



INCUBANDO IDÉIAS

Edital 2018

Versão 002, atualizada em 25/6/2018

Festival Marista de 
ROBÓTICA



MARISTA
COLÉGIOS | UNIDADES SOCIAIS

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	3
1.1. O FESTIVAL MARISTA DE ROBÓTICA	3
1.2. TEMA DO FESTIVAL.....	3
1.3. INCUBANDO IDEIAS.....	4
1.3.1. Temática do Desafio – Tabela periódica e saúde em Cidades Inteligentes	5
2. INFORMAÇÕES GERAIS.....	5
3. REGULAMENTO	7
3.3. Entrega pré-evento.....	7
3.3.1. Processo empreendedor	7
3.4. Entregas durante o Festival	8
3.4.1. Solução desenvolvida + Processo empreendedor atualizado	8
3.5. Apresentações.....	9
3.5.1. <i>Pitch Day</i>	9
3.5.2. Demonstração da solução	9
3.6. Desafios no dia do Festival	10
3.7. <i>Coworking</i>	11
3.8. Recursos disponíveis	11
3.9. Responsabilidade das equipes	11
3.10. Banca examinadora	11
4. AVALIAÇÃO	12
5. PREMIAÇÃO	15
5.1. <i>Best Project</i>	15
5.2. <i>Pitch Day</i>	15
5.3. Jornada empreendedora.....	16
5.4. <i>The Greatest Idea</i>	16

Festival Marista de

ROBÓTICA



1. APRESENTAÇÃO

1.1. O FESTIVAL MARISTA DE ROBÓTICA

No Festival, estudantes dos Colégios e das Unidades Sociais Maristas, da PUCRS e de instituições educacionais externas, protagonizam desafios e pesquisas que envolvem a Robótica Educacional, a codificação e o empreendedorismo. No Festival, os estudantes são incentivados a participar de quatro modalidades: ***Desafio de Robôs, Desafio de Drones, Cidade-Laboratório e Incubando Ideias.***

Em 2018, o evento ocorrerá nos dias 18 e 19/9, no Prédio 41 da PUCRS, em Porto Alegre.

1.2. TEMA DO FESTIVAL

Historicamente, o *Festival* referencia o tema definido pela ONU para permear as pesquisas de suas modalidades. Em 2018, a ONU declarou que não haverá um tema específico, mas já foram definidas duas proposições para 2019, e selecionamos uma delas: ***Tabela Periódica dos Elementos Químicos.***



INCUBANDO IDEIAS

1.3. INCUBANDO IDEIAS

O *Incubando Ideias* é uma jornada empreendedora que envolve equipes mistas de estudantes a partir do 9º ano do Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Superior.

Na edição de 2018, o desafio busca fomentar o empreendedorismo e o senso crítico por meio de reflexões sobre as potencialidades das tecnologias digitais em contextos urbanos. As equipes são desafiadas a pensar em soluções, projetar, documentar e desenvolver **aplicações digitais** ou **protótipos tecnológicos inovadores**, com base em um problema identificado nas cidades, respeitados os três eixos de sustentabilidade: econômico, social e ambiental.

1.3.1. Temática do Desafio – Tabela periódica e saúde em Cidades Inteligentes

A temática para o desafio Incubando Ideias deste ano será baseada em três pilares que se conectam: o **conhecimento dos elementos químicos da Tabela Periódica** relacionado a **soluções para a saúde dos cidadãos** no contexto de **Cidades Inteligentes**.

1.3.1.1. Saúde e Cidades inteligentes

Estudos apontam¹ que algumas das principais questões de saúde atuais que levam à mortalidade em centros urbanos dizem respeito a problemas cardiovasculares, obesidade, diabetes e hipertensão. Além disso, inúmeros outros fatores são levados em conta para explicar o adoecimento das populações, tais como: tabagismo, má alimentação, falta de saneamento básico, inatividade física, entre outros.

Considerando o contexto atual de hiperconectividade, devido sobretudo ao uso da internet, acredita-se que o conceito de Cidades Inteligentes ajuda a enxergar um novo modo de resolver algumas dessas problemáticas.

Cidade inteligente se refere ao uso, em grande escala, de tecnologias de comunicação e informação, na coleta e análise de dados para estruturar e aprimorar a organização dos centros urbanos através da gestão guiada por dados, tornando assim, as cidades mais eficientes. Todos os dispositivos e sensores conectados à internet que possibilitam a coleta de dados do ambiente e do nosso organismo, fazem parte do contexto de tecnologias para cidades inteligentes. Fomentar a criação de uma economia criativa, o protagonismo e participação dos cidadãos nas transformações das cidades também são aspectos importantes na definição de uma cidade inteligente.

