no mínimo três (3); desde que tenham em sua composição integrantes com habilidades da área específica da proposta (Engenharia, Saúde, Computação, Direito, etc.) e pelo menos um integrante da área de Gestão de Negócios;
b. Só poderão participar da Maratona os inscritos por meio do site da Usina de Negócios Inovadores – UNIHUB.
c. A inscrição individual ou da equipe será feita na aba “PRÉ-INCUBAÇÃO”.
d. Se a inscrição for feita com a equipe formada, o líder da equipe, no momento de inscrever a equipe no UNIHUB, terá que ter o Nome Completo e o CPF de cada membro da sua equipe.
e. É facultado às equipes ao se inscreverem apresentarem um desafio/problema/ideia para ser trabalhado durante a Maratona. Na aba “PRÉ-

INCUBAÇÃO", terá um formulário para os que desejarem inscrever o desafio/problema/ideia.

f. Na fase de Execução, cada equipe terá direito a até quatro (04) bolsas CNPq para alunos de graduação, desde que cumpra os critérios para recebimento da bolsa, que se dará em Edital próprio.

2.6 Ao aceitar participar do Projeto M**ARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE**, o participante autoriza o uso de imagem, texto e voz para fins de divulgação do Programa em materiais gráficos e mídias digitais.

3. DAS ETAPAS DE EXECUÇÃO

3.1 INSCRIÇÃO

3.1.1 Para participar do Projeto **MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE**, deverá ser observado o item 2.5, deste Edital, na sua integralidade. A inscrição deve ser efetuada no site da Usina de Negócios Inovadores – UNIHUB (**unihub.com.br**), na aba **"PRÉ-INCUBAÇÃO"**, seguindo o cronograma, conforme item 4 deste Edital.

3.1.2 Ao se cadastrar no site UNIHUB, no Campo "QUEM SOU EU", é obrigatório o preenchimento do curso no qual está matriculado.

3.1.3 Se a equipe já estiver formada, o líder da equipe, ao criar o seu login e senha deve preencher no campo "QUEM SOU EU", além do seu curso, o de todos os demais participantes da sua equipe (nome e curso) – **estas informações são obrigatórias**.

3.1.4 Se a equipe já tiver desafio/problema/ideia, deve preencher as informações na aba "PRÉ-INCUBAÇÃO".

3.1.5 Se a inscrição for individual ou em equipe, mas não houver o interesse de inscrever um desafio/problema/ideia, no campo "Nome do Projeto", escreva: "A ser definido". Em todos os demais campos escreva a mesma coisa: "A ser definido". **Isto se faz necessário, pois os campos são de preenchimento obrigatório**; se forem deixados em branco, o sistema não efetivará a inscrição.

3.2 SENSIBILIZAÇÃO

A Sensibilização foi a primeira etapa do Projeto, por meio do qual foram ofertadas várias Palestras Remotas, por meio da Plataforma RPN, conforme seguem:

- Comportamento Empreendedor e Habilidades do Futuro - 09 de junho
- Tendências de Negócios e Profissões - 16 de junho
- Talk com Empreendedores - Leonardo Galesky (Aprova Digital) - 23 de junho

- Startups e Negócios Digitais - 30 de junho
- Talk com Empreendedores - Mahuan e Cleber (STAC) - 07 de julho
- Trabalho em Equipe e Times de Alta Performance - 14 de julho
- Talk com Empreendedores – Sabrina Traldi Martins (BeeCake) - 21 de julho
- Identificação de Problemas e Soluções - 28 de julho

3.3 MERCADO DE IDEIAS

O Mercado de Ideias trata-se da segunda etapa do Projeto. Esta etapa vai funcionar como se fosse um *Hackathon*, mas no formato virtual. As etapas serão as que seguem:

3.3.1 No encontro remoto do Mercado de Ideias serão apresentados as equipes e os participantes que se inscreveram individualmente (sem estarem numa equipe), os quais serão inseridos em alguma equipe.

3.3.2 Serão apresentados os problemas/desafios/ideias, pelos proponentes, previamente cadastrados pela comissão organizadora do projeto **MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE**. Os problemas/desafios/ideias cadastrados por alguma equipe, não serão apresentados, pois já pertencem àquela equipe.

