

# EMPREENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

### REGULAMENTO DA 1ª OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DA UNIRIO

A 1ª **OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DA UNIRIO** é uma competição de modelos de negócios, idealizada e realizada pela equipe do PROJETO EMPREENDE UNIRIO, que tem como objetivo estimular o empreendedorismo e a criação de novos negócios de base tecnológica entre alunos de graduação e pós-graduação da UNIRIO.

#### 1. Definições

Para os fins do presente Regulamento, os termos abaixo descritos terão os seguintes significados:

- 1.1. Modelo de Negócio: é o modelo desenvolvido, a partir de uma ideia, por equipe constituída durante a 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, nos padrões e moldes definidos pela Organização e aplicados durante a execução da Olimpíada;
- 1.2. Organização da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO: grupo formado por participantes do Projeto Empreende UNIRIO, responsável pela gestão intelectual, financeira e de infraestrutura da competição;
- 1.3. Banca de Avaliação da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO: grupo formado por especialistas e líderes do mercado de inovação convidados para realizar a avaliação do Demo Day da competição;
- 1.4. Final da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO: evento de apresentação do *Pitch* dos modelos de negócios das equipes diante da Banca de Avaliação da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, seguido do anúncio e premiação dos vencedores.

#### 2. Objetivos:

São Objetivos da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO

- I – descobrir jovens com talento e aptidão empreendedora, estimulando a curiosidade científica e incentivando-os a desenvolverem projetos com potencial para o mercado;
- II - incentivar o interesse para o empreendedorismo e colaborar com as pessoas para o desenvolvimento da competência e habilidades empreendedoras, além de aplicar seus conhecimentos nas diferentes áreas;
- III - promover a integração entre alunos de diversas áreas e cursos da UNIRIO;

Realização:



Apoio:



# EMPREENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

IV - aproximar o Projeto Empreende UNIRIO das pessoas por meio de atividades formativas e integradoras, estimulando a liberdade criativa necessária para empreender;

V - estimular a melhoria da qualidade da capacitação para o empreendedorismo no país por meio da procura de soluções práticas para diferentes problemas.

### 3. Sobre os Participantes

- 3.1. Poderão participar da Olimpíada de Inovação da UNIRIO estudantes de graduação, mestrado e doutorado da UNIRIO, acima de 18 anos, regularmente matriculados;
- 3.2. Os participantes deverão ter disponibilidade de tempo para dedicação integral e presencial às atividades da Olimpíada durante o período de sua realização nas instalações da UNIRIO;
- 3.3. A participação nas atividades ocorrerá de forma presencial no horário de 9h às 12h, na parte da manhã, e de 13h às 17h na parte da tarde nos dias 20, 21, e 22 de outubro de 2023 e de 14h às 21h no dia 23 de outubro de 2023.

### 4. Sobre as Inscrições

- 4.1. As inscrições para participação na 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO devem ser feitas por meio do formulário digital: <https://3gw5xqx0jfa.typeform.com/olimpiadaunirio> divulgado nos canais oficiais de comunicação. Não será aceita outra forma de inscrição;
  - 4.1.1. As inscrições deverão ser feitas de forma individual.
  - 4.1.2. A organização da olimpíada entrará em contato por e-mail para confirmar a inscrição dos participantes.
  - 4.1.3 Todos os dados compartilhados com a organização da Olimpíada estão em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). O Termo de Consentimento para Tratamento de Dados se encontra no anexo deste documento.
  - 4.1.4 Não será cobrada taxa de inscrição para participar da competição.
- 4.2. O limite para inscrições será de 40 pessoas. Ao chegar a esse número, as inscrições serão automaticamente encerradas.
- 4.3. Os participantes devem escolher as seguintes áreas para elaboração do projeto: inovação social, educação, saúde, smart cities, economia criativa, sustentabilidade, gestão pública, comunicação, Tecnologia da Informação.

Realização:



Apoio:



# EMPRÉENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

- 4.4. Com o preenchimento e envio da ficha de inscrição o participante se compromete com os termos desse regulamento bem como a participar no mínimo de 5 módulos das atividades previstas na fase Estruturação, segundo quadro 1 abaixo, além da presença obrigatória na etapa de apresentação do modelo de negócio para a Banca Avaliadora.
- 4.5. O participante deve também realizar o aceite em formato digital do Termo de Adesão a Olimpíada, disponibilizado durante as etapas do formulário de inscrição.
- 4.6. As inscrições serão realizadas no período de 18/09/2023 até 22h do dia 13/10/2023, podendo ser encerradas antecipadamente, caso o número máximo de participantes seja atingido (40 participantes).

