

REGULAMENTO 4º UFMG CHALLENGE

1. Introdução

A Coordenadoria de Transferência e Inovação Tecnológica da Universidade Federal de Minas Gerais (CTIT-UFMG), torna público o presente chamamento e convida os interessados a fazerem sua inscrição para participação na terceira edição do UFMG Challenge, um evento em formato de competição cujo objetivo é selecionar e premiar os melhores projetos de base tecnológica da UFMG, nos termos aqui estabelecidos.

2. Objetivo

O 4º UFMG Challenge tem como objetivos:

- a) Promoção do empreendedorismo e inovação para a comunidade acadêmica da UFMG e de outras universidades;
- b) Destacar a importância e a relevância das novas tecnologias para a sociedade e para a economia;
- c) Possibilitar conexões entre estudantes, pesquisadores, empresários e investidores;
- d) Auxiliar o processo de inovação tecnológica a partir das pesquisas da Universidade;
- e) Fornecer apoio e conhecimento aos alunos a fim de incentivar a criação de novas empresas;
- f) Envolvimento dos alunos em um ambiente dinâmico, onde suas habilidades e experiências serão fundamentais para gerar resultados importantes em um curto espaço de tempo;
- g) Incentivar o empreendedorismo tecnológico;
- h) Consolidar a UFMG no cenário nacional de empreendedorismo.

3. Condições de participação

- 3.1. **Participante:** Podem participar do UFMG Challenge estudantes de graduação e/ou pós-graduação, ex-alunos com até três anos de formado, professores e funcionários de quaisquer universidades. Com

pelo menos um integrante com um dos perfis supracitados, podem participar também pessoas fora desses perfis.

O aluno de graduação ou pós-graduação, professor ou funcionário devem anexar cópia de documento comprobatório de vínculo à universidade. Os ex-alunos formados devem anexar a cópia do diploma ou declaração.

- 3.2. Modelo de Negócio:** A equipe que se candidatar para o UFMG Challenge deve ter um projeto que envolva tecnologia e solução no âmbito da Internet das Coisas (*Internet of Things* - IoT) no contexto de ciências da vida.

4. Programação

O UFMG Challenge ocorrerá no período de **2, 3 e 4 de novembro de 2017** e está estruturado em três etapas seguintes:

4.1. Feedback Round

As equipes selecionadas vão apresentar um *pitch* de 5 minutos para uma Comissão Avaliadora. Elas receberão *feedbacks* após as apresentações, mas essa etapa da competição **não** é eliminatória

4.2. Semifinal

As equipes irão apresentar novamente um *pitch* para uma nova Comissão Avaliadora. Assim como no *Feedback Round*, todas as equipes receberão *feedback* das apresentações, porém a avaliação da banca será utilizada para selecionar os finalistas.

4.3. Final

Os finalistas serão anunciados no momento de abertura da final e as equipes selecionadas se apresentarão logo em seguida, no mesmo formato das etapas anteriores.

4.3.1. Encerramento

As notas serão computadas na hora e os três vencedores serão anunciados com entrega do troféu e anúncio das premiações.

4.3.1.1. Premiação

O UFMG Challenge premiará os participantes da competição de base tecnológica

e/ou inovadora que apresentarem os três melhores modelos de negócio, selecionados por uma Comissão Avaliadora constituída para esse fim. As premiações confirmadas serão de acordo com a colocação:

- **1º, 2º e 3º Lugar:** Acesso gratuito de três meses de uso do Laboratório Aberto - SENAI com isenção da taxa de acesso com pagamentos apenas dos insumos utilizados. Mentoria da Unidade EMBRAPPII e DCC/UFMG sobre parcerias e utilização de recursos para alavancar os projetos.

5. Processo Seletivo

O processo seletivo iniciará a partir das inscrições das equipes ao evento e com as seguintes etapas:

5.1. Inscrição

A inscrição no UFMG Challenge deverá ser proposta pela equipe interessada, por no mínimo dois e no máximo cinco integrantes, por meio de preenchimento do questionário constante no site do evento www.ufmgchallenge.com.br. Cada candidatura deve incluir:

- Dados pessoais de todos os integrantes;
- Anexo de documento que comprove o vínculo de pelo menos um dos integrantes da equipe a uma universidade;
- Informações sobre o projeto (ex: nome, tempo de existência);
- Perfil do modelo de negócios (ex: problema, tecnologia, mercado).