3.3.3 As equipes que não tiverem problemas/desafios/ideias escolherão um, dentre os que serão apresentados.

3.3.4 Cada equipe terá um problema/desafio/ideia.

3.3.5 Após a formação de todas as equipes cada uma com o seu problema/desafio/ideia, a comissão organizadora deste projeto explicará o funcionamento da fase seguinte que é a IMERSÃO.

3.4 IMERSÃO

A Imersão trata-se da terceira etapa do Projeto em que as equipes deverão participar de uma capacitação on-line sobre temas relacionados ao empreendedorismo inovador, com o intuito de conhecer metodologias e ferramentas que auxiliem no desenvolvimento das “propostas de inovação”, despertando seu perfil empreendedor, conforme segue:

3.4.1 Mentalidade Empreendedora
3.4.2 Time de Alta Performance
3.4.3 Os Problemas e suas Soluções
3.4.4 Banca com especialistas

a) Durante a imersão, cada equipe terá um docente como mentor da equipe;
b) Todos os participantes de todas as equipes deverão participar da capacitação, sob pena de eliminação da equipe;
c) A capacitação será conduzida pelo SEBRAE, utilizando a metodologia do Programa Startup Garage;

d) A avaliação do modelo de negócios será realizada por uma comissão (banca) formada por três (03) membros internos e dois (02) membros externos;
e) A banca de avaliação será realizada remotamente;
f) Os critérios de avaliação a serem utilizados pela banca serão apresentados a todas as equipes durante a capacitação;
g) Serão selecionados os cinco (05) melhores "modelos de negócios", independente do seu Campus de origem, para participarem da próxima etapa do Projeto, Execução;
h) As equipes não selecionadas entre as cinco (5) primeiras, podem continuar a participar da fase Execução, mas **NÃO** farão jus ao micro investimento de R$5.000,00 (cinco mil reais).

3.5 EXECUÇÃO

A Execução trata-se da quarta etapa do Projeto em que as cinco (05) equipes selecionadas (mais as equipes que desejarem continuar) terão a oportunidade de aprimorar e desenvolver a proposta com o intuito de transformar a ideia em um negócio inovador, a partir do desenvolvimento do protótipo e/ou MVP (Minimum Viable Product). Esta etapa será mais ampla e a capacitação será feita conforme segue:

3.5.1 Validação de Mercado
3.5.2 Prototipação
3.5.3 Preparação para a banca
3.5.4 Banca com especialistas
3.5.5 Canais de Venda, Comunicação e Tração
3.5.6 Marketing Digital
3.5.7 Preparação para a Banca Final

3.5.8 Cada equipe selecionada nesta fase poderá usufruir de até quatro (04) bolsas de iniciação tecnológica (ITI-A) financiada pela Fundação Araucária/CNPq. Para usufruir da bolsa, terá que ser acadêmico da graduação da UNIOESTE e cumprir os requisitos exigidos pelo CNPq.

3.5.9 O valor total da bolsa será de R$1.600,00 (hum mil e seiscentos reais), por aluno, que serão depositados em quatro (04) parcelas mensais de R$400,00 (quatrocentos reais), em conta corrente do aluno no Banco do Brasil-001. A abertura da conta corrente deverá ser providenciada pelo aluno, caso não a possua.

3.5.10 Cada uma das cinco (05) equipes também receberá um micro investimento de R$5.000,00 (cinco mil reais), financiado pela Fundação Araucária, para auxiliar a geração dos protótipos e/ou MVP (Minimum Viable Product). O recurso poderá ser utilizado para:

i) Material de consumo: tais como vidrarias e reagentes, insumos, materiais de informática (cartuchos e papel para impressoras tipo jato de tinta), aquisição de livros, memória para computador, softwares e outros acessórios para execução da proposta.

3.5.11 O prazo para cada equipe desenvolver seu protótipo e/ou MVP (Minimum Viable Product) será de quatro (04) meses conforme cronograma.

3.5.12 Cada equipe deverá finalizar o protótipo e/ou MVP (Minimum Viable Product), para ser apresentado na etapa seguinte, Demo Day.

3.5.13 No caso de abandono ou substituição de integrante, a equipe deverá informar a coordenação deste Projeto, em no máximo 24h, para que o pagamento da bolsa seja interrompido ou repassado ao novo membro.

3.5.14 Todas as equipes terão mentores, durante o período de execução, tanto da UNIOESTE, quando do SEBRAE, bem como de empresários convidados.