### 5. Estruturação da Competição

- 5.1. A Olimpíada será conduzida 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.
- 5.2. A Olimpíada será realizada entre os dias 20 a 23 de outubro de 2023, com a seguinte jornada:

Quadro 1- Jornada da Olimpíada			
Fase de Estruturação			Preparação e Demoday
1º Dia Sexta-Feira 20/10	2º Dia Sábado 21/10	3º Dia Domingo 22/10	4º Dia Segunda-Feira 23/10
-Apresentação dos Desafios -Identificação de oportunidades -Validação em grupo	-Brainstorming de soluções -Fit com o desafio	-Desenvolvimento das propostas -Prototipação/MVP indicadores	- Preparação de Pitch e Ensaio da apresentação -Final: Apresentação do Modelo de Negócio para a Banca e Anúncio dos Vencedores
6 módulos distribuídos: 9h às 12h 13h às 17h			2 módulos distribuídos: 14h às 17:30h 18:30h às 21:30

- 5.3. A partir dos desafios e oportunidades validadas, serão formadas até 8 equipes para o desenvolvimento dos modelos de negócio que serão submetidos à Banca de Avaliação no último dia da Olimpíada.
- 5.4. A jornada de estruturação, conforme quadro 1, ocorrerá em 6 módulos nos dias 20, 21, 22 de outubro de 2023 (sexta-feira a domingo), no horário de 9h às 12h, na parte da manhã, e de 13h às 17h na parte da tarde.

Realização:



Apoio:



# EMPRÉENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

5.5. A Jornada de Preparação, conforme quadro 1, ocorrerá no dia 23/10/2023, no horário de 14h às 17:30, constituída de capacitação e assessoria para preparação do pitch e deck de apresentação para a Banca Avaliadora.

5.6. A jornada Demoday, Apresentação do Modelo de Negócio desenvolvido por cada equipe para a Banca Avaliadora, conforme quadro 1, ocorrerá no dia 23/10/2023 no horário de 18:30h às 20:30h.

5.7. O resultado final, seguido da premiação, será anunciado no dia 23/10 às 21h.

5.8 A competição trabalhará os aspectos relacionados abaixo no processo de construção das ideias, estruturação do Modelo de Negócios e apresentação para a banca:

- Técnicas para a elaboração de projetos de Inovação dentro da empresa
- Técnicas de Imersão
- Entendimento do Problema ou Oportunidade
- Elevator Pitch
- Análise de Personas
- Brainstorming de possíveis soluções
- Formação de times
- Canvas da Proposta de Valor e/ou Jornada do Cliente
- Roadmap de MVPs e/ou Priorização de Funcionalidades
- Definição de métricas OKRs e KPIs dos projetos
- Cálculo de benefício/custo evitado
- Preparação de Pitch e Deck de apresentações
- Ensaio de apresentação (Demo-Day)
- Principais conceitos de Dinâmica dos Grupos e processo grupal
- Andragogia
- Atividades e vivências de inclusão grupal
- Introdução à Análise Transacional para o relacionamento com equipe
- Feedback para líderes facilitadores

5.9. O participante que não comparecer no mínimo em 5 dos 6 módulos previstos na fase de estruturação, segundo o quadro 1 acima, será excluído da competição.

## 6. Elaboração do Modelo de Negócios

Realização:



Apoio:



# EMPRÉENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

- 6.1. A elaboração do Modelo de Negócios deverá ocorrer, segundo a metodologia da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, durante o período dos 4 dias de realização da Olimpíada atendendo também os parâmetros e modelos apresentados por ela durante sua realização.
- 6.2. Os participantes contarão com apoio de mentores para a elaboração do Modelo de Negócios.

### 7. Avaliação Final - Demoday

- 7.1. Será realizada por meio de banca formada por especialistas e líderes do mercado de inovação, indicada pela Comissão Organizadora para essa finalidade, no dia 23/10/2023 de 18:30h às 20:30h.
- 7.2. Participarão dessa fase apenas as equipes que tiverem participação mínima em 5 módulos das atividades dos três primeiros dias da Olimpíada (dias 20, 21 e 22 de outubro).
- 7.3. Todos os membros da equipe devem estar presentes na avaliação final sob pena de desclassificação, dia 23/10 às 18h:30h.
- 7.4. Cada equipe terá 5 minutos para apresentação do pitch do projeto e os membros da banca terão outros 5 minutos para fazerem os questionamentos para as equipes.

### 8. Critérios de pontuação

- 8.1. As equipes serão avaliadas conforme o modelo de negócios apresentado para a Banca de Avaliação, segundo os critérios dispostos no Quadro 2 abaixo.

