

## REGULAMENTO DA 2ª OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DA UNIRIO

A 2ª **OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DA UNIRIO** é uma competição de modelos de negócios, idealizada e realizada pela equipe do PROJETO EMPREENDE UNIRIO, apoiado pela FAPERJ, que tem como objetivo promover o desenvolvimento dos alunos de graduação e pós-graduação da UNIRIO e estimular o empreendedorismo e a criação de novos negócios inovadores.

### 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 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, nos padrões e moldes definidos pela Organização e aplicados durante a execução da Olimpíada;
- 1.2. Organização da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO: grupo formado por participantes do Projeto Empreende UNIRIO e consultores, responsável pela estruturação da Olimpíada, gestão intelectual, financeira e de infraestrutura da competição;
- 1.3. Banca de Avaliação da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO: grupo formado por profissionais da universidade, especialistas e líderes do mercado de inovação convidados para realizar a avaliação dos projetos desenvolvidos durante a competição no dia do Demoday;
- 1.4. Mentoria: suporte e orientação de especialistas, com larga reputação ou experiência profissional ou de pesquisa em segmentos diversos, para apoiar a fase do desenvolvimento do modelo de negócio;
- 1.5. Demoday: evento que caracteriza a fase final da Olimpíada e consiste de apresentação do *Pitch* dos modelos de negócios das equipes diante da Banca de Avaliação seguido do anúncio e premiação dos vencedores.
- 1.6. Pitch: apresentação curta e direta sobre o projeto que tem como objetivo despertar a atenção para um potencial investidor, parceiro ou cliente para o negócio.

### 2. Objetivos:

São Objetivos da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO

- I – promover junto aos jovens aprendizado e aptidão empreendedora, estimulando a curiosidade científica e incentivando-os a desenvolverem projetos com potencial para o mercado;
- II – promover incremento nas pesquisas, criação de patentes, produção de artigos e maior conexão com os setores produtivos;

#### Realização:



**EMPREENDE**

#### Apoio:



#### Metodologia:



III- 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;

IV - promover a integração e cooperação entre alunos de diversas áreas e cursos da UNIRIO;

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

VI - 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 na UNIRIO;

3.2. Os participantes deverão ter disponibilidade de tempo para dedicação integral às atividades da Olimpíada durante o período de sua realização;

3.3. Não é necessário ter um projeto prévio ou proposta estruturada para participar;

3.4. Poderão se inscrever os alunos que participaram da 1ª Edição da Olimpíada, desde que tragam para a fase de ideação novas propostas que não as que foram trabalhadas na primeira edição;

3.5. A participação nas atividades ocorrerá de forma presencial, preferencialmente nas instalações da UNIRIO, conforme dias e horários abaixo definidos:

Dias 19, 25, 26 e 27 de outubro de 9h às 17h

Dia 28 de outubro de 16h às 21h

Dia 29 de outubro de 18h às 21h

Obs.: As atividades do dia 19, workshop preparatório, poderá ocorrer em espaço de inovação fora da UNIRIO, a confirmar.

### **4. Sobre as Inscrições:**

As inscrições para participação na 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO devem ser feitas exclusivamente acessando o formulário digital disponível na página da 2ª Olimpíada de Inovação disponível em <https://empreende.net.br/olimpiadaunirio/>, divulgado nos canais oficiais de comunicação da UNIRIO, redes sociais do Projeto Empreende e outros meios. 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 participação dos inscritos.

#### **Realização:**



**EMPREENDE**

#### **Apoio:**



#### **Metodologia:**



- 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.
- 4.1.5 Na impossibilidade de participação, o aluno inscrito deve comunicar o fato imediatamente a Coordenação, via e-mail [emprende.unirio@gmail.com](mailto:emprende.unirio@gmail.com), sob pena de ser impedido de participar em futuras edições da Olimpíada e de outras atividades do Projeto Empreende UNIRIO.
- 4.2. A organização selecionará até 60 participantes. Ao chegar a esse número, as inscrições serão automaticamente encerradas.
- 4.3. O critério de seleção será discricionário, tendo como direcionador a composição de uma equipe multidisciplinar em cursos, graus, períodos, gêneros e sua identificação, faixas etárias, etnia, dentre outros.
- 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 9 dos 10 módulos, segundo quadro 1 abaixo, além da presença obrigatória na etapa de apresentação do modelo de negócio para a Banca Avaliadora (Demoday).
- 4.5. O participante ao se inscrever deve também realizar o aceite do Termo de Adesão a Olimpíada, disponibilizado em conjunto com a ficha de inscrição eletrônica, cujo modelo encontra-se no final desse documento.
- 4.6. As inscrições serão realizadas no período de 06/08/2024 até às 22h do dia 18/10/2024, podendo ser encerradas antecipadamente, caso o número máximo de participantes seja atingido (60 participantes) ou prorrogadas, caso não atinja o limite máximo de vagas.
- 4.7. Haverá uma lista de reserva para convocação de participantes na ocorrência de desistências durante a etapa preparatória.

## 5. Estruturação da Competição:

- 5.1. A Olimpíada será conduzida com uma metodologia 100% prática (*learn by doing*), que capacita e estimula o participante a realizar a ideação e modelagem de um novo negócio
- 5.2. A Olimpíada contará com as seguintes fases:
- **Workshop Preparatório:** fase de aquecimento para a Olimpíada, onde serão trabalhadas informações e conceitos necessários para a modelagem e estruturação financeira de negócios. Essas informações serão fundamentais e premissas utilizadas no desenvolvimento das próximas etapas da competição.

**Realização:**



**EMPREENDE**

**Apoio:**



**Metodologia:**



- **Maratona para Estruturação do Negócio:** Nessa fase inicia a competição propriamente dita. Envolve a ideação de potenciais problemas, validação dos desafios que seguirão para as próximas fases, formação das equipes de 2 a 5 componentes, sem exceções, em torno dos desafios selecionados, desenvolvimento das soluções e do modelo de negócio correspondente.
- **Elaboração do Pitch e Ensaio:** elaboração da apresentação (Pitch) do projeto para a banca de avaliação bem como ensaio da apresentação.
- **Demoday (participação obrigatória):** Apresentação do Pitch para a banca de jurados seguida de premiação dos finalistas.

5.3. Abaixo é apresentado o quadro resumo das fases e atividades contempladas pela 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO:

5.4. Programação

Quadro 1– Programação					
Workshop Preparatório	Maratona Estruturação do Negócio			Elaboração Pitch	Demoday
Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5	Dia 6
<b>Aquecimento</b>	<b>Ideação do Problema</b>	<b>Ideação da Solução</b>	<b>Desenvolvimento da Solução</b>	<b>Preparação Demoday</b>	<b>Apresentação Para a Banca</b>
- Desafios - Tecnologias Exponenciais - Estratégias de Mercado para Startups - Economics para Startups	- Mapeamento das Dores - Identificação de Oportunidades - Validação do Problema - Formação das Equipes	-Brainstorm de Soluções - Validação da Solução - Fit com o Desafio	-Prototipação/ MVP - Elaboração de Indicadores	- Elaboração do Pitch - Ensaio Final	- Avaliação da Banca - Premiação
2 módulos	2 módulos	2 módulos	2 módulos	1 módulo	1 módulo
9h às 17h	9h às 17h	9h às 17h	9h às 17h	16h às 21h	18h às 21h
Sábado: 19/10	Sexta: 25/10	Sábado: 26/10	Domingo: 27/10	Segunda: 29/10	Terça: 30/10

5.5. Durante a Jornada da Olimpíada, a partir dos desafios e oportunidades validadas, serão formadas equipes de até 5 componentes para o desenvolvimento dos modelos de negócio que serão submetidos à Banca de Avaliação no último dia da Olimpíada.

**Realização:**



**EMPREENDE**

**Apoio:**



**Metodologia:**



- 5.6. Durante toda a Olimpíada os participantes contarão com equipe especializada na condução dos trabalhos, além de master classes em assuntos específicos e mentorias com profissionais de diversas áreas que apoiarão as equipes na fase de desenvolvimento da solução.
- 5.7. O resultado final, seguido da premiação, será anunciado no dia 30 de outubro, às 21h, no encerramento do Demoday.
- 5.8. A Jornada Olimpíada será pautada no processo “learn by doing” e será conduzida com base nas metodologias de Design Thinking, Lean Startup e Psicologia da Inovação.
- 5.9. A competição abordará 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
- 5.10. O participante que não comparecer no mínimo em 9 dos 10 módulos previstos na jornada, segundo o quadro 1 acima, será automaticamente excluído da competição.
- 5.11. A participação no Demoday é obrigatória, sob pena de não receber a premiação, caso seu modelo de negócio seja selecionado.

## **6. Elaboração do Modelo de Negócios:**

- 6.1. A elaboração do Modelo de Negócios e a preparação do Pitch deverá ocorrer, segundo a metodologia da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, durante o período dos 4 dias de realização da

### **Realização:**



**EMPREENDE**

### **Apoio:**



### **Metodologia:**



Olimpíada atendendo também os parâmetros e modelos apresentados por ela durante sua realização.

- 6.2. Os participantes contarão com apoio de master classes e de mentores, selecionados pela organização, para a elaboração do Modelo de Negócios.
- 6.3. Os temas serão definidos durante a fase de ideação e serão trazidos pelos próprios participantes, podendo, dentre outros, focar as seguintes áreas: inovação social, educação, saúde, smart cities, economia criativa, sustentabilidade, gestão pública, comunicação, Tecnologia da Informação.

## **7. Avaliação Final – Demoday:**

- 7.1. Será realizada por meio de banca formada por especialistas da universidade e líderes do mercado de inovação, indicada pela Comissão Organizadora para essa finalidade, no dia 30/10/2024 de 18h às 21h.
- 7.2. Participarão dessa fase apenas as equipes que tiverem participação mínima em 8 do total de 9 módulos das fases anteriores ao Demoday (dias 19, 25, 26, 27 e 29 de outubro).
- 7.3. Todos os membros da equipe devem estar presentes na avaliação final (Demoday) sob pena de desclassificação, dia 30/10 às 18h.
- 7.4. Cada equipe terá 3 minutos para apresentação do pitch do projeto
- 7.5. Os membros da banca terão 4 minutos para feedback, questionamentos e considerações

## **8. Critérios de pontuação:**

- 8.1. As equipes serão avaliadas conforme o modelo de negócios apresentado para a Banca, levando em conta aspectos como a clareza do problema, encaixe entre a solução proposta e o problema apresentado, impacto do MVP proposto e sua possibilidade de escala, segundo os critérios dispostos no Quadro 2 abaixo.

<b>Quadro 2- Critérios de Avaliação</b>	
<b>Critérios</b>	<b>Pontuação</b>
Grau de Inovação	20
Modelo de Negócio (Canvas)	30
Potencial de Mercado	25
Maturidade do MVP	15
Qualidade da Apresentação Pitch	10

**Realização:**



**EMPREENDE**

**Apoio:**



**Metodologia:**



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 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO. Da decisão da Comissão Julgadora não cabe recurso.

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 2, 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:

a) Certificado de colocação, emitido pela PROExC - Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UNIRIO, e troféus/medalhas para as 3 equipes vencedoras

b) Isenção de pagamento de taxa de inscrição para participar, oportunamente, do processo seletivo para a incubadora de empresas da UNIRIO, para as três equipes vencedoras.

c) Certificados de participação, emitido pela PROExC - Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UNIRIO, para todos os participantes que cumprirem a jornada.

Obs.: Para o cumprimento da Jornada, considera-se a participação mínima em 9 módulos dos 10 previstos na Olimpíada, segundo quadro 1 acima, sendo obrigatória a participação no Demoday.

d) Outras premiações poderão ser oferecidas.

## 10. Cronograma e Etapas:

<b>Quadro 3- Cronograma</b>	
<b>Evento</b>	<b>Data</b>
Lançamento da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO	06/08/2024
Período de Inscrição	06/08/2024 a 18/10/2024
Confirmação das Inscrições	13/10/2024 a 18/10/2024
Workshop Preparatório (02 módulos)	19/10/2024
Jornada Olimpíada (6 módulos)	25/10/2024 a 27/10/2024
Preparação de Pitch e Ensaio (1 módulo)	28/10/2024
Demoday – Apresentação para a Banca Avaliadora (1 módulo)	29/10/2024
Final- Apresentação dos Resultados e Premiação	29/10/2024

**Realização:**



**EMPREENDE**

**Apoio:**



**Metodologia:**



## 11. Disposições finais:

Os 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 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO, os 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, os 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.

Ao se inscreverem, os 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 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO não se responsabiliza por eventuais problemas técnicos.

A inscrição na 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO implicará na total aceitação do conteúdo do presente Regulamento.

## 12. 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:



**EMPREENDE**

### Apoio:



### Metodologia:



**Anexo: Modelo do TERMO DE ADESÃO À 2ª OLIMPÍADA DE INOVAÇÃO DA UNIRIO  
(Esta declaração será apresentada ao final da ficha de inscrição. Ao confirmar a inscrição o candidato automaticamente adere ao regulamento)**

O candidato, caso seja selecionado à participar da Olimpíada, declara:

- a) ter conhecimento do Regulamento da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO; 44
- b) atuar de forma colaborativa com a Comissão Organizadora da Olimpíada;
- c) aplicar os princípios da fidelidade, imparcialidade e confidencialidade das informações de provas em qualquer fase, salvo as expressamente permitidas pela Comissão Organizadora da Olimpíada;
- d) ceder ao Projeto Empreende/UNIRIO todos os 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, irretroatável e por prazo indeterminado. 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 meu nome, durante período indeterminado. Outras informações só serão divulgadas mediante minha expressa autorização.

Nestes termos, solicito minha adesão à Comissão Organizadora para participar da 2ª Olimpíada de Inovação da UNIRIO.

Rio de Janeiro, outubro de 2024.

*Documento assinado eletronicamente*

---

Candidato inscrito

**Realização:**



**EMPREËNDE**

**Apoio:**



**Metodologia:**

