



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Reitoria

Gabinete da Reitoria
Av. Professor Mário Werneck, 2590 - Bairro Buritis - CEP 30575-180 - Belo Horizonte - MG
(31) 2513-5105 - www.ifmg.edu.br

EDITAL 004/2023 - RETIFICADO

EDITAL PARA SELEÇÃO DAS EQUIPES PARA A V OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DO NÚCLEO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA (NIT-IFMG)

Seleção de propostas para V Olimpíada de Inovação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais O REITOR DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo Estatuto da Instituição, republicado com alterações no Diário Oficial da União do dia 08/05/2018, Seção 1, Págs. 09 e 10, e pela Portaria IFMG nº 1.399, de 1º de outubro de 2015, publicada no DOU de 05 de outubro de 2015, Seção 2, página 20; torna pública a abertura do processo de seleção de propostas para a V Olimpíada de Inovação do IFMG, conforme o disposto no presente edital e em seus Anexos (partes integrantes deste instrumento) disponíveis no portal do IFMG.

O REITOR DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo **Estatuto da Instituição, republicado com alterações no Diário Oficial da União do dia 08/05/2018, Seção 1, Páginas 09 e 10**, e pelo Decreto de 17 de setembro de 2019, publicado no DOU de 18 de setembro de 2019 Seção 2, página 01,

CONSIDERANDO:

Resolução IFMG/CONSUP nº 14 de 04 de abril de 2022.

1. DO OBJETIVO

1.1. O Presente Edital tem por objetivo promover uma competição entre equipes de estudantes do IFMG, estimulando-os no trabalho colaborativo, no desenvolvimento de negócios, processos, produtos, serviços e soluções inovadoras de impacto social e econômico, bem como promover a prática da inovação e a difusão da cultura empreendedora. O Desafio contará com fases online e presencial, nas quais, as equipes compostas por alunos do IFMG, deverão construir um projeto de negócio na temática da Economia 4.0, no setor de Agronegócio, na sustentabilidade e na Governança.

Para efeito deste edital, entende-se:

Economia 4.0 - transformação do padrão da atividade econômica, baseada na introdução, desenvolvimento e difusão das tecnologias digitais, na automação e no uso intensivo de dados, que impactam transversalmente esses três setores da Economia: Agronegócios, Indústria ou Serviços.

2. DOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 2.1. Desenvolver a cultura empreendedora por meio dos processos de ideação, validação e experimentação de soluções inovadoras.
- 2.2. Fomentar o desenvolvimento do MVP (Mínimo Produto Viável) de pelo menos 10 equipes inscritas na Olimpíada
- 2.3. Capacitar os participantes nas temáticas relacionadas ao Lean Startup, Design Thinking e metodologias ágeis de gestão de projetos.
- 2.4. Fortalecer as iniciativas de inovação dos campi por meio do incentivo à criação de spin-off e empresas de base tecnológica.
- 2.5. Proporcionar aos estudantes do IFMG formação e vivência em processos de ideação de novos modelos de negócios na temática da Economia 4.0 e qualificar os profissionais do futuro.

3. DA INOVAÇÃO

3.1. De acordo com a Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004, com as atualizações vigentes, considera-se Inovação a introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo e social que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que compreenda a agregação de novas funcionalidades ou características a produto, serviço ou processo já existente que possa resultar em melhorias e em efetivo ganho de qualidade ou desempenho.

4. DA ELEGIBILIDADE E FORMAÇÃO DA EQUIPE PROPOSITORA

4.1. Podem participar da V Olimpíada de Inovação:

4.1.1. alunos de ensino presencial e a distância, regularmente matriculados no IFMG, nos cursos técnicos – modalidades integrado, subsequente e concomitante –, nos cursos superiores de tecnologia e nos cursos de graduação e de pós-graduação;

4.1.2. ex-alunos de ensino presencial e a distância, egressos do IFMG, nos cursos técnicos – modalidades integrado, subsequente e concomitante –, nos cursos superiores de tecnologia e nos cursos de graduação e de pós-graduação e que tenham colado grau ou formado no IFMG após o dia primeiro de janeiro de 2021 (01/01/2021)

4.2. As equipes deverão ter a seguinte constituição:

4.2.1. Ser composta por no **mínimo 3 alunos ou ex-alunos do IFMG** e no **máximo por 5 (cinco) alunos ou ex-alunos do IFMG**

4.2.2. Cada equipe deverá nomear um representante, dentre os seus membros.

4.2.3. Cada equipe deverá ter **um orientador**.

4.2.4. Cada equipe poderá ter um **co-orientador**.

4.2.5. Cada aluno pode participar de uma única equipe.

4.2.6. Cada servidor do IFMG pode orientar no **máximo 02 equipes**.

4.2.7. Não há limite para o número de projetos que o servidor possa atuar como co-orientador

4.2.8. O co-orientador pode ser servidor do IFMG ou um profissional externo

4.2.9. O orientador deve ser servidor público efetivos do quadro permanente em exercício no IFMG, professores substitutos ou visitante

4.3. São requisitos e compromissos do orientador:

4.3.1. Não se encontrar de licença ou afastado de suas atividades no IFMG.

4.3.2. Apresentar relatório de prestação de contas das propostas contempladas, na fase III, juntamente com os estudantes, demonstrando a utilização dos recursos (apoio financeiro), para efeito de acompanhamento e controle pela Coordenação de Inovação. Seguindo as orientações do regulamento do cartão BB pesquisa para as aquisições.

4.3.3. A equipe deve nomear um representante, dentre os seus membros, para o único fim de receber informações e comunicar as decisões tomadas em equipe.

5. DA INSCRIÇÃO

5.1. As inscrições para a V Olimpíada de Inovação do IFMG podem ser feitas do dia 11 de janeiro de 2023 até às 23h59min do dia 26 de março de 2023, exclusivamente do site da olimpíada: <https://ifmg.portalhubinovacao.com.br/chamadas/olimpiada/vbFX1qstX/inscricao> (*alterado pela retificação nº1*)

5.2. Para realizar a inscrição, o representante da equipe deverá responder o formulário eletrônico, contendo os seguintes dados:

5.2.1. Equipe:

- a) Nome da equipe (O nome não pode indicar de forma alguma o campus da equipe)
- b) Campus da equipe

5.2.2. Orientador:

- a) Campus
- b) Nome completo
- c) Telefone
- d) e-mail

5.2.3. co-orientador (Opcional)

- a) Campus
- b) Nome completo
- c) Telefone
- d) e-mail

5.2.4. Membros da Equipe

- a) Nome completo de cada um dos membros
- b) Indicação do representante da equipe
- c) Curso matriculado pelo aluno ou formado pelo ex-aluno
- d) Data de nascimento
- e) CPF
- f) RG
- g) Telefone
- h) e-mail

5.2.5. Documentações

- a) Comprovante de matrícula ou declaração de conclusão do curso para cada membro da equipe (1 arquivo em pdf)
- b) Termo de cessão do direito de imagem de cada membro da equipe, conforme o modelo em Anexo I (1 arquivo por equipe em pdf)
- c) termo de autorização dos pais ou responsáveis legais do participante, obrigatório para todos os membros da equipe menores de 18 anos. (Anexo II)

§ 1º No ato da inscrição o responsável pelo preenchimento do formulário deverá informar o número de telefone e e-mails de todos os componentes da equipe e autorizar o recebimento de mensagens de texto (SMS) e e-mails em seus respectivos celulares e correios eletrônicos, com avisos sobre o Desafio, bem como a integração em grupos digitais em aplicativos de mensagem instantânea para comunicados, orientações e novidades sobre a Olimpíada de Inovação.

§ 2º No ato da inscrição serão necessárias apenas as informações listadas acima, sem a apresentação ainda de quaisquer informações dos modelos de negócios, que serão desenvolvidos e/ou aprimorados durante a Olimpíada.

§ 3º O preenchimento do formulário eletrônico de inscrição implicará o conhecimento e a tácita aceitação das normas e condições estabelecidas neste regulamento, sobre as quais os inscritos não poderão alegar desconhecimento.

§ 4º O IFMG não se responsabilizará por inscrições não recebidas em decorrência de eventuais problemas técnicos, falhas na transmissão dos dados ou de congestionamentos das linhas de comunicação.

§ 5º As equipes são inteiramente responsáveis pela veracidade das informações contidas no formulário eletrônico de inscrição.

6. NÚMERO DE PROJETOS E LISTA DE PROPOSTAS SELECIONADAS

6.1. Todas as inscrições que atenderem todos os critérios do item 5.2 serão homologadas.

6.2. A partir da homologação serão elaboradas as seguintes listas:

6.2.1. Uma lista composta de **18 (dezoito) sub listas** contendo as equipes inscritas em cada um dos campi do IFMG (Arcos, Bambuí, Betim, Congonhas, Conselheiro Lafaiete, Formiga, Governador Valadares, Ibirité, Ipatinga, Itabirito, Ouro Branco, Ouro Preto, Piumhi, Ponte Nova, Ribeirão das Neves, Sabará, Santa Luzia, São João Evangelista), colocando as mesmas em ordem cronológica de inscrição.

6.2.2. Uma lista universal, em ordem cronológica de inscrição, contemplando todas as equipes inscritas sem distinção da origem do Campus.

6.3. A primeira rodada de seleção considerará, as **5 (cinco) primeiras equipes inscritas** em cada um dos 18 campi do IFMG, totalizando 90 equipes.

6.4. Caso algum dos campi não tenha pelo menos **5 (cinco) equipes inscritas**, será realizada a segunda rodada de seleção.

6.4.1. Nessa rodada, as primeiras equipes inscritas e homologadas, excluindo as propostas já selecionadas na primeira rodada, serão selecionadas até que se totalize as **90 (noventa) equipes** previstas neste edital.

7. DO EVENTO

7.1. O evento ocorrerá durante os meses de **abril a dezembro de 2023**, com uma metodologia que capacita e estimula o participante a realizar a ideação e modelagem de um novo negócio com uma metodologia 100% mão na massa.

7.2. As entregas online, serão realizadas via plataforma Stars e as apresentações de pitches poderão ocorrer: por entrega e postagem de vídeos gravados, ao vivo em plataformas de videoconferências e/ou em evento presencial, no decorrer das etapas da Olimpíada.

7.3. A Olimpíada de Inovação do IFMG será desenvolvida conforme as seguintes etapas, cujas datas para a sua execução constam no item 10.1 deste Edital.

7.3.1. Etapa I – Inicial

I - Assistir à trilha de qualificação de ideação na Stars.

II - Participação em **4 momentos de mentorias** online com duração de **20 minutos**, agendados previamente junto às equipes, sobre as entregas da etapa I. As mentorias serão realizadas após a trilha de qualificação e terão como propósito auxiliar as equipes na construção de seus projetos e entregas.