Quadro 2- Critérios de Avaliação	
Critérios	Pontuação
Grau de Inovação	20
Modelo de Negócio	30
Potencial de Mercado	25
Maturidade do MVP	15
Qualidade da Apresentação Pitch	10

- 8.2. As equipes que obtiverem maior pontuação, de acordo com os critérios descritos no item deste Regulamento, em nível decrescente, serão respectivamente as vencedoras em 1º, 2º e 3º lugar da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO. Da decisão da Comissão Julgadora não cabe recurso.

Realização:



Apoio:



# EMPRÉENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

8.3. Em caso de empate, o primeiro critério será maior nota para “Modelo de Negócio” e, persistindo o empate, o segundo critério será a maior nota para “Potencial e Mercado”.

### 9. Premiação

9.1. Para a premiação, serão consideradas as classificações em ordem decrescente de nota entre as equipes, de acordo com o Quadro 1, do item 8 do presente Regulamento.

9.2. A premiação será realizada para os projetos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar, respeitando-se os critérios de classificação estabelecidos no item 8 desse regulamento, por meio de:

I - Outorga de certificados institucionais e troféus

a) **Equipes**, certificado e troféu para as 3 equipes vencedoras

a) **Individual**, para cada membro de equipe participante vencedora.

II- Isenção de pagamento de taxa de inscrição para participar, oportunamente, do processo seletivo para a incubadora de empresas da UNIRIO.

III- Vagas para o Curso “Forme um Time Vencedor”, via EAD, 8 horas, oferecido pela SK Aprendizagem, para todos os membros das equipes vencedoras.

IV- 06 horas de mentoria on-line de gestão de negócios para o time vencedor e 04 horas para o segundo e terceiro lugar, respectivamente. As mentorias serão oferecidas pela Benovate consultoria. Os encontros terão duração de 01 hora e deverão ser realizados quinzenalmente sendo distribuídas ao longo de até 03 meses.

9.3. Todos os participantes da Olimpíada, com participação comprovada mínima em 5 módulos das atividades dos três primeiros dias da Olimpíada (dias 20, 21 e 22 de outubro, fase de estruturação, segundo o quadro 1), além da presença obrigatória na etapa de apresentação do modelo de negócio para a Banca Avaliadora, receberão Certificado de Participação.

### 10. Cronograma e Etapas

Evento	Data
Lançamento da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO	18/09/2023
Período de Inscrição	18/09 até às 22h de 13/10/2023
Confirmação das Inscrições	14/10/2023

Realização:



Apoio:



# EMPREENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

Fase de Estruturação do Modelo de Negócio (06 módulos)	20/10/2023 a 22/10/2023 (De 9h às 17h)
Fase de Preparação da Apresentação para a Banca Avaliadora	23/10/2023 (De 14h às 17:30h)
Demoday – Apresentação para a Banca Avaliadora	23/10/2023 (De 18:30h às 20:30h)
Final- Apresentação dos Resultados e Premiação	23/10/2023 (Às 21h)

### 11. Disposições finais

As pessoas participantes se comprometem a cumprir integralmente a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), bem como qualquer legislação que verse sobre o assunto. Assim como, devem resguardar a integridade e confidencialidade de todos os dados pessoais recebidos em consequência do objeto do presente Regulamento.

Ao se inscreverem na 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, as pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por elas produzidos, no âmbito deste Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros - excluindo e indenizando a UNIRIO, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

Pessoas participantes não poderão ser substituídas.

Ao se inscreverem, as pessoas participantes declaram expressamente ceder todos os seus direitos de propriedade de voz e imagem relativos ao conteúdo do evento, de forma gratuita e sem qualquer ônus, sendo a cessão firmada em caráter irrevogável, irretratável e por prazo indeterminado para o Projeto Empreende-UNIRIO. A cessão dos direitos de voz e imagem compreende a veiculação deste material por meio de televisão, jornais, livros, internet, eventos, publicações científicas e quaisquer outros meios de comunicação existentes ou que venham a ser criados, tanto no âmbito nacional quanto internacional, abrangendo, inclusive, o uso do seu nome, durante período indeterminado. Outras informações só serão divulgadas mediante expressa autorização das pessoas participantes.

Realização:



Apoio:



# EMPREENDE

## 1ª Olimpíada de Inovação

Ao se inscreverem, as pessoas participantes declaram ter ciência de que todo o evento será presencial, nas instalações da UNIRIO, em português e não haverá tradução simultânea para outros idiomas.

A Comissão Organizadora da 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO não se responsabiliza por eventuais problemas técnicos.

A inscrição na 1ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO implicará na total aceitação do conteúdo do presente Regulamento.

### 11. Dúvidas

Para dirimir quaisquer dúvidas na inscrição e execução deste Regulamento, o interessado deve buscar esclarecimentos por meio do endereço de e-mail: [empreende.unirio@gmail.com](mailto:empreende.unirio@gmail.com).

Realização:



Apoio:

