



1ª MARATONA DE INOVAÇÃO

AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA
INOVATEC – PARQUE TECNOLÓGICO
INCUBADORA TECNOLÓGICA PULSAR

07 a 09 de novembro de 2022

UFSM Campus Santa Maria

UFSM Campus Cachoeira do Sul

UFSM Campus Frederico Westphalen

UFSM Campus Palmeira das Missões

1 APRESENTAÇÃO

A Jornada Acadêmica Integrada (JAI) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) é um evento de apresentação de trabalhos de pesquisa (iniciação científica e de pós-graduação), de extensão e de ensino que é aberto para todos os acadêmicos vinculados a alguma Instituição de Ensino Superior, em qualquer nível.

Em 2022, a inovação também será objeto das atividades da JAI na UFSM. A 1ª Maratona de Inovação é um evento promovido pela **Agência de Inovação e Transferência de Tecnologia (AGITTEC)**, **INOVATEC Parque de Inovação, Ciência e Tecnologia** e **PULSAR Incubadora Tecnológica** para estimular a criação de soluções por meio de raciocínio investigativo, criativo e colaborativo. A maratona tem o propósito de explorar o potencial de geração de novos produtos ou negócios no contexto da solução de desafios reais por meio de atividades práticas e mentorias.

2 OBJETIVO

O objetivo geral da Maratona de Inovação é propor o desenvolvimento da inovação e práticas empreendedoras por meio de uma disputa positiva de ideias entre grupos multidisciplinares. Através de oficinas e mentorias, os grupos desenvolvem seus projetos alinhados às demandas estabelecidas pela edição 2022 da maratona.

Os objetivos específicos da Maratona de Inovação são:

- Proporcionar a investigação de desafios reais da sociedade, com temas específicos e definidos em cada edição do evento;
- Promover uma imersão em ambiente destinado à criação de soluções através de raciocínio investigativo, criativo e colaborativo;
- Instigar discussões sobre o impacto da solução no problema definido;
- Desenvolver as habilidades de empreendedorismo e inovação das equipes.
- Promover o desenvolvimento da inovação e suas implicações econômicas, a partir da criação de um mínimo produto viável;
- Proporcionar momentos de aprendizado e experiência com mentorias e banca de avaliação.

3 DATAS E LOCAL

3.1 A Maratona de Inovação acontecerá entre os dias **07/11/22 e 09/11/22**, de forma **presencial** no Coworking da PULSAR Incubadora Tecnológica da Universidade Federal de Santa Maria (Campus Santa Maria)

3.2 Os horários das atividades serão devidamente informados na programação através do acesso <https://www.ufsm.br/pro-reitorias/prpgp/jai/>.

4 METODOLOGIA

4.1 ATORES ENVOLVIDOS:

- Agência de Inovação e Transferência de Tecnologia;
- INOVATEC – Parque Tecnológico da Universidade Federal de Santa Maria;
- Incubadora Tecnológica PULSAR
- Discentes com matrícula vigência na Universidade Federal de Santa Maria;
- Docentes da Universidade Federal de Santa Maria;
- Empresários parceiros da Universidade Federal de Santa Maria no desenvolvimento da Inovação e Empreendedorismo.

4.2 REGIME DE EXECUÇÃO

4.2.1 A Maratona de Inovação será executada em formato de **Ideathon**, atividades que envolvem concepção e prototipação para resolver um problema ou aperfeiçoar um processo com impacto positivo na sociedade.

4.2.2 O evento foi programado para ocorrer, de forma integrada, no Coworking da Incubadora PULSAR (Avenida Roraima nº 1000, - Centro de eventos - Prédio 61H - Camobi, Santa Maria - RS, 97105-900).

4.2.3 A programação da maratona envolve oficinas, conteúdo, mentorias, atividades e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa e detalhada será divulgada no início do evento.

4.2.4 A maratona começa no dia 07 de novembro de 2022, às 14h, e encerra no dia 09 de novembro de 2022 às 21h.

4.2.5 A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, nesse caso, toda e qualquer mudança será atualizada via e-mail, bem como notificado site oficial da Jornada Acadêmica Integrada 2022.

4.2.6 Entre as etapas do **Ideathon** estão os processos de:

1. **Ideação:** Reservado para a ideação do problema. As equipes irão trabalhar com o desenvolvimento da ideia, que tem por objetivo solucionar a problemática exposta.
2. **Prototipagem:** As equipes irão desenvolver protótipos para a problemática apresentada. Durante todo o período haverá mentores à disposição para ajudar esclarecer dúvidas e orientar no desenho da proposta de solução.

3. Pitch: Os participantes deverão preparar um pitch (apresentação) com tempo pré-determinado pela equipe organizadora.

4.2.7 A metodologia deve instigar os participantes à aprendizagem e utilização de novos métodos e ferramentas para geração e validação de ideias de negócio. Como estrutura, o **Ideathon** irá conter: professores e mentores que farão o acompanhamento das equipes, oficinas e entregas; oficinas e apresentação dos problemas/soluções no contexto das temáticas desta edição, modelo de negócios, MVP e PITCH, o qual será avaliado por banca designada pela equipe organizadora da Maratona de Inovação.

5 INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

5.1 O evento contemplará o número total de 72 discentes participantes, distribuídos em 12 grupos de seis integrantes.

5.2 Poderão participar da Maratona de Inovação estudantes matriculados na UFSM.

5.3 Cada equipe deverá ser composta por alunos de diferentes áreas do conhecimento, ou seja, deverão conter nas equipes estudantes de pelo menos três cursos diferentes da Universidade Federal de Santa Maria, sendo cada equipe formada por exatos seis participantes. A AGITTEC recomenda a participação integrada de discentes de todos os campi da Universidade Federal de Santa Maria.

5.4 As inscrições devem ser feitas via formulário onde todas os tópicos deverão ser preenchidos. Clique [aqui](#) para ter acesso ao formulário de inscrição.

5.5 Apenas um membro da equipe fará a inscrição desta na maratona.

5.6 O período de inscrição é de **12 de setembro de 2022 até às 23h59 do dia 14 de outubro de 2022**.

5.7 O preenchimento do formulário não garante a participação na maratona, haja vista o número de vagas. As equipes serão selecionadas por ordem de inscrição, isto é, as primeiras equipes inscritas serão comunicadas por e-mail. Todos os indicados como membros da equipe inscrita receberão um e-mail com a confirmação e a orientação para os próximos passos.

6 DESAFIOS

6.1 A maratona irá buscar soluções inovadoras para desafios socioambientais da região.

6.2 Os desafios estarão separados em categorias e serão divulgados no primeiro dia de evento. Não haverá nenhuma informação sobre os desafios em período que antecede o início da maratona.

7 AVALIAÇÃO E PREMIAÇÕES

7.1. A comissão organizadora fará a conferência das etapas cumpridas e conduzirá as equipes à etapa de avaliação final.

7.2 Os projetos serão analisados e julgados por uma Banca Avaliadora que inclui profissionais especialistas nas áreas dos desafios e/ou na área de negócios, estes utilizarão os seguintes critérios de avaliação:

- (a) Inovação/Criatividade
- (b) Impacto/Benefício
- (c) Valor da solução para a sociedade
- (d) Viabilidade
- (e) Apresentação

7.3 Cada projeto será avaliado por três jurados divulgados apenas na etapa de avaliação. Em caso de empate, a Banca Avaliadora, a seu exclusivo critério, decidirá pelo desempate.

7.4 O Comitê Avaliador é autônomo e possui discricionariedade para analisar as soluções. As decisões dos integrantes da Banca Avaliadora no que tange à seleção das equipes participantes serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação destas, bem como dos seus resultados.

7.5 Durante as avaliações os jurados poderão dar feedback individuais sobre os projetos. Ao final do evento, a organização irá reunir as considerações e divulgar os resultados às equipes ao término da maratona junto ao momento de confraternização final.

7.6 Vale ressaltar que o objetivo da Maratona de Inovação JAI não é encontrar vencedores, e sim, estimular a inovação na prática, proporcionar a integração entre alunos de áreas distintas unir pessoas e desenvolver soluções de impacto para a sociedade. O principal resultado da maratona é a experiência adquirida por meio do aprendizado e a conexão.

7.7 A premiação será destinada para as melhores ideias julgadas pelos avaliadores.

7.8 As premiações serão divulgadas no encerramento da maratona.

8 CRONOGRAMA

12 de setembro de 2022 até às 23h59 do dia 14 de outubro de 2022: Inscrição das equipes

24 de outubro de 2022: confirmação das equipes inscritas (via e-mail aos integrantes)

28 de outubro de 2022: Envio das instruções da 1ª Maratona de Inovação por e-mail

07 de novembro de 2022 às 14h: Abertura da Maratona de Inovação

09 de novembro de 2022 às 20h: Encerramento e Confraternização

9 DIREITO AUTORAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1 A Maratona de Inovação JAI é um evento colaborativo de inovação e cada equipe possui os direitos de propriedade intelectual do projeto desenvolvido durante a maratona.

9.2 O participante garante e reconhece que proposta de solução apresentada não colide com quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou ônus causados a terceiros, bem como se responsabilizando integralmente por todos e quaisquer procedimentos administrativos e/ou judiciais decorrentes dos direitos em referência.

9.3 O participante, ao submeter sua inscrição, declara-se ciente e aceita que a propriedade intelectual gerada por meio ou a partir de qualquer ideia, solução apresentada no Ideathon, bem como qualquer resultado, produto, conteúdo derivado ou relacionado advindo dele, pode ser utilizado pela organização do evento e pela Universidade Federal de Santa Maria e, entende, que não receberá nenhum tipo de pagamento por isso. Assim, o participante concede direito e licença irrevogável, bem como transfere à organização do evento e à Universidade Federal de Santa Maria, sem ônus e encargos, quaisquer direitos decorrentes de suas ideias para quaisquer fins, incluindo, mas não se limitando, fins promocionais e de marketing.

10 DESCLASSIFICAÇÃO

10.1 Será desclassificada a equipe que:

- (a) Copiar soluções já existentes;
- (b) Descumprir qualquer condição deste regulamento;
- (c) Fica a critério da organização julgar qualquer situação que não esteja prevista neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda equipe ou individualmente; e
- (d) Ferir os princípios de *fair play*, isto é, jogo limpo ou a ética no âmbito da proposta do hackathon.

11 CONDIÇÕES GERAIS

11.1 Os participantes comprometem-se a colaborar com a organização do evento e acatar as regras e convenções sociais estabelecidas, respeitando os direitos individuais e coletivos reconhecidos, agindo com ética, pautando-se na boa-fé, mantendo sua conduta de tal maneira a evitar conflitos, animosidades ou quaisquer outros comportamentos não condizentes com o ecossistema de inovação e realização do evento, o que acarretará na sumária exclusão e solicitação de retirada do participante do evento, não ensejando qualquer responsabilidade à organização do evento.

11.2 A Universidade Federal de Santa e a organização do evento não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes, cabendo aos participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.

11.3 O candidato que efetuar a inscrição autoriza, desde já, a utilização de seus dados pessoais informados no cadastro para a inscrição e realização do evento, que serão tratados em conformidade com a Lei no 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).

11.4 Os participantes autorizam, de forma livre e inequívoca, a utilização dos dados pessoais fornecidos, como nome, curso de graduação, matrícula, imagem e voz por prazo indeterminado, para fins de realização e divulgação da Maratona de Inovação JAI para os públicos interno e externo, em qualquer meio de comunicação, especialmente para ações de divulgação de seleção, avaliação, resultado, conteúdo derivado ou relacionado ao referido evento e de possíveis edições futuras.

11.5 Os participantes concordam estar disponíveis para o relacionamento com a mídia e canais de comunicação, bem como ceder, sem quaisquer custos ou ônus adicionais, entrevistas e reportagens que eventualmente sejam requisitadas, com o objetivo de divulgar o evento, seu resultado e possíveis edições futuras. As imagens licenciadas podem ser veiculadas e divulgadas pela organização do evento sem custos nos seguintes tipos de mídia nacional ou internacional: impressa, televisionada, por vídeo, virtual e telefônica, podendo utilizar gratuitamente qualquer material de mídia produzido durante este hackathon ou fornecido pelos participantes para os fins estabelecidos.

Santa Maria, 30 de agosto de 2022.

Prof. Daniel Bernardon
DIRETOR DA AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA
Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Carmen Brum Rosa
COORDENADORIA DE EMPREENDEDORISMO
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA
Universidade Federal de Santa Maria