III - Realização de **4 entregas por equipe**, que serão entregues após o momento de mentoria.

IV - Avaliação por especialistas, conforme critérios definidos no item 9.2 deste edital, dos pitches que foram produzidos pelas equipes e disponibilizados em canal do YouTube para a definição de **45 equipes** que participarão da Etapa II - Semifinal.

7.3.2. Etapa II - Semifinal.

I - Assistir a trilha de qualificação de desenvolvimento do produto na Stars

II - Participação em **4 momentos de mentoria** online para cada uma das equipes semifinalistas com duração de **40 minutos**, com o propósito de auxiliar as equipes na construção de suas soluções e entregas

III - Realização de **4 entregas** por cada equipe, a ser entregue após o momento de mentoria.

IV - Envio do plano financeiro da equipe com o **valor máximo de R\$ 3.000,00**.

VI - Avaliação por especialistas, conforme critérios definidos no item 9.3 deste Edital, dos pitches que foram produzidos pelas equipes e disponibilizados em canal do YouTube para definição de pelo menos **10 equipes** que participarão da Etapa III - Final.

7.3.3. Etapa III – Final.

I - Assistir a trilha de qualificação de MVP na Stars

II - Participação da mentoria para cada uma das equipes finalistas com duração total de 1 hora.

III - Desenvolvimento e validação do protótipo (MVP)

IV - Desenvolvimento e validação do modelo de negócio

V - Avaliação, conforme critérios definidos no item 9.6 deste Edital, por banca de especialistas dos projetos finalistas a serem apresentados em evento presencial para definição das 3 equipes vencedoras.

7.4. As equipes selecionadas para a etapa III, deverão enviar, dentro de prazo de 10 dias após a publicação do resultado da etapa II os seguintes documentos:

I – Envio dos dados completos do Orientador: Nome completo, e-mail, endereço, CPF, RG, SIAPE, telefone celular e dados bancários. Via formulário google.

II – Envio dos dados completos de todos os membros da equipe: Nome completo, E-mail, CPF, RG, telefone Celular, curso, série/ano, *campus* e dados bancários. Via formulário google.

III – Entregar termo de compromisso do Diretor do campus, se comprometendo em oferecer à equipe a

infraestrutura e recursos financeiros necessários para os membros da equipe e o orientador, participar presencialmente, da etapa III. Fornecendo transporte e diárias para que a(s) equipe(s) possa(m) participar do Bootcamp, da final e da premiação, cujos local(is) será(ão) definido(s) e divulgado(s) pela Comissão Organizadora. Anexo III

7.5. A não entrega de todos os documentos e informações no prazo estipulado no item 6.4, acarretará na desclassificação automática da equipe, não cabendo recurso.

7.6. Todas as equipes deverão construir pitches, nas três etapas do desafio, com duração de 4 minutos, sendo que na:

I - Etapa I (Inicial) deverá ser disponibilizado por um link do YouTube (gerado na plataforma ao inserir o vídeo), podendo ser público ou não-listado.

II - Etapa II (Semifinal) deverá ser disponibilizado por um link do YouTube (gerado na plataforma ao inserir o vídeo), podendo ser público ou não-listado.

III - Etapa III (Final) as equipes deverão participar de um evento presencial em local definido pela Comissão Organizadora.

8. DESCLASSIFICAÇÃO/EXCLUSÃO

8.1. Será considerada desclassificada/eliminada da V Olimpíada de Inovação a equipe que:

8.1.1. Não atender aos critérios deste Edital quanto ao envio da documentação no ato da inscrição;

~~8.1.2. Não obter 75% (setenta e cinco por cento) de participação nas mentorias; (Artigo excluído na retificação nº 3)~~

8.1.3. Não apresentar os pitches no decurso da Olimpíada nos prazos estabelecidos neste Edital;

8.1.4. Não disponibilizar os pitches de maneira a possibilitar a visualização pela comissão avaliadora;

8.1.5. Não realizar todas as entregas requeridas nas Etapas de sua participação.

8.2. Em caso de desistência de algum membro da equipe por motivo de infortúnio ou questões pessoais, a equipe ainda poderá continuar, desde que seja enviada a justificativa para o NIT/IFMG pelo e-mail: nit@ifmg.com.br, conforme modelo apresentado no Anexo IV.

8.3. Será desclassificado qualquer participante que:

8.3.1. invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer o Edital e/ou induzir outros a fazê-lo, inclusive pela divulgação nas redes sociais ou em qualquer ambiente a qualquer tempo;

8.3.2. incorrer em comportamento desrespeitoso com qualquer participante ou com a equipe promotora ainda que aconteça em ambiente privado, como e-mail pessoal, grupos fechados de redes sociais, telefones, dentre outros;

8.3.3. apresentar conduta antiética, de não cumprimento deste Edital, de uso indevido de publicações pornográficas, ofensivas, preconceituosas ou de incentivo à violência, dentre outras que poderão ser analisadas e julgadas pelo NIT/IFMG; e,

8.3.4. apresentar soluções pré-existentes, copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes.

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA OLIMPÍADA

9.1. As avaliações das equipes nas Etapas I e II desta Olimpíada serão realizadas por bancas avaliadoras compostas por no mínimo 2 especialistas.

9.2. Para a etapa I, serão considerados os critérios apresentados na tabela 1.

Tabela 1: Critérios de avaliação das entregas e Pitch na etapa I.

Critérios	Descrição	Pontuação
Critério 1: Relevância do problema	Serão considerados aspectos relacionados ao tamanho do mercado e a escalabilidade da oportunidade 0 a 1 - O problema tem pouca relevância e escala limitada 2 a 3 - Oportunidade existente, porém limitada. Dificuldade em obter escala. 4 a 5 - Oportunidade com alta relevância, com potencial de escala	0 a 5
Critério 2: Tendência e tamanho do mercado	Serão considerados o tamanho do mercado (local, nacional e global) e também a tendência de aumento do mercado 0 a 1 - O mercado é local e tem baixa tendência de aumento 2 a 3 - O mercado é nacional e tem relativa tendência de aumento 4 a 5 - O mercado é global e tem alta tendência de aumento	0 a 5
Critério 3: Validação do problema	Serão considerados os mecanismos e dados obtidos no qual demonstrem que o problema que será resolvido foi validado com todas as personas envolvidas 0 a 1 - Os dados não foram apresentados ou não validam o problema 2 a 3 - Os dados apresentados validam o problema para apenas uma das personas 4 a 5 - Os dados apresentados validam o problema para mais de uma persona.	0 a 5
Critério 4: Análise das entregas	Serão consideradas as 4 entregas realizadas pela equipe na etapa I: 0 a 1 - As entregas estavam incompletas e pouco detalhadas 2 a 3 - As entregas estavam completas, mas tinham poucas informações 4 a 5 - As entregas estavam completas e tinham muitas informações pertinentes	0 a 5
Pontuação máxima		20

9.3. Para a etapa II, serão considerados os critérios apresentados na tabela 2.

Tabela 2: Critérios de avaliação das entregas e Pitch na etapa II. (Alterado pela retificação nº 3.)

Critérios	Descrição	Pontuação
1 - Potencial de Inovação (Produto)	<p>Serão considerados os seguintes critérios: A inovação pretendida; A citação de similares do mercado, as funcionalidades que o tornam melhor que os existentes, o Fornecimento de Valor;</p> <p>0 a 1 - Solução sem consistência técnica e com melhorias incrementais de valor local 2 a 3 - Solução incremental de produto já existente no mercado, com melhorias expressivas no âmbito do mercado nacional. 4 a 5 - Solução altamente criativa e inovadora, com funcionalidades inéditas no âmbito do mercado mundial</p>	0 a 5
2 - Potencial de inovação (tecnologia)	<p>Serão considerados os seguintes aspectos da solução: Funcionalidades do produto e o que o diferencia dos existentes; Tecnologias envolvidas que tornam o produto com valor agregado e de difícil cópia; Modelo de negócio inovador.</p> <p>0 a 1 - Tecnologias convencionais, facilmente copiáveis, agregando pouco valor ao produto. 2 a 3 - Tecnologias envolvidas na solução são de domínio público, mas as aplicações são criativas e inovadoras, fornecendo valor ao produto. 4 a 5 - Solução proposta apresenta inserção de tecnologias e/ou funcionalidades que podem tornar o produto com alto grau de inovação.</p>	0 a 5
3 - Potencial de Mercado (Tamanho e tendência, abrangência e fornecimento de valor)	<p>Nesse critério será levado em consideração os seguintes critérios: análise do quanto o produto poderá vender e a tendência do mercado para este produto, se está em declínio, estável ou em crescimento.análise da abrangência mercado se é limitada ao mercado local, nacional ou global.análise da atratividade do negócio para os potenciais clientes.</p> <p>0 a 1 - Produto com mercado pouco expressivo e com tendência de queda e regional. Produto com pouco apelo de mercado 2 a 3 - Produto com mercado com possibilidade de expansão e nacional. Produto de atratividade razoável, com diferenciais que agregam algo a mais em produto existente, podendo criar um novo nicho 4 a 5 - Produto com mercado que pode gerar uma empresa de sucesso e em alta. Mercado é global e com alta atratividade, podendo solucionar problemas importantes no setor</p>	0 a 5

<p>4 - Modelo de negócios</p>	<p>Para avaliar esse critério serão levados em consideração se há consistência, qualidade e um bom desenvolvimento em todos os elementos do Canvas de modelo de negócio. A empresa descreveu com clareza os segmentos de clientes? Tem clareza sobre a proposta de valor? Detalhou bem o canal de venda e o relacionamento com o cliente? A fonte de receita é sustentável? Considerou os recursos principais (físicos, financeiros, intelectuais ou humanos)? Descreveu bem as atividades chave? Indicou as parcerias principais? Fez o levantamento dos custos mais importantes do modelo de negócio?</p> <p>0 a 1 - Apenas 2 blocos estão bem desenvolvidos e conectados/relacionados</p> <p>2 a 3 - Apenas 5 blocos estão bem desenvolvidos e conectados/relacionados</p> <p>4 a 5 - Todos os blocos estão bem desenvolvidos e conectados/relacionados</p>	<p>0 a 5</p>
<p>5 - Impacto ambiental e social</p>	<p>O impacto ambiental é uma mudança no meio ambiente causada pela atividade do ser humano. Dependendo do tipo de atividade, o impacto pode ser positivo (benéfico) ou negativo (adverso).</p> <p>Impacto social é “o conjunto de consequências, positivas e negativas, intencionais e não intencionais, que uma intervenção produz em uma dada realidade. Impacto, portanto, tem a ver com relações de causa e efeito, com desdobramentos, consequências e influências”</p> <p>0 a 1 - A solução proposta gera grande impacto ambiental e/ou social negativos</p> <p>2 a 3 - A solução proposta gera pequeno impacto social e/ou ambiental</p> <p>4 a 5 - A solução proposta gera impacto social e/ou ambiental positivos.</p>	

6 - Interdisciplinaridade	<p>Equipe formada por alunos ou ex-alunos de cursos, séries ou anos diferentes e ainda ser formada por pelo menos 1 aluno de ações afirmativas.</p> <p>0 - Todos os alunos são do mesmo curso, ano, nível e série e não possui alunos provenientes de ações afirmativas</p> <p>1 - Possui alunos de pelo menos 2 cursos, séries ou níveis diferentes e não possui alunos provenientes de ações afirmativas</p> <p>2 - Possui alunos de pelo menos 3 cursos, séries ou níveis diferentes e não possui alunos provenientes de ações afirmativas</p> <p>3 - Todos os alunos são do mesmo curso, ano, nível e série, mas possui alunos provenientes de ações afirmativas</p> <p>4 - Possui alunos de pelo menos 2 cursos, séries ou níveis diferentes e possui alunos provenientes de ações afirmativas</p> <p>5 - Possui alunos de pelo menos 3 cursos, séries ou níveis diferentes e não possui alunos provenientes de ações afirmativas</p>	0 a 5
Pontuação máxima		30

9.4. Para ser classificada, cada proposta deverá atingir uma nota mínima de 18 pontos (60%) na avaliação da comissão julgadora. *(Alterado pela retificação nº 3.)*

9.5. Passarão para a Etapa III **no mínimo as 10 (dez) propostas** melhor avaliadas, conforme os critérios de avaliação do item 9.3. *(Alterado pela retificação nº 3.)*

9.5.1. O quantitativo de propostas que passarão para a Etapa III está condicionado ao recurso financeiro deste edital direcionado para o custeio das equipes.

9.6. Na avaliação da Etapa III serão atribuídos pontos, pela Comissão Julgadora, a cada um dos critérios apresentados na tabela 3.

Tabela 3: Critérios de avaliação dos pitches da etapa III.

Critérios	Descrição	Pontuação
1 - Potencial de Inovação do Produto (Produto inovador)	<p>Serão considerados os seguintes critérios: A inovação pretendida; A citação de similares do mercado, as funcionalidades que o tornam melhor que os existentes, o Fornecimento de Valor;</p> <p>0 a 7 - Solução sem consistência técnica e com melhorias incrementais de valor local</p> <p>7 a 14 - Solução incremental de produto já existente no mercado, com melhorias expressivas no âmbito do mercado nacional.</p> <p>15 a 20 - Solução altamente criativa e inovadora, com funcionalidades inéditas no âmbito do mercado mundial</p>	0 a 20

<p>2 - Potencial de Inovação do Produto (Estágio de desenvolvimento da solução)</p>	<p>Serão considerados os seguintes aspectos: O plano de desenvolvimento do produto desde a sua concepção até a colocação no mercado e os passos e testes que serão feitos para o desenvolvimento da solução.</p> <p>0 a 3 - EXPERIMENTO: Em fase inicial de experimentação 4 a 7 - PROTÓTIPO LABORATORIAL: Com funcionalidades comprovadas 8 a 10 - PROTÓTIPO CONCLUÍDO: Funcional e testado</p>	<p>0 a 10</p>
<p>3 - Potencial de inovação (tecnologia)</p>	<p>Serão considerados os seguintes aspectos da solução: Funcionalidades do produto e o que o diferencia dos existentes; Tecnologias envolvidas que tornam o produto com valor agregado e de difícil cópia; Modelo de negócio inovador.</p> <p>0 a 7 - Tecnologias convencionais, facilmente copiáveis, agregando pouco valor ao produto. 8 a 14 - Tecnologias envolvidas na solução são de domínio público, mas as aplicações são criativas e inovadoras, fornecendo valor ao produto. 15 a 20 - Solução proposta apresenta inserção de tecnologias e/ou funcionalidades que podem tornar o produto com alto grau de inovação.</p>	<p>0 a 20</p>
<p>4 - Potencial de Mercado (Tamanho e tendência, abrangência e fornecimento de valor)</p>	<p>Nesse critério será levado em consideração os seguintes critérios: análise do quanto o produto poderá vender e a tendência do mercado para este produto, se está em declínio, estável ou em crescimento. análise da abrangência mercado se é limitada ao mercado local, nacional ou global. análise da atratividade do negócio para os potenciais clientes.</p> <p>0 a 3 - Produto com mercado pouco expressivo e com tendência de queda e regional. Produto com pouco apelo de mercado 4 a 7 - Produto com mercado com possibilidade de expansão e nacional. Produto de atratividade razoável, com diferenciais que agregam algo a mais em produto existente, podendo criar um novo nicho 8 a 10 - Produto com mercado que pode gerar uma empresa de sucesso e em alta. Mercado é global e com alta atratividade, podendo solucionar problemas importantes no setor</p>	<p>0 a 10</p>

5 - Modelo de monetização	<p>Neste critério será avaliado o quanto o modelo de monetização escolhido é consistente e eficiente.</p> <p>0 a 7 - A equipe não apresentou o modelo de monetização ou apresentou um modelo pouco detalhado</p> <p>8 a 14 - A equipe apresentou um modelo de monetização detalhado e consistente</p> <p>15 a 20 - A equipe apresentou um modelo de monetização considerando diferentes cenários econômicos</p>	0 a 20
6 - Impacto ambiental do produto ou serviço	<p>O impacto ambiental é uma mudança no meio ambiente causada pela atividade do ser humano. Dependendo do tipo de atividade, o impacto pode ser positivo (benéfico) ou negativo (adverso).</p> <p>0 a 3 - O produto ou serviço gera grande impacto ambiental negativo e a empresa não apresentou a forma no qual esse impacto será mitigado. Na produção, transporte, comercialização e descarte o produto ou serviço há um descarte de resíduos sólidos, líquidos ou gasosos.</p> <p>4 a 6 - O produto ou serviço gera um impacto ambiental negativo, porém a empresa apresentou a forma no qual esse impacto será mitigado.</p> <p>7 a 8 - O produto ou serviço gera um impacto ambiental positivo, porém a empresa não apresentou esse impacto como um diferencial no seu modelo de negócio</p> <p>9 a 10 - O produto ou serviço gera um impacto ambiental positivo e a empresa apresentou esse impacto com um diferencial do seu modelo de negócio</p>	0 a 10

<p>7 - Impacto social do produto ou serviço</p>	<p>Impacto social é o conjunto de consequências, positivas e negativas, intencionais e não intencionais, que uma intervenção produz em uma dada realidade. Impacto, portanto, tem a ver com relações de causa e efeito, com desdobramentos, consequências e influências”.</p> <p>Podemos considerar que um bom negócio de impacto é a intersecção entre uma real necessidade de mercado e um problema social ou ambiental relevante.</p> <p>Impacto social é “o conjunto de consequências, positivas e negativas, intencionais e não intencionais, que uma intervenção produz em uma dada realidade. Impacto, portanto, tem a ver com relações de causa e efeito, com desdobramentos, consequências e influências”. Peso 3.</p> <p>Podemos considerar que um bom negócio de impacto é a intersecção entre uma real necessidade de mercado e um problema social ou ambiental relevante.</p> <p>0 a 3 - O produto ou serviço resolve um pequeno problema social e a empresa não apresentou a conexão entre o produto/serviço e o problema social.</p> <p>4 a 6 - O produto ou serviço resolve um pequeno problema social e a empresa apresentou a conexão entre o produto/serviço e o problema social como um diferencial do modelo de negócio</p> <p>7 a 8 - O produto ou serviço resolve um grande problema social e a empresa não apresentou a conexão entre o produto/serviço e o problema social.</p> <p>9 a 10 - O produto ou serviço resolve um grande problema social e a empresa apresentou a conexão entre o produto/serviço e o problema social como um diferencial do modelo de negócio.</p>	<p>0 a 10</p>
<p>Pontuação máxima</p>		<p>100</p>

9.7. A nota final das equipes será calculada pela **média das notas obtidas de todos os avaliadores** em cada um dos critérios da tabela 3

9.8. As notas finais serão atribuídas com 1 casa decimal.

9.9. Em caso de empate entre as equipes serão adotados os seguintes critérios de desempate:

9.9.1. Critérios a serem adotados em caso de empate na Etapa I (Inicial), nesta ordem:

- a) Tempo de participação de todos os membros da equipe nas oficinas e mentorias;
- b) Equipe que possui maior diversidade de cursos
- c) Maior nota no critério 4 - Análise das entregas

- d) Maior nota no critério 2 - Tendência e tamanho do mercado
- e) Maior nota no Critério 3: Validação do problema
- f) A equipe que realizou a inscrição antes.

9.9.2. Critérios a serem adotados em caso de empate na Etapa II (Semifinal), nesta ordem: *(Alterado pela retificação nº 3.)*

- a) Tempo de participação de todos os membros da equipe nas oficinas e mentorias;
- b) Maior nota obtida no critério 5 - Impacto social e ambiental
- c) Maior nota obtida no critério 3 - Potencial de Mercado (Tamanho e tendência, abrangência e fornecimento de valor
- d) Maior nota obtida no critério 1 - Potencial de Inovação (Produto)
- e) Maior pontuação obtida na Etapa I;
- f) A equipe que realizou a inscrição antes.

9.9.3. Critérios adotados em caso de empate na Etapa III (Final), nesta ordem:

- a) Tempo de participação de todos os membros da equipe nas oficinas e mentorias.
- b) Maior nota obtida no critério 1 - Potencial de Inovação do Produto (Produto inovador)
- c) Maior nota obtida no critério 4 - Potencial de Mercado (Tamanho e tendência, abrangência e fornecimento de valor)
- d) Maior nota obtida no critério 7 - Impacto social do produto ou serviço
- e) Maior pontuação acumulada nas Etapas Inicial e Semifinal.
- f) A equipe que realizou a inscrição antes.

9.10. Os resultados de cada uma das fases de todas as equipes serão comunicados através dos canais de comunicação definidos pela Equipe do NIT, conforme cronograma definido neste edital

10. CRONOGRAMA DA OLIMPÍADA

10.1. A programação da V Olimpíada de Inovação compreende palestras, mentorias, elaboração de pitches e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas, conforme cronograma a seguir:

a) Etapa I - Inicial:

Fases	Atividades realizadas	Datas prováveis
Fase 1	O tema será divulgado posteriormente	02/04 a 09/04
	Mentoria individual	03/04 a 05/04
	Entrega, via plataforma Stars, da produção realizada pela equipe	09/04
Fase 2	O tema será divulgado posteriormente	09/04 a 16/04
	Mentoria individual	10/04 12/04

	Entrega, via plataforma Stars, da produção realizada pela equipe	16/04
Fase 3	O tema será divulgado posteriormente	16/04 a 23/04
	Mentoria individual	17/04 a 19/04
	Entrega, via plataforma Stars, da produção realizada pela equipe	23/04
Fase 4	O tema será divulgado posteriormente	23/04 a 30/04
	Mentoria individual	24/04 a 26/04
	Entrega, via plataforma Stars, do pitch	30/04

b) Etapa II - Semifinal: *(Alterado pela retificação nº 3.)*

Fase	Atividades realizadas	Datas prováveis
Semana 1	O tema será divulgado posteriormente	26/06 a 02/07
	Mentoria individual	26/06 a 02/07
Semana 2	O tema será divulgado posteriormente	03/07 a 09/07
	Mentoria individual	03/07 a 09/07
	Entrega, via plataforma Stars, da produção realizada pela equipe	09/07
Semana 3	O tema será divulgado posteriormente	10/07 a 16/07
	Mentoria individual	10/07 a 16/07
	Entrega, via plataforma Stars, da produção realizada pela equipe	16/07
Semana 4	O tema será divulgado posteriormente	17/07 a 23/07
	Mentoria individual	17/07 a 23/07
	Entrega, via plataforma Stars, do pitch	23/07

c) Etapa III - Final: *(Alterado pela retificação nº 3.)*

Fase	Atividades realizadas	Datas prováveis
Fase única	Desenvolvimento do MVP e modelo de negócio	07/08 a 29/11
	Mentorias de negócio	07/08 a 29/11
	Apresentação dos pitches dos projetos em um evento presencial.	25/11 a 29/11

10.2. As datas das atividades serão previamente confirmadas para todos os participantes das equipes inscritas.

10.3. A presente programação poderá sofrer alterações em suas datas e todos os membros das equipes serão previamente comunicados.

10.4. Os resultados das avaliações e demais decisões que forem tomadas pelos avaliadores serão soberanas e irrecorríveis.

11. DA PROPOSTA - somente para aqueles que foram para a fase III

11.1. As soluções propostas devem ter caráter inovador e com aplicação econômica, preocupando-se com as questões sociais e ambientais, devendo enquadrar-se em uma das seguintes categorias:

11.1.1. **PRODUTOS:** introdução de um bem ou serviço novo ou significativamente melhorado no que concerne a suas características ou usos previstos. Incluem-se melhoramentos significativos em especificações técnicas, componentes e materiais, softwares incorporados, facilidade de uso ou outras características funcionais. As inovações de produto podem utilizar novos conhecimentos ou tecnologias, ou podem basear-se em novos usos ou combinações para conhecimentos ou tecnologias existentes.

11.1.2. **PROCESSOS:** implementação de um método de produção ou distribuição novo ou significativamente melhorado. Incluem-se mudanças significativas em técnicas, equipamentos e/ou softwares. As inovações de processo podem visar reduzir custos de produção ou de distribuição, melhorar a qualidade, ou ainda produzir ou distribuir produtos novos ou significativamente melhorados.

12. PREVISÃO ORÇAMENTÁRIA E VALOR DAS PROPOSTAS

12.1. Este edital contará com recursos orçamentários de **R\$ R\$57.000,00** (cinquenta e sete mil reais), sendo **R\$30.0000** (trinta mil) para o custeio dos protótipos e **R\$27.000,00** (vinte e sete mil) para a premiação das três primeiras colocadas na Olimpíada, esses valores estão sujeitos a disponibilidade orçamentária do IFMG de 2023. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2. Com relação ao custeio do desenvolvimento dos protótipos, define-se que:

12.2.1 - As propostas selecionadas para Etapa III receberão auxílio financeiro de até R\$3.000,00 (três mil reais) para despesas exclusivas de custeio ou serviço de terceiros. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.2 - Os recursos destinados a despesas de custeio devem ser utilizados exclusivamente para compra de materiais de consumo ou serviço de terceiro. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.3. - As equipes receberão o valor solicitado acrescido de 10% até o limite máximo de R\$3.000,00. (três mil reais). *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.4 - Os orientadores deverão adquirir todos os itens necessários para o desenvolvimento do produto até

o 3º mês de desenvolvimento da fase III. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.5 - No 4º mês do desenvolvimento do produto os orientadores deverão verificar o saldo da conta e realizar a devolução dos valores que ainda não foram utilizados. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.6 É de inteira responsabilidade do orientador a correta utilização dos recursos, devendo ressarcir a união gastos porventura efetuados em rubrica diferente da autorizada. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.7 O apoio financeiro será liberado através do cartão BB Pesquisador, em nome do orientador da equipe, ou por intermédio de Fundação de Apoio, em parcela única, após autorização da PRPPG e em função da disponibilidade financeira do IFMG, conforme resoluções específicas. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.8 Os valores gastos com a aquisição de equipamentos, ou seja, itens de capital, deverão ser ressarcidos ao erário pelo coordenador do projeto. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.9 As equipes podem receber apoio financeiro ou material de terceiros para desenvolvimento do projeto. *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.2.10 Havendo apoio de terceiros, deve-se observar as cláusulas do Termo de confidencialidade, sigilo e propriedade intelectual (Anexo V). *(Alterado pela retificação nº 2.)*

12.3. Os orientadores deverão adquirir todos os itens necessários para o desenvolvimento do produto **até o 3º mês de desenvolvimento da fase III.**

12.3.1. No 4º mês do desenvolvimento do produto os orientadores deverão verificar o saldo da conta e realizar a devolução dos valores que ainda não foram utilizados.

12.4. É de inteira responsabilidade do orientador a correta utilização dos recursos, devendo ressarcir a união gastos porventura efetuados em rubrica diferente da autorizada.

12.5. O apoio financeiro será liberado através do cartão BB Pesquisador, em nome do orientador da equipe, ou por intermédio de Fundação de Apoio, em parcela única, após autorização da PRPPG e em função da disponibilidade financeira do IFMG, conforme resoluções específicas.

12.6. Os equipamentos porventura adquiridos com recurso deste apoio serão incorporados ao patrimônio do IFMG, ao final do projeto.

12.7. As equipes podem receber apoio financeiro ou material de terceiros para desenvolvimento do projeto.

12.8. Havendo apoio de terceiros, deve-se observar as cláusulas do Termo de confidencialidade, sigilo e propriedade intelectual (Anexo V).

13. DA PREMIAÇÃO

13.1. Premiação das equipes:

13.1.1. Serão consideradas vencedoras da V Olimpíada de Inovação do IFMG, e farão jus à premiação as três equipes que obtiverem maior pontuação na Etapa III.

13.1.2. No pagamento do prêmio, será respeitada a classificação final das equipes.

13.2. A premiação será realizada por equipe, considerando os seguintes valores por colocação:

13.2.1. Primeira colocada **R\$15.000,00 (quinze mil reais)**.

13.2.2. Segunda colocada **R\$9.000,00 (nove mil reais)**.

13.2.3. Terceira colocada **R\$3.000,00 (três mil reais)**.

13.3. Os valores recebidos por cada equipe serão repartidos, em parcelas iguais, entre seus membros, incluindo o orientador.

13.4. O valor do prêmio será depositado em conta corrente de cada participante, em parcela única, de acordo com a autorização da PRPPG e disponibilidade financeira do IFMG, conforme resoluções específicas.

14. DA GERAÇÃO DE NEGÓCIO

14.1. Todos os projetos inscritos poderão ser acompanhados por equipe específica das áreas de administração e gestão, podendo ter acompanhamento externo.

14.1.1. A equipe de que trata o item anterior será constituída e divulgada em momento oportuno.

14.1.2. Os projetos classificados para a etapa III, receberão mentoria para se inscrever em programas de fomentos externos e nos processos seletivos dos ambientes de inovação existentes no IFMG.

15. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1. As inscrições encerrar-se-ão no dia e horário fixados neste edital.

15.2. A inscrição implica na concordância e aceitação pelos estudantes e pelos orientadores de todas as condições da presente neste edital e Resolução nº 14/2022, que normatizam as Olimpíadas de Inovação do IFMG.

15.3. A divulgação do edital será realizada no site do NIT/IFMG (bit.ly/editais-NIT)

15.4. O prazo para impugnação do presente edital é de dois dias úteis corridos após a sua publicação.

15.5. O repasse dos recursos financeiros ocorrerá mediante disponibilidade financeira do IFMG e autorização da Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação.

15.6. A inscrição da proposta implica na aceitação total e incondicional das normas constantes neste Edital, sobre as quais os candidatos não poderão alegar desconhecimento.

15.7. Será eliminada, a qualquer tempo, a proposta que se utilizar de meios fraudulentos em qualquer uma das etapas.

15.8. Os resultados serão válidos unicamente para este edital.

15.9. Os participantes das propostas concordam com a publicação pelo IFMG, mediante autorização do NIT/IFMG, da proposta, dos vídeos, dos produtos, processos e/ou serviços descritos, no todo ou em parte.

15.10. Os participantes, no ato da inscrição na V Olimpíada de Inovação, declaram reconhecer a titularidade do IFMG em relação às criações, concordando que o NIT/IFMG tomará as providências para sua proteção, se julgar conveniente, garantindo os direitos dos criadores em caso de

transferência de tecnologia, de acordo com a política de inovação do IFMG. Resolução nº 044 de 05 de dezembro de 2013 e Resolução nº 030 de 21 de novembro de 2014, ambas do Instituto.

15.11. Os valores recebidos a título de apoio financeiro deverão ser utilizados para os fins especificados neste edital, obrigando-se, os candidatos, a devolvê-los no caso de uso incorreto, sob pena de responsabilização nas esferas cível, penal e administrativa.

15.12. Os valores do apoio financeiro que porventura não forem utilizados deverão ser devolvidos aos cofres da União, por meio de GRU.

15.13. A qualquer tempo o presente edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão do IFMG, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

15.14. Os casos omissos serão analisados e deliberados pela Coordenação do NIT em comum acordo com a Coordenação das Olimpíadas de Inovação.

15.15. Em caso de dúvidas, entrar em contato pelo telefone: (31) 2513-5158, pelo e-mail: nit@ifmg.edu.br, ou presencialmente no endereço Av. Professor Mário Werneck, n. 2.590, 10º andar – Burity – Belo Horizonte – Minas Gerais – CEP. 30.575-180.

15.16. Em data oportuna, será divulgado o local de apresentação presencial ou se a apresentação será realizada remotamente da solução-problema–Etapa III.

15.17. O local e data da premiação serão comunicados previamente aos ganhadores.

Belo Horizonte, 23 de junho de 2023.



Documento assinado eletronicamente por **Kleber Gonçalves Glória, Reitor do IFMG**, em 23/06/2023, às 09:03, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **1591880** e o código CRC **36B2C72E**.