3.6 DEMO DAY

O Demo Day trata-se da quinta etapa do Projeto em que as cinco (05) equipes participantes da fase Execução deverão apresentar o protótipo e/ou MVP (Minimum Viable Product) desenvolvido, seguindo as seguintes instruções:

3.6.1 As equipes farão apresentação virtual dos seus projetos para uma banca formada por três (3) investidores. Os projetos serão apresentados, em dia e horário determinado, conforme cronograma, item 4 deste Edital.

3.6.2 Cada equipe terá até dez (10) minutos para fazer a apresentação do protótipo e/ou MVP (Minimum Viable Product), abordando: (i) segmentação de clientes; (ii) canal de relacionamento; (iii) canal de distribuição; e (iv) valor agregado (diferencial e potencial de inovação).

3.6.3 O valor máximo atribuído a cada proposta será de cem (100) pontos distribuídos igualmente entre os critérios estabelecidos, a serem apresentados às equipes quando do início da etapa Execução. O resultado final será a média das avaliações da banca.

3.6.4 As equipes poderão utilizar quaisquer ferramentas e recursos audiovisuais em suas apresentações.

Na etapa Demo Day o projeto melhor avaliado representará a UNIOESTE na apresentação regional dos resultados desenvolvidos no Programa de Iniciação ao Empreendedorismo, do Paraná, promovido pela Fundação Araucária em data e local definidos por ela.

Os melhores projetos do Estado serão contemplados com os seguintes prêmios, a serem oferecidos pela Fundação Araucária:

a) 1º Lugar: R$ 5.000,00;

b) 2º Lugar: R$ 3.000,00;

c) 3º Lugar: R$ 1.000,00.

4. CRONOGRAMA

Atividade	Horário	Data
Inscrição	23h:59min	28/07/2020 a 21/08/2020
Mercado de Ideias	14 horas	29/08/2020
Imersão		
Mentalidade Empreendedora		05/09/2020
Time de Alta Performance		12/09/2020
Os Problemas e suas Soluções		19/09/2020
Banca Interna		26/09/2020
Publicação dos resultados	a partir das 14h	28/09/2020
Prazo de recurso	até as 15h	29/09/2020
Resultado final da Imersão	até as 12h	30/09/2020
Execução		
Validação de Mercado		03/10/2020 a 24/10/2020
Prototipação		24/10/2020 a 07/11/2020
Preparação para a Banca		14/11/2020
Banca com Especialistas		21/11/2020
Canais de Vendas, Comunicação e Tração		28/11/2020 a 05/12/2020
Marketing Digital		12/12/2020 a 19/12/2020
Preparação para a Banca Final		16/01/2021
Demo Day		
Banca com Investidores	14:00 -17:00	23/01/2021
Resultado final	até as 12h	24/01/2021
Obs. As capacitações, tanto na fase de Imersão quanto de Execução, ocorrerão somente aos sábados à tarde. Considerando que a metodologia a ser utilizada foi preparada pelo SEBRAE, o material será disponibilidade aos participantes no formato EaD, sendo parte do encontro síncrono e as demais atividades ocorrerão de maneira assíncrona, com as equipes estabelecendo seus encontros virtuais.		

5. RECURSOS

5.1. A interposição de recursos caberá apenas à fase de Imersão.

5.2 O prazo para interposição de recursos consta no cronograma, item 4 deste Edital, devendo ser encaminhados para o e-mail: sandra.lago@unioeste.br

5.3 Os resultados dos recursos serão publicados na página da UNIOESTE/PROEX.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 A Comissão Organizadora não se responsabiliza por inscrições não recebidas em decorrência de eventuais problemas técnicos.

6.2 Os prazos constantes deste Edital são improrrogáveis e a perda de qualquer um deles implica na eliminação da equipe no Projeto.

As dúvidas e/ou omissões acerca do presente Edital serão dirimidas pela Coordenação e Subcoordenação do Projeto **MARATONA EMPREENDEDORA: programa de inovação e empreendedorismo na UNIOESTE.**

Profa. Sandra Mara Stocker Lago – (45) 9 9134-6182 - WhatsApp

Profa. Maria da Piedade Araújo – (45) 9 9911-9242 - WhatsApp

Cascavel, 28 de julho de 2020

Profa. Sandra Mara Stocker Lago

Coordenadora do Projeto