



UEMGathⁿ

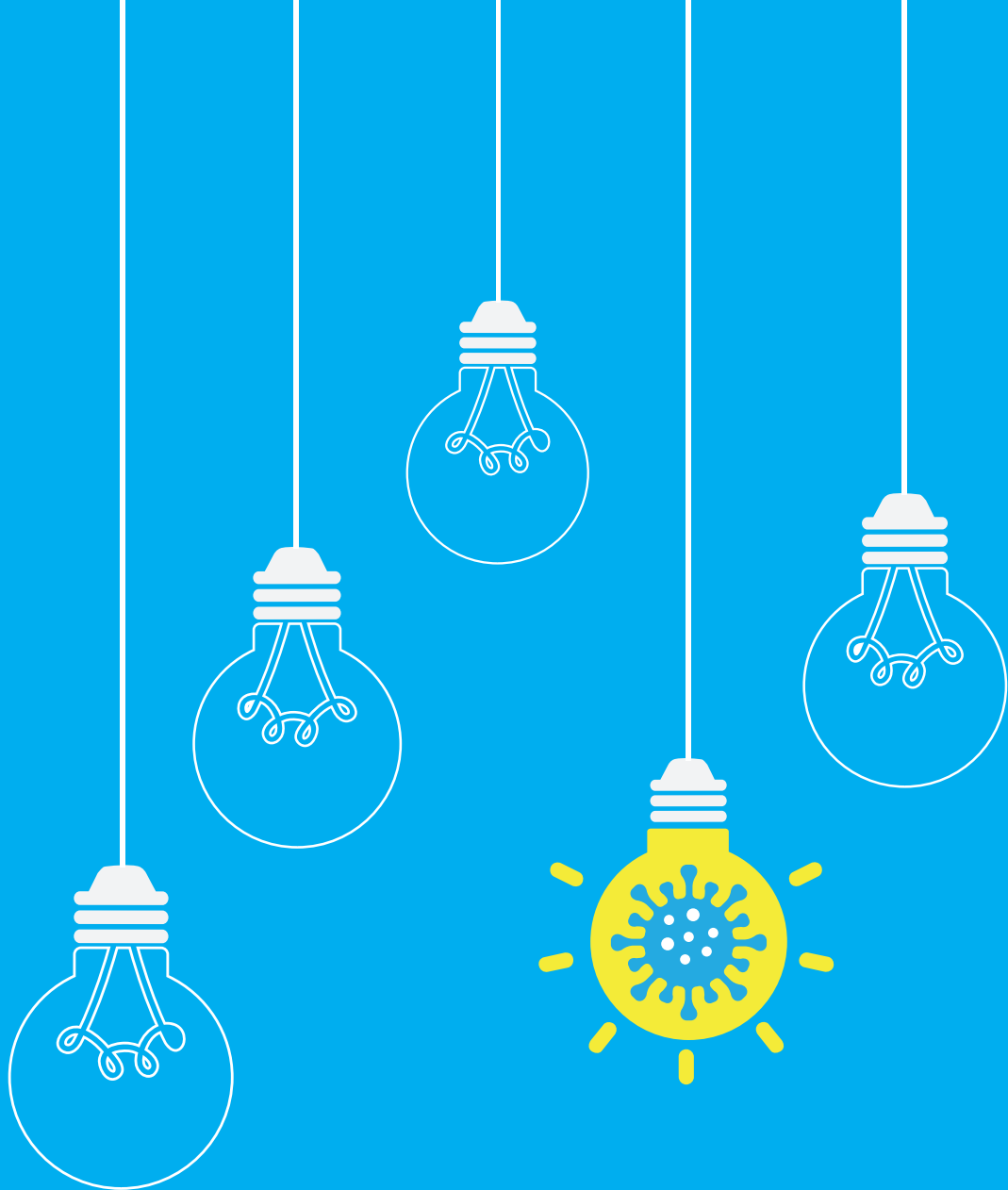
1ª MARATONA DE INOVAÇÃO SOCIAL
DESAFIO COVID-19



UEMGathon: 1ª Maratona de Inovação Social
da Universidade do Estado de Minas Gerais
Covid-19 em foco