Existem exemplos simples de inovação que surgem no sentido de reestruturação da vida cotidiana. O **glicosímetro**, sensor que pode ser utilizado para medir o nível de glicose no organismo, e o **sensor de CO₂**, que pode medir a quantidade de poluição no ambiente, são dois exemplos de inovações que aliam o conhecimento de elementos da Tabela Periódica a aplicações voltadas às Cidades Inteligentes para melhorar as condições dos cidadãos.

Principais tecnologias para as Cidades Inteligentes²

- *Internet das Coisas (IoT)*: conjunto de dispositivos digitais que operam em rede. Consiste na utilização de sensores e outros dispositivos inteligentes.
- *Big Data*: viabiliza o armazenamento e o processamento de grandes quantidades de dados coletados na cidade.
- *Computação em nuvem*: fornece um ambiente escalável e dinâmico para suportar a grande demanda de recursos computacionais necessários em uma cidade inteligente.

¹ FELDEN, Érico; TEIXEIRA, Clarissa (2017): Disponível em: <<http://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2017/11/cidades-inteligentes-e-saude.pdf>>. Acesso em 09/06/2018.

² KON, Fábio; SANTANA, Eduardo (2016): Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/313793896_Cidades_Inteligentes_Conceitos_plataformas_e_desafios>. Acesso em: 09/06/2018.

2. INFORMAÇÕES GERAIS

Período de inscrições: de 25/6 a 20/7

Credenciamento: 18/9, das 8h às 9h, no Prédio 41 PUCRS.

Datas do Desafio: 18 e 19/9.

Local: Prédio 41, PUCRS

Premiação: 19/9

Endereço para inscrições: www.festivalmaristaderobotica.com.br

Público do Desafio: estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Superior, de instituições públicas e privadas.

Limite de vagas: 30 equipes

Número de participantes por equipe: 6 a 10 pessoas

Categorias:

- Ensino Básico – equipes com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio.
- Ensino Superior – equipes com estudantes do Ensino Superior ou equipes que contenham, pelo menos, um integrante de Ensino Superior.

Autorizações: o mentor de cada equipe é responsável por providenciar junto a cada integrante da equipe as respectivas *Autorizações de Uso de Imagem, Voz e Áudio*, entregando-as à organização do evento no momento do credenciamento. O modelo de *Autorização* está disponível no site do evento: [faça o download](#).

Observações:

A distinção de categorias Ensino Básico e Ensino Superior só acontecerá caso as equipes que se enquadram na categoria Ensino Superior ultrapassem 1/3 do total de equipes inscritas no evento.

Dúvidas ou informações: fmr@maristas.org.br

3. REGULAMENTO

3.1. Composição das equipes

As equipes podem ter de 6 a 10 participantes, com possibilidade de formação mista – estudantes do Ensino Fundamental, Ensino Médio e/ou Ensino Superior. Equipes que, no entanto, tenham pelo menos um integrante de Ensino Superior se enquadram na categoria Ensino Superior.

É obrigatória a inscrição de no mínimo um mentor (professor ou instrutor) por instituição de ensino participante neste desafio.

3.2. Subsídio para as equipes

Ao término do período de inscrição, serão disponibilizados materiais que guiarão o trabalho das equipes.

Serão oportunizadas, também, oficinas de empreendedorismo e prototipagem a fim de orientar as equipes nas produções que deverão ser submetidas antes e durante o evento. A data das oficinas será divulgada após o término do período de inscrição no site do evento.

3.3. Entrega pré-evento

3.3.1. Processo empreendedor

Até o dia 31/8, as equipes devem submeter à Comissão Organizadora de forma digital, um arquivo no formato .PDF com os itens listados abaixo, correspondentes ao processo empreendedor. O arquivo deve ser enviado para o endereço de e-mail: fmr@maristas.org.br, com o assunto conforme esse modelo:

[INCUBANDO - NOME DA EQUIPE – ENTREGA01]

- Definição do problema
- *Lean Canvas*
- Persona
- Pré-Projeto
- Função dos integrantes da equipe

Observação: A entrega do item referente ao **processo empreendedor** até a data 31/08 é obrigatória. A não entrega no prazo acarretará em penalidade na pontuação da equipe.

3.4. Entregas durante o Festival

3.4.1. Solução desenvolvida + Processo empreendedor atualizado

No momento do credenciamento, as equipes devem entregar de forma impressa e digital um documento referente à solução desenvolvida, conforme itens listados abaixo:

- Nome da solução e logotipo
- Descrição detalhada da solução
- Mockup da solução
- Tutorial de usabilidade / manual
- Documentação da solução
- Histórico de desenvolvimento da solução

Ainda, se julgarem necessário, as equipes poderão realizar nova entrega do documento referente ao processo empreendedor em substituição à entrega do item 3.3.1. Se a equipe escolher realizar a nova entrega desse documento atualizado, deve fazê-lo claramente no momento do credenciamento da equipe, de forma impressa e digital. O documento deve ser claramente identificado como segunda versão.

A entrega digital do item referente à solução desenvolvida e do item referente ao processo empreendedor atualizado deve ser submetido à Comissão Organizadora até o momento do credenciamento da equipe em formato .PDF para o endereço de e-mail: fmr@maristas.org.br, com o assunto conforme esse modelo:

[INCUBANDO - NOME DA EQUIPE – ENTREGA02] ou

[INCUBANDO - NOME DA EQUIPE – ENTREGA02+01V2]

Observação: A entrega do item referente à solução desenvolvida é obrigatória. A não entrega em formato digital e impresso até o momento do credenciamento acarretará em penalidade na pontuação da equipe.

3.5. Apresentações

3.5.1. *Pitch Day*

O *Pitch Day* tem como objetivo a apresentação de um *Pitch Elevator*. A apresentação será feita no primeiro dia do *Festival* para a banca examinadora e será aberta ao público. Cada equipe terá até 10 minutos para apresentar seu *Pitch*. A banca avaliadora contará com 5 minutos para realizar perguntas após a apresentação da equipe. O tempo da apresentação deverá ser rigorosamente respeitado, não ultrapassando o total de 10 minutos, podendo a equipe sofrer penalidade na pontuação.

3.5.2. *Demonstração da Solução*

A apresentação da demonstração da solução tem como objetivo conhecer a solução proposta pela equipe através de uma demonstração e da apresentação dos desafios propostos para o dia do *Festival*. Essa apresentação será feita no segundo dia do *Festival* para a banca avaliadora e será aberta ao público. Cada equipe terá até 10 minutos para realizar a *Demonstração da Solução*. A banca examinadora contará com 5 minutos para realizar perguntas após a apresentação da equipe. O tempo da apresentação deverá ser rigorosamente respeitado, não ultrapassando o total de 10 minutos, podendo a equipe sofrer penalidade na pontuação.

3.6. Desafios no dia do Festival

Em 2018, o Incubando Ideias apresentará três desafios no dia do Festival. Dessa forma, as equipes devem estar preparadas para trabalhar também durante a noite com seus próprios equipamentos (notebooks e dispositivos móveis) no desenvolvimento dessas tarefas.

Os dois primeiros desafios propostos para o dia do Festival farão parte da avaliação do pitch elevator, compondo 55% da avaliação desse segmento.

A avaliação do terceiro desafio não estará vinculada a nenhum dos segmentos solução tecnológica, empreendedorismo e *pitch elevator*, portanto contará com uma premiação especial.

Quadro de atividades			
18/09	10h	Apresentação dos desafios propostos às equipes para o dia do <i>Festival</i>	Palco 1
	10h30 às 13h	Ensaio do <i>Pitch</i>	Palco 1 e Palco 2
	14h às 16h30	Apresentação do <i>Pitch</i>	Palco 1 e Palco 2
	16h30	Oficina	
19/09	8h30 às 11h	Demonstração da Solução + Apresentação dos desafios extras propostos para o dia do <i>Festival</i>	Palco 1 e Palco 2
	14h às 15h30	Apresentação do terceiro desafio proposto para o dia do Festival	Palco
	16h30	Premiação	

3.7. Coworking

As equipes contarão com um espaço de *coworking* para a preparação das apresentações e desenvolvimento dos desafios lançados no dia do Festival.

3.8. Recursos disponíveis

- Acesso Wireless
- Tomadas no novo padrão (3 pinos)
- Televisores com cabo HDMI
- Post-its
- Flipchart

Observação: esses itens são de uso comum entre todas as equipes.

3.9. Responsabilidade das equipes

Os recursos listados abaixo são de responsabilidade da equipe, eximindo a Comissão Organizadora por eventuais danos.

- Dispositivos eletrônicos: computador, notebook, tablet etc.
- Plataformas de desenvolvimento e qualquer outro software que estejam utilizando para realização das entregas.
- Adaptadores e réguas de tomadas, extensões etc.

3.10. Banca examinadora

A banca contará com a participação de investidores-anjos, empreendedores, professores universitários e especialistas no ramo de desenvolvimento de software, bem como empresas de tecnologia.

4. AVALIAÇÃO

A avaliação está organizada em três segmentos: solução tecnológica, empreendedorismo e *pitch elevator*. As equipes serão avaliadas por uma banca composta por membros com expertise nas áreas afins.