A participação no evento fica condicionada à seleção feita pela Comissão Organizadora.

5.2. Critérios para Seleção

Toda a documentação fornecida pelos participantes será analisada respeitando os seguintes critérios que são eliminatórios:

- Projeto proposto deve ter base tecnológica relacionada com Internet das Coisas no contexto de ciências da vida;
- Mínimo de dois e máximo de cinco integrantes na equipe, com pelo menos um vinculado a uma universidade, contando também ex-alunos formados por uma instituição de ensino superior;
- Comprovação de vínculo a uma instituição de ensino superior de pelo menos

um dos integrantes da equipe como descrito no item 3.1 deste Regulamento.

- Perfil da equipe promotora do projeto;
- Impactos propostos e grau de inovação do projeto;
- Os integrantes somente poderão participar de uma única inscrição, o que implica em tomar parte de uma única equipe;
- Preenchimento correto de todos os campos do formulário de inscrição;
- Disponibilidade da equipe para participar do evento na integralidade, sendo que cada integrante deve ter pelo menos 75% (setenta e cinco por cento) de presença na programação estabelecida.

5.3. Anúncio do resultado da seleção

As propostas submetidas à inscrição serão homologadas apenas após análise, pela Comissão Organizadora, que conclua pelo cumprimento dos requisitos estabelecidos neste Regulamento. Dos projetos inscritos serão selecionadas, no máximo, 10 (dez) equipes para participarem da competição. O resultado da seleção vai ser divulgado no dia **25 de outubro de 2017**, no site do evento, e as equipes selecionadas serão comunicadas por e-mail.

5.4. Detalhamento do Modelo de Negócios

As equipes selecionadas deverão preencher e enviar o *Business Model Canvas* (BMC), equivalente a uma folha, e pode ser preenchido nessa plataforma (<https://www.sebraecanvas.com>). Além disso, a equipe deve elaborar um resumo explicativo do BMC que deve descrever a interação entre seus nove campos. O envio dos dois documentos deve ser feito por e-mail para a Comissão Organizadora até o dia **30 de outubro de 2017** para que a banca avaliadora tenha acesso às informações antes das apresentações de *pitch*s.

A equipe que não cumprir essa etapa perderá 5 pontos na avaliação classificatória que acontecerá na semifinal e se houver empate com outra equipe, lhe será atribuída a menor pontuação.

5.5. Da Apresentação dos *Pitches*

As equipes selecionadas irão apresentar o projeto inscrito no UFMG Challenge de acordo com a programação apresentada nos subitens 4.1, 4.2 e 4.3.

As apresentações dos *pitch*s serão realizadas em sessão pública, perante uma Comissão Avaliadora, sendo esta, no dia da Final, responsável pela seleção

dos três primeiros colocados.

Cada participante ou equipe terá um tempo máximo de 5 (cinco) minutos para apresentação do Modelo de Negócio, sendo reservados 5 (cinco) minutos adicionais para respostas às arguições da Comissão Avaliadora.

O tempo de apresentação deve ser rigorosamente respeitado. O apresentador receberá aviso quando restarem 3 (três) minutos para o encerramento de seu tempo e será interrompido quando os 8 (oito) minutos estabelecidos se esgotarem, independente da conclusão da apresentação.

Para as apresentações serão disponibilizados um computador, além de projetor multimídia.

5.5.1. Da Comissão Avaliadora

A Comissão Avaliadora será composta por no mínimo três e no máximo cinco integrantes. Ela será composta por integrantes de empresas e de importantes instituições no sistema de inovação de Belo Horizonte. Será avaliado a qualidade e pertinência dos projetos acerca da proposta do UFMG Challenge.

A Comissão Avaliadora é soberana em seu julgamento e será responsável pela escolha dos primeiros colocados, bem como pelo estabelecimento de procedimentos de desempate, no caso de pontuações iguais entre participantes, lembrando o critério explicitado no item 4.4.