MANUAL DO PARTICIPANTE

DESAFIO NIT- UEMG
BH | 2020



Sumário

1. Apresentação do UEMGathon.....	06
2. Qual é o principal objetivo do UEMGathon?.....	07
3. Por que participar do UEMGathon?.....	07
4. Como participar do UEMGathon?.....	08
5. Como será o UEMGathon?.....	11
6. Cronograma do UEMGathon.....	13
7. Programação preliminar da Maratona.....	14
8. Como será a premiação das três melhores equipes?.....	16
9. Avaliação e pontuação.....	17
10. Recursos.....	18
11. Direitos.....	18
12. Coordenação, organização, realização e apoio do UEMGathon.....	19
13. Possíveis dúvidas sobre o UEMGathon.....	19

DESAFIO NIT-UEMG

UEMGathon: 1ª Maratona de Inovação Social da Universidade do Estado de Minas Gerais Covid-19 em foco

O Núcleo de Inovação Tecnológica e Transferência de Tecnologia (NIT-UEMG) tem a satisfação de convidar alunos, professores e técnico-administrativos da UEMG para uma maratona de ideias criativas e inovadoras que será realizada totalmente on-line nos dias **08 e 09 de julho de 2020**.

1. Apresentação do UEMGathon

Com a pandemia do novo coronavírus (COVID-19) surgiram desafios enormes diante da sociedade e, para enfrentarmos estes problemas de frente, o NIT-UEMG lançou o Desafio “**UEMGathon: a maratona de inovação social da UEMG**”.

O UEMGathon busca na comunidade acadêmica da UEMG ideias criativas e inovadoras para ajudar a sociedade durante a pandemia da COVID-19. A **inovação social**¹ é uma estratégia cada vez mais recorrente para que novas ideias (produtos, serviços, processos, tecnologias, modelos, entre outros) auxiliem na resolução de problemas e aumentem a capacidade das pessoas em agirem de forma coletiva.

A competição será realizada totalmente on-line durante 2 dias e é aberta a toda a comunidade acadêmica da UEMG, para todas as áreas de formação: Ciências Exatas e da Terra; Ciências Biológicas; Engenharias; Ciências da

¹ A inovação social é uma prática associada, basicamente, a indivíduos e grupos comunitários que atuam colaborativamente e de forma multidisciplinar e inovadora, planejando e implementando soluções para os problemas sociais.



Saúde; Ciências Agrárias; Ciências Sociais Aplicadas; Ciências Humanas; Linguística, Letras e Artes e demais áreas multidisciplinares.

2. Qual é o principal objetivo do UEMGathon?

O Desafio NIT-UEMG, denominado “UEMGathon: a maratona de inovação social da UEMG”, tem como objetivo principal gerar soluções criativas e inovadoras que possam ser colocadas em prática, em âmbito Local, Regional ou Nacional, para os diferentes desafios vinculados à COVID-19.

3. Por que participar do UEMGathon?

3.1 Maratonas como essas são iniciativas criativas e inovadoras que vêm sendo realizadas cada vez mais para solução de problemas da sociedade e mercado;

3.2 O(a) participante poderá fazer networking para que as ideias desenvolvidas na Universidade transponham a comunidade acadêmica e beneficiem a população;

3.3 A possibilidade de participação em equipes multidisciplinares incentiva a interação e espírito de equipe, além da troca de conhecimentos nas diversas áreas;

3.4 Todos os participantes da Maratona inscritos na categoria “ouvintes” receberão um certificado específico de participação do UEMGathon (carga horária: 04 horas);

3.5 Todos os participantes da Maratona inscritos na categoria “equipes” receberão um certificado específico de participação do UEMGathon (carga horária: 10 horas);

3.6 As três equipes consideradas vencedoras por uma Comissão Julgadora da Maratona receberão certificados especiais e brindes surpresa.

4. Como participar do UEMGathon?

4.1 As inscrições on-line poderão ser feitas com base em 2 (duas) categorias:

1. Participação em Equipes;
2. Participação como Ouvinte.

4.1.1 Participação em Equipes – Todos os inscritos nessa categoria devem ter vínculo comprovado com a UEMG, podendo ser aluno(a) ou técnico-administrativo. *Link de inscrição:* https://www.sympla.com.br/uemgathon-inscricoes---participacao-em-equipes__879869

4.1.1.1 A comprovação do vínculo com a UEMG será feita mediante registro, no formulário eletrônico de inscrição, de número de matrícula, no caso de alunos, e número do MASP, no caso de técnico-administrativos.

4.1.2 Participação como Ouvinte – Quaisquer pessoas que não desejam ou não possam participar das equipes (maratona de dois dias) poderão realizar suas inscrições para terem acesso às palestras, apresentações das equipes e certificado. *Link de inscrição:* https://www.sympla.com.br/uemgathon-inscricoes---inscricoes-participacao-como-ouvinte__879895



4.3 Serão indeferidas as inscrições que não contenham as informações necessárias conforme formulário eletrônico de inscrição indicado no item 4.1.1 (no caso de Participação em Equipes) e 4.1.2 (no caso de Participação como Ouvinte).

4.4 As inscrições on-line são gratuitas e possuem datas distintas de encerramento conforme cada categoria de participação.

4.4.1 As inscrições para **Participação em Equipes** encerram-se às 23h59 do dia **06 de julho de 2020 (horário de Brasília)**.

4.4.2 As inscrições para **Participação como Ouvinte** encerram-se às 23h59 do dia **07 de julho de 2020 (horário de Brasília)**.

4.5 A Maratona contará com o **máximo de 10 (dez) equipes**, com 05 inscritos em cada, totalizando assim a possível participação de 50 pessoas, dentre alunos e técnico-administrativos da UEMG.

4.5.1 O limite de 50 vagas será preenchido por ordem cronológica de inscrição on-line. Assim, os primeiros a se inscreverem e que estiverem dentro dos critérios estabelecidos nesse Desafio serão os participantes do UEMGathon.

4.5.2 A Comissão Organizadora do Desafio realizará um sorteio entre as inscrições para a formação das equipes, podendo estas serem constituídas por alunos e técnico-administrativos de distintas Unidades Acadêmicas da UEMG.

4.6 Uma lista de espera poderá ser formada pela Comissão Organizadora do Desafio se as vagas de equipes já homologadas estiverem esgotadas.

4.7 As equipes regularmente inscritas para o Desafio serão divulgadas no Facebook e Instagram da UEMG, do NIT-UEMG (<https://www.facebook.com/pg/nit.uemg/> e <https://www.instagram.com/nit.uemg/>), bem como serão comunicadas por e-mail (**nit@uemg.br**).

4.8 O(s) participante(s) pode(m) escolher dentro da temática **Inovação social** os exemplos de abordagens listados abaixo:

- Adaptabilidade na atuação profissional durante e pós-pandemia
- Arte, cultura e entretenimento
- Comunidade
- *Design*
- Direitos Humanos
- Educação
- Empreendedorismo e novos negócios
- Emprego e renda
- Futuro do trabalho
- Grupo de risco
- Informação e *fake news*
- Meio ambiente
- Mobilidade
- População vulnerável e de baixa renda
- Saúde e bem-estar
- Organização institucional



4.8.1 Essas abordagens servem como inspiração para o desenvolvimento de ideias criativas e inovadoras. Sendo assim, essas ideias podem ser combinadas e a elas serem incorporadas outras temáticas para o desenvolvimento da ideia criativa/inovadora da equipe.

5. Como será o UEMGathon?

5.1 A Maratona será virtual com uso das plataformas Sympla/Zoom® para as palestras e apresentações das equipes, e Google Meet® para as salas on-line de uso exclusivo das equipes participantes.

5.1.1 A Comissão Organizadora da Maratona divulgará nas redes sociais do NIT-UEMG (indicadas no item 4.7) os links das salas virtuais onde ocorrerão as palestras e apresentações das equipes.

5.1.2 A Comissão Organizadora da Maratona enviará por e-mail (**nit@uemg.br**) o link de acesso da sala on-line exclusiva – e diferente – para cada equipe, na qual contará com a presença de pelo menos um(a) professor(a) mentor(a).

5.2 Os principais meios de comunicação com os participantes serão por e-mail (**nit@uemg.br**) e redes sociais do NIT-UEMG.

5.3 A Maratona será realizada em 2 (dois) dias consecutivos, conforme **item 7** desse Manual.

5.4 Cada equipe, uma vez que já estiver com o(a) professor(a) mentor(a) na sala virtual, deverá eleger um “líder”, que por sua vez fará a apresentação

on-line da ideia em formato de *Pitch* (de 3 a 5 minutos para cada equipe) no segundo dia da Maratona;

5.5 A competição poderá ser acompanhada por professores mentores da UEMG e/ou especialistas da área de inovação, cujas equipes terão que passar por quatro etapas, a saber:

1. Imersão no problema;

2. Ideação (geração de ideias criativas/ inovadoras para a proposta/solução);

3. Prototipação e validação da proposta/solução;

4. *Pitch*, que é a apresentação oral da proposta/solução a ser avaliada por uma Comissão Julgadora.

5.6 Durante a Maratona cada participante poderá contar com o auxílio dos integrantes de sua equipe, dos professores mentores especializados e de mentorias da Comissão Organizadora do evento para esclarecimento de dúvidas relacionadas ao desenvolvimento da ação.

5.7 Se o(a) participante inscrito(a) em equipe já tiver uma ideia, é recomendável compartilhá-la, porém a ideia e consequente proposta de solução criativa/inovadora deve ser decidida em conjunto.

5.7.1 Se o(a) participante inscrito(a) em equipe não tiver uma ideia previamente não é impedimento para inscrição/participação.

5.8 Durante 2 (dois) dias consecutivos as equipes irão elaborar e apresentar suas ideias criativas/inovadoras e soluções para o Desafio dentro do



tema **“Inovação social como forma de enfrentamento aos desafios relacionados à COVID-19”**.

5.8.1 As equipes devem preparar *slides* em *Power Point*® e 1 (um) resumo da proposta de solução criativa/inovadora em documento em Word®.

5.8.1.1 Esses dois arquivos devem ser enviados para o e-mail **nit@uemg.br** até 2 (duas) horas em relação ao horário de início do segundo dia da Maratona, conforme Quadro 2.

5.8.1.2 Esses dois arquivos, por sua vez, serão encaminhados para a Comissão Julgadora do UEMGathon para análise prévia.

5.8.2 O não envio ou o envio em atraso de pelo menos um dos arquivos não acarretará na desclassificação da equipe, porém a ela serão **descontados 3 (três) pontos do critério n. 1**, que consta no Quadro 3 (Critérios de Avaliação).

5.9 Os *slides* serão apresentados oralmente em formato *Pitch* (de 3 a 5 minutos para cada equipe), em seguida, poderá haver até 05 minutos de réplica.

6. Cronograma do UEMGathon

O cronograma geral do UEMGathon está disponibilizado no Quadro 1 e pode estar sujeito a modificações.

EVENTO	DATA
Lançamento do Desafio	16/06/2020
Inscrições – Participação em Equipes	De 16/06/2020 até as 23h59 do dia 06/07/2020 (horário de Brasília)
Inscrições – Participação como Ouvinte	De 16/06/2020 até às 23h59 do dia 07/07/2020 (horário de Brasília)
Divulgação das equipes homologadas	06/07/2020
Maratona	08/07/2020 e 09/07/2020
Resultado e premiação	09/07/2020

Quadro 1: Cronograma Geral

7. Programação preliminar da Maratona

7.1 A programação preliminar da Maratona está disponibilizada no Quadro 2 a seguir e pode estar sujeita a modificações.



08/07/2020 (QUARTA-FEIRA)

10h00-11h00	Palestra de abertura do Desafio NIT-UEMG “UEMGathon: a maratona de inovação social da UEMG” (aberta a todos os inscritos: ouvintes e equipes). <i>Via Sympla/Zoom</i>
14h00-17h00	Salas on-line com mentores em cada sala para apoiar as equipes no processo de “Ideação” (acesso exclusivo das equipes inscritas). <i>Via Google Meet</i>
17h00-diante	Atividades de comunicação interna das equipes no processo de “Ideação”.

09/07/2020 (QUINTA-FEIRA)

Evento aberto a todos os inscritos (ouvintes e equipes via Sympla/Zoom)

10h00-12h00	Abertura, apresentações das equipes (<i>Pitches</i>) e <i>feedbacks</i>
14h00-diante	Continuação das apresentações das equipes (<i>Pitches</i>) e <i>feedbacks</i>
	Premiação e encerramento da Maratona

Quadro 2: Programação preliminar da Maratona.

7.2 Cabe aos inscritos acompanharem regularmente se existem atualizações da programação da Maratona publicadas nas redes sociais da UEMG e NIT-UEMG e possíveis e-mails que a equipe do NIT-UEMG pode enviar (**nit@uemg.br**), principalmente na véspera do evento.

8. Como será a premiação das três melhores equipes?

8.1 Quem avaliará as equipes será uma Comissão Julgadora composta por professores da UEMG e/ou convidados de outras Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs).

8.1.1 Essa Comissão selecionará as **3 (três) melhores equipes**, por ordem de classificação: 1º, 2º e 3º lugares.

8.2 As 3 (três) melhores equipes receberão certificado especial de premiação e brindes surpresa.

8.3 As equipes vencedoras também serão convidadas a dar continuidade ao seu projeto e receberão pré-aceleração por meio de mentorias e suporte técnico da equipe do NIT-UEMG.

8.3.1 Trata-se de um caminho para que as ações premiadas cheguem à comunidade como forma de soluções efetivas.



9. Avaliação e pontuação

A Comissão Julgadora irá pontuar as equipas de acordo com os critérios mostrados no Quadro 3 abaixo:

BAREMA – PITCH	0	1	2	3	4	5
1. Pontualidade, participação e organização por parte de quem apresentou (o tempo máximo de apresentação é de 5 minutos)						
2. Apresentação visual dos slides (harmonia entre os elementos contidos, sem excesso de informações, gramática)						
3. Coerência e capacidade de síntese						
4. Carácter inovador e criativo da proposta						
5. Efetividade da proposta (impacto social/ ambiental/cultural)						
6. Viabilidade da proposta (impacto económico)						
TOTAL (MÁXIMO: 30 PONTOS)						

Quadro 3: Critérios de Avaliação.

10. Recursos

10.1 Caso a equipe sinta-se prejudicada durante a Maratona poderá recorrer à Comissão Organizadora através do e-mail **nit@uemg.br** e enviar o recurso até 2 (duas) horas a partir do horário de divulgação da premiação.

10.2 Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora do UEMGathon.

11. Direitos

11.1 A autoria das ideias/soluções criativas/inovadoras é garantida às equipes.

11.1.1 Caso os projetos avancem, implicando em registro de Propriedade Intelectual, a titularidade da tecnologia pertence à UEMG, conforme estabelecido na Resolução CONUN UEMG Nº 369/2017, que dispõe sobre a Política de Inovação da Universidade do Estado de Minas Gerais.

11.2 A UEMG poderá utilizar livremente e de forma não onerosa o material gerado no UEMGathon desde que comunique oficialmente os autores das equipes.



12. Coordenação, organização, realização e apoio do UEMGathon

12.1 A coordenação do evento é de responsabilidade do Núcleo de Inovação Tecnológica e Transferência de Tecnologia (NIT-UEMG), aqui denominada de “Comissão Organizadora”.

12.2 O “UEMGathon: a maratona de inovação social da UEMG” é organizado pelo NIT-UEMG junto com órgãos da UEMG e entidades parceiras, quais sejam: a Pró-Reitoria de Extensão da UEMG, o Centro de Pesquisa em Óptica e Fotônica (CEPOF-FAPESP) e o Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia de Óptica Básica e Aplicada às Ciências da Vida (INCT-CNPq) do Instituto de Física da Universidade de São Paulo (IFSC-USP).

13. Possíveis dúvidas sobre o UEMGathon

13.1 Há limite de vagas/equipes?

Sim! Por isso, faça o quanto antes sua inscrição para que seja inserido(a) em uma equipe a ser formada pela Comissão Organizadora!

13.2 Estou vinculado(a) à UEMG, mas não quero ou não pude me inscrever na categoria “Participação em Equipes”. Posso participar, sem competir?

Sim e poderá ter certificado de participação como ouvinte, desde que faça inscrição previamente conforme cronograma.

13.3 A inscrição na categoria “Participação em Equipes” só pode ser feita por alunos e técnico-administrativos da UEMG?

Sim, mas lembramos que a comunidade em geral pode participar do evento on-line como “ouvinte”.

13.4 E se algum inscrito em equipe não comparecer ou desistir? Existe lista de espera?

Poderá ter lista de espera. De todo modo, não deixe de acompanhar as informações do evento nas redes sociais do NIT-UEMG!

13.5 Onde posso obter mais informações?

Enviando um e-mail para: **nit@uemg.br** (gentileza colocar em “Assunto” algo relacionado a “**UEMGathon**”, para facilitar a dinâmica de respostas).





REALIZAÇÃO



APOIO



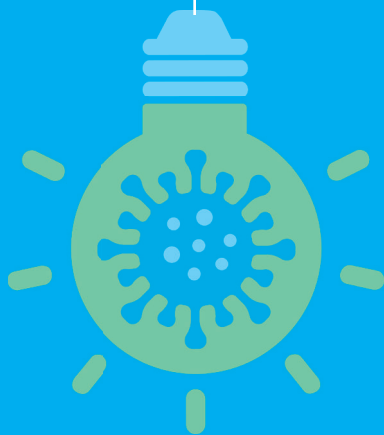
Pró-Reitoria de Extensão



INCT de Óptica Básica e Aplicada às Ciências da Vida



Programa de pós-graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação



www.uemg.br