A avaliação será feita de forma individual por todos os membros da banca, e a classificação final se dará através da soma das médias das pontuações obtidas nos critérios estabelecidos, conforme o item 4.1 Avaliação.

A pontuação máxima é de 155 pontos e está distribuída da seguinte forma:



Solução tecnológica		
Critério	Descrição	Faixa de Pontuação
Documentação	Detalhamento e clareza na documentação da solução. Explicações das funções e características do projeto.	Entre 0 e 10 pontos
	Tutorial/Manual de usabilidade da solução	Entre 0 e 10 pontos
Solução	Alinhamento com a modelagem de negócio	Entre 0 e 5 pontos
	Criatividade na solução	Entre 0 e 5 pontos
	Histórico do desenvolvimento do projeto	Entre 0 e 5 pontos
	Organização do projeto	Entre 0 e 5 pontos
	Interatividade (recursos utilizados)	Entre 0 e 5 pontos
	Fator “wow” da solução (o quanto ela conseguiu surpreender os avaliadores)	Entre 0 e 5 pontos

Empreendedorismo		
Critério	Descrição	Faixa de Pontuação
Materiais referentes ao processo empreendedor	Este item tem como objetivo analisar o material entregue pelas equipes: postagens nas datas correspondentes, compreensão e aprofundamento do material.	
	Pré-projeto	Entre 0 e 5 pontos
	Definição do problema	Entre 0 e 5 pontos
	Lean Canvas	Entre 0 e 5 pontos
Potencial de inovação da ideia no mercado	É a capacidade do projeto crescer em pouco tempo. Este critério está relacionado com o grau de inovação da ideia. Pode estar em uma inovação, mercado ou processo.	
	A proposta de ideia desenvolvida foi validada de alguma forma pela equipe em algum cenário real.	Entre 0 e 5 pontos
	A ideia já acontece por meio de concorrentes: outras empresas ou ações.	Entre 0 e 5 pontos
	Há outras alternativas para desenvolver essa proposta, além da construção de aplicações/protótipo	Entre 0 e 5 pontos
Projeto elaborado	Este critério avalia a capacidade da equipe de aprofundamento, conhecimento e investigação bem desenvolvida da ideia. Serão analisados neste item: pré-projeto, definição do problema e <i>lean canvas</i>.	
	Conhecimento sobre a temática pesquisada. Busca por elementos que subsidiam o problema proposto.	Entre 0 e 5 pontos
	Bom conhecimento e domínio do problema apresentado.	Entre 0 e 5 pontos
	Grau de inovação proposto pela ideia.	Entre 0 e 5 pontos
Perfil empreendedor	Equipe madura, as competências se complementam com boa capacidade administrativa e financeira. Demonstram autoconfiança e forte compromisso em fazer a ideia acontecer.	Entre 0 e 5 pontos

Pitch Elevator

Critério	Descrição	Faixa de Pontuação
Clareza e criatividade na apresentação	Capacidade de transmitir suas ideias, atrair a atenção do público e transmitir as informações necessárias e relevantes.	Entre 0 e 10 pontos
Respeito ao tempo	Capacidade da equipe em se apresentar no tempo delimitado para a banca.	Entre 0 e 5 pontos
Argumentação perante a banca	Percepção da banca sobre a qualidade, o preparo e a capacidade da equipe em responder e esclarecer os questionamentos formulados.	Entre 0 e 5 pontos
Solução apresentada	Clareza da solução apresentada e se ela responde ao problema proposto pela equipe.	Entre 0 e 5 pontos
Desafio Extra	Desafio durante o Festival	Entre 0 e 30 pontos

5. PREMIAÇÃO

Os prêmios **Best Project** e **Pitch Day** serão concedidos ao primeiro colocado de cada categoria. Além dessas classificações, teremos mais três formas de premiação: **Equipe Empreendedora**, **Ideia Inovadora** e **Projeto de Impacto Social**, com distinção entre categorias. Essas classificações adicionais não possuem vínculo específico com a pontuação em si, mas com o projeto como um todo. Por fim, haverá o grande campeão, **The Greatest Idea**, ranqueado com o maior coeficiente, além de ser destaque entre todos os critérios de avaliação e sem distinção de categoria.

5.1. Best Project

Títulos concedidos às equipes que evidenciaram maior coeficiente de notas nos critérios de avaliação da *solução tecnológica*.

Será utilizado como critério de desempate o aprofundamento técnico que cada equipe conseguir realizar na solução entregue.

Prêmio/Categoria	Colocação
<i>Best Project</i> Ensino Básico	1º
<i>Best Project</i> Ensino Superior	1º

5.2. Pitch Day

Título concedido à equipe destaque, com maior coeficiente de avaliação