



REGULAMENTO – DESAFIO PROJETAR 2016/2

1- OBJETIVOS

O DESAFIO PROJETAR é uma iniciativa da Faculdade ESAMC Uberlândia, que visa incentivar a inovação e o empreendedorismo no alunos de engenharia, através da identificação e apoio a negócios e projetos que promovam inovação e/ou soluções em qualquer campo.

Este concurso possui os seguintes objetivos específicos:

- Identificar novas tecnologias e/ou modelos de negócios dentro das mais diversas áreas que envolvem o conhecimento e aplicação das diferentes Engenharias.
- Gerar engajamento e fomentar capacidade de inovação.
- Promover o desenvolvimento de competências comportamentais tais como: trabalho em equipe, criatividade, comprometimento, foco, entrega de resultados, equilíbrio emocional, consciência e diversidade intercultural, flexibilidade, liderança, visão global e pensamento estratégico, gestão de conflitos, capacidade de tomar decisões e relacionamento interpessoal.
- Incentivar a inovação e o empreendedorismo .

2. REFLEXÃO SOBRE O TEMA DO DESAFIO E SUA ABRANGENCIA :

- Competitividade da Nação: Em meio ao acirramento da concorrência pelos mercados mundiais a competitividade de um país é dada por sua capacidade de produzir inovação e tecnologia em produtos de alto valor agregado e com custos competitivos. O aumento da produtividade e da competitividade brasileira num cenário internacional cada vez mais restritivo e disputado pelas nações mais poderosas do planeta é imprescindível e urgente.

Por sua relevância no contexto atual, o tema proposto visa desenvolver espírito de liderança e empreendedorismo em negócios e/ou projetos que promovam aumento da eficiência e/ou soluções de problemas que afetam indivíduos,

empresa, sociedade e meio ambiente e que possam inserir o Brasil neste cenário de competição global.

2.1. QUE PROBLEMA RESOLVER?

- Qualquer problema desde que de forma inovadora ou que gere uma solução que envolva as áreas de engenharia em forma de produtos, processos, metodologias e/ou serviços novos ou significativamente modificados .

Na resolução de problemas, o engenheiro organiza suas habilidades de matemática seu conhecimento de materiais e princípios específicos de sua especialidade da engenharia para criar uma nova solução para uma necessidade humana.

A solução sempre é limitada pela realidade econômica; e não apenas deve atender à necessidade em questão, mas deve fazê-lo com baixo custo e garantindo sustentabilidade e capacidade de replicação

2.2. TIPOS DE PROBLEMAS?

- **Problemas de recursos:** Encontrados no mundo real. Tempo, dinheiro, pessoal, equipamentos.
- **Problemas de defeitos:** Quando equipamentos se comportam de forma inesperada ou ineficiente.
- **Problemas de pesquisa:** como comprovação de uma hipótese.
- **Problemas de conhecimento:** uma pessoa se depara com uma situação que não entende – investigação.
- **Problemas matemáticos:** Descrever o fenômeno físico através de modelos matemáticos. Se for feito com exatidão, as ferramentas matemáticas ajudarão na solução.

3. DOS PARTICIPANTES

- O PROJETO ESAMC UBERLÂNDIA é uma atividade acadêmica restrita a alunos regularmente matriculados nos Cursos de Engenharia da Faculdade ESAMC Uberlândia.
- Os alunos poderão inscrever equipes obrigatoriamente compostas por **NO MÁXIMO 4 (QUATRO)** integrantes sendo que os participantes podem ser da mesma turma ou de turmas de períodos diferentes.
- Um mesmo participante não poderá integrar mais de uma equipe;
- Para efeito de organização e melhor comunicação, um dos membros da equipe

será o líder/representante desta perante a Coordenação, e deverá ser indicado no momento da inscrição.

- A comunicação entre a Coordenação e o líder/representante de cada equipe dar-se-á por e-mail, a ser informado na ficha de inscrição das equipes participantes. Caberá ao líder/representante de cada Equipe a responsabilidade por tal verificação.
- As solicitações de substituição de participantes só serão aceitas até as 18 horas do dia 19/10/2016, por e-mail enviado à coordenação.
- Não será aceita qualquer solicitação de substituição de participantes após o prazo acima indicado.
- É vedada a participação na competição de qualquer funcionário, e prestador de serviços que mantenham vínculo com a ESAMC.
- É permitido a participação de estagiários da ESAMC que estejam regularmente matriculados nos cursos de Engenharia.
- O número de vagas para equipes concorrentes será limitado em 20 equipes. A inscrição será feita mediante a ordem de chegada dos inscritos.
- No caso das vagas se esgotarem antes da data de término do período de inscrições, caberá à coordenação decidir sobre o prosseguimento ou realização de lista de espera.

4- DO CONCURSO:

- **PRÉ-PROJETO**
- As equipes concorrentes deverão apresentar um pré-projeto a ser entregue na coordenação pedagógica entre os dias **26/09 à 28/09** em formato determinado no anexo I deste regulamento.
- A inscrição das equipes concorrentes só será confirmada mediante a entrega e aprovação do pré-projeto por banca avaliadora composta por professores do curso de engenharia da ESAMC Uberlândia.
- Após divulgação dos pré-projetos classificados as equipes deverão desenvolver seus projetos e apresentá-los na data final do concurso dentro da programação do PROJETA 2016/2 de acordo com o cronograma previsto neste regulamento no item 8
- Os projetos deverão ser apresentados através de protótipos que deverão ser desenvolvidos e apresentados em formatos físicos, digitais, simulações, vídeos, imagens, maquetes, etc , para o pitch final.

- **PITCH FINAL**
27 de outubro de 2016. A etapa final consiste na apresentação dos projetos em formato de “pitch de vendas” para uma banca composta por professores, profissionais do Mercado e parceiros. As equipes finalistas poderão apresentar os projetos utilizando recursos audiovisuais, previamente enviadas à equipe da ESAMC, como slides, vídeos, etc. Cada equipe terá 10 minutos para o pitch e deverá responder às perguntas da banca. Após a apresentação, os projetos serão avaliados pelos membros da banca e ranqueados de acordo com os critérios definidos na sessão 5 deste regulamento. A equipe que obtiver a maior nota será a vencedora do DESAFIO PROJETAR.
- A comunicação da equipe vencedora será feita no dia 27 de OUTUBRO de 2016, durante o evento final e através do site www.esamcuberlândia.com.br

Premissas básicas:

- É permitido o uso de recursos audio visuais NA ETAPA FINAL – PITCH sendo que o conteúdo apresentado é de inteira responsabilidade da equipe.
- Retardatários não serão aceitos, ficando a equipe desfalcada desse componente que não comparecer no horário previsto para apresentação à banca avaliadora. O horário de cada equipe será previamente informado pela coordenação do evento.
- Não cabem recursos para a fase final do concurso.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- A avaliação dos projetos levará em consideração os seguintes critérios:
 - **Caráter inovador:** grau de inovação e diferenciação da ideia/modelo de negócios, face ao que existe atualmente no mercado, tanto em termos tecnológicos, quanto do modelo de negócio.
 - **Caráter Relevância:** Grau de importância do problema e o impacto que a reolução deste problema terá sobre a comunidade / negócios envolvidos.
 - **Caráter sustentável:** grau de preocupação em integrar as vertentes social, ambiental e econômica (triple bottom line), demonstrando a geração de valor para o meio ambiente, economia, comunidades e outros stakeholders relacionados, tendo como premissas os conceitos de economia verde.
 - **Qualidade e clareza das informações e embasamento teórico:** objetividade e consistência das informações, prestadas no formulário de inscrições e no Modelo de Negócios estruturado, assim como o uso adequado de suporte teórico.
 - **Viabilidade:** Significa estimar e analisar as perspectivas de desempenho financeiro e técnico do produto resultante do projeto. Serve também para trazer uma estimativa dos níveis de preço final do produto, que o tornaria viável e cobriria os custos envolvidos.

CRITÉRIOS	NOTA (0 a 10 para cada critério*)
Caráter Inovador	
Caráter de Relevância	
Viabilidade	
Caráter de Sustentabilidade	
Qualidade e clareza das informações e embasamento teórico.	

(* - notas cheias)

Os critérios de desempate caso ocorram seguirão a seguinte ordem de nota classificatória:

1º Maior nota no caráter inovador

2º Maior nota em caráter de relevância.

3º Maior nota em Viabilidade.

4º Maior nota em caráter de Sustentabilidade.

5º Maior nota em qualidade e clareza das informações e embasamento teórico.

6. COMISSÃO AVALIADORA

- A comissão avaliadora da etapa de “Inscrições de pré-projetos” será composta por professores do curso de engenharia da ESAMC Uberlândia.
- Na etapa final, denominada Pitch, a banca de avaliação será composta por professores, profissionais de Mercado e parceiros do evento. A banca de avaliação será responsável pela seleção do projeto vencedor.
- A equipe da ESAMC poderá solicitar, a qualquer momento, informações adicionais para melhor avaliação dos projetos. As decisões das comissões avaliadoras de cada etapa são soberanas e não são passíveis de recurso.

7. PREMIAÇÃO

- CERTIFICADO E TROFÉU EQUIPE VENCEDORA.
- CERTIFICADO DE FINALISTA PARA SEGUNDA EQUIPE CLASSIFICADA.

8. CRONOGRAMA

- **Inscrições:** De 12/09 à 23/09 das 7:00 às 13:00 hs e das 17:00 às 22:30 hs na Coordenação Pedagógica.
- **Entrega PRÉ PROJETO:** 26/09 À 28/09 até 22:30 HORAS na Coordenação Pedagógica.
- **Divulgação Classificados:** 05/10 no mural ao lado da Coordenação Pedagógica.
- **Reunião com Equipes finalistas:** 07/10 às 10:00 SALA COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA.
- **Final:** 27/10 às 21:00 durante o evento Projetar no AUDITÓRIO ESAMC.

9. CONDIÇÕES GERAIS

- No ato da inscrição os candidatos ao Desafio Projetar se comprometem com as regras e condições estabelecidas neste regulamento, declarando que leu, compreendeu e tem total ciência de todo o teor deste documento. A ESAMC reserva-se no direito de alterar qualquer data prevista neste regulamento. Para fins estritamente publicitários, e desde não resultem em exploração comercial com fins lucrativos, o participante autoriza que a ESAMC vincule o seu nome, sua imagem e o projeto, gratuitamente, por qualquer meio de comunicação. A ESAMC compromete-se a respeitar todos os direitos de propriedade intelectual de seus candidatos ao DESAFIO PROJETAR. Porém, constitui responsabilidade exclusiva dos candidatos assegurarem, registrarem ou protegerem legalmente a propriedade intelectual.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral, cujas decisões, nos termos desse regulamento, são soberanas e irrecorríveis;
- Todos os integrantes das equipes classificadas para a fase final deverão entregar para a Coordenação Geral na reunião do dia 07/10: declarações de regularidade acadêmica junto à instituição.
- Inexiste a possibilidade de revisão de decisão sobre o resultado das fases eliminatórias e final.

ANEXO I

Modelo de Pré-Projeto – Desafio projetar

ESCLARECIMENTOS GERAIS

A apresentação do pré-projeto nesse formato é **OBRIGATÓRIA** para todos os grupos interessados a participar do Desafio Projetar.

Usar Fonte Arial 10 com espaçamento entre linhas de 1,5, respeitando os títulos indicados e os limites de duas páginas, além do título.

Deve-se utilizar margens esquerda e superior de 3 cm e margens direita e inferior de 2 cm.

O pré-projeto é um item de avaliação dos projetos concorrentes no desafio.

<Título do Pré-Projeto>

Modelo de Pré-Projeto apresentado a ESAMC, por ocasião da inscrição no Desafio Projetar

Nomes:

Líder do grupo:

<Mês e Ano>

1. Introdução

Nesta seção o grupo deve caracterizar de forma sucinta o principal problema que pretende abordar com o projeto. A contextualização de sua importância no âmbito dos grandes temas mundiais da área de Engenharia é fundamental, devendo ser apontadas as principais preocupações e incertezas que envolvem o tema escolhido para desenvolvimento do mesmo.

2. Objetivo geral

Descrever o que é pretendido com a realização do projeto e quais os resultados que se pretende alcançar.

3. Justificativa

A relevância do tema para o avanço na Engenharia deve ser apresentada nesta seção. O grupo deve argumentar sobre as razões que motivam a realização do projeto proposto e sobre as principais contribuições que podem derivar da mesma. A essência desta seção é convencer de que a realização deste projeto é fundamental para a sociedade.

4. Fundamentos

Descrever rapidamente o embasamento teórico para construção do projeto.

5. Implementação

O grupo deve apresentar um esboço do que será apresentado.

6. Referências Bibliográficas

Organizar todas as referências utilizadas para concepção do projeto.