Da decisão da Comissão Avaliadora não serão aceitos recursos ou interpelações, por força da natureza do UFMG Challenge.

5.6. Da Avaliação e do Resultado Final

A Comissão Avaliadora se pautará nos seguintes critérios para a atribuição das notas às equipes:

- Oportunidade de mercado;
- Vantagem competitiva;
- Tecnologia;
- Capacidade da equipe;
- Financeiro;
- Investimento potencial;
- Apresentação;
- Impacto social e ambiental.

Todos os itens possuem pesos iguais na composição na nota final de cada equipe. A nota global atribuída por cada membro da Comissão Avaliadora para cada apresentação será calculada a partir da soma direta das notas individuais por eles atribuídas aos critérios, considerando os pesos definidos, devendo ser um número contido no intervalo de 0 a 10 (zero a dez).

A nota final de cada Modelo de Negócio, para efeito de classificação no UFMG Challenge, será calculada a partir da média aritmética simples das notas globais atribuídas pelos membros da Comissão Avaliadora.

Os projetos serão avaliados no formato apresentado em dois momentos, na Semifinal e na Final. Os projetos que alcançarem as maiores notas na Semifinal vão para a Final e as três maiores notas na Final serão declarados vencedores do UFMG Challenge, sendo que a maior nota será atribuída à premiação correspondente ao primeiro lugar, e assim sucessivamente, na ordem decrescente, para os segundo e terceiro lugares.

5.7. Datas Importantes

Datas*	Horário	Atividade	Local
Até 22 de outubro	Online	Inscrições	www.ufmgchallenge.com.br
25 de outubro	Online	Anúncio dos selecionados	E-mail
Até 30 de outubro	Online	Envio do Business Model Canvas e do seu resumo.	E-mail
02/10/2017	16:30 às 18:30	Feedback Round	FINIT
03/10/2017	17:00 às 19:00	Semifinal	FINIT
04/10/2017	14:00 às 15:00	Final	FINIT - palco negócios

*As datas poderão ser alteradas pela Comissão Organizadora. As alterações serão divulgadas no site.

6. Disposições Gerais

6.1. Ao submeter proposta de inscrição no UFMG Challenge, os participantes aceitam as condições e regras estabelecidas neste Regulamento.

6.2. A inscrição pressupõe a autorização de divulgação dos resultados, bem como a cessão dos direitos de imagem dos participantes.

- 6.3.** Os participantes concordam em ceder entrevistas e reportagens que eventualmente sejam requisitadas, não sendo possível a abstenção dessas formas de relacionamentos com os canais de comunicação envolvidos com o evento.
- 6.4.** A Comissão Organizadora poderá desclassificar a equipe, a qualquer tempo, nos seguintes casos:
- Fornecimento de informações não verdadeiras em qualquer etapa da competição, mesmo que já concluída, com intuito deliberado de favorecer a si próprio ou a equipe no cumprimento dos requisitos exigidos;
 - Comportamento considerado inadequado ou ofensivo a qualquer participante, Comissão de Avaliação ou qualquer profissional envolvido no UFMG Challenge.
- 6.5.** O participante que estiver presente em mais de 75% da programação estabelecida, segue em anexo, receberá ao final um certificado de participação confeccionado pela Comissão Organizadora.
- 6.6.** Toda a comunicação do evento será feita única e exclusivamente por e-mail. A Organização não se responsabiliza por quaisquer informações que forem prestadas erroneamente, por parte dos candidatos.
- 6.7.** A ordem, data, horário e local das atividades estão sujeitas à alteração, a critério da Comissão Organizadora.
- 6.8.** Não serão aceitas inscrições por qualquer outra via que não as especificadas neste Regulamento, nem inscrições provisórias, condicionais ou extemporâneas.
- 6.9.** Tanto as ideias quanto os projetos apresentados pelos participantes no UFMG Challenge serão tratados com estrita confidencialidade sendo que a Comissão Organizadora poderá divulgar, através de qualquer meio, as características gerais dos mesmos, bem como os nomes dos referidos projetos e dos participantes com destaque para os vencedores.

Belo Horizonte, 23 de setembro de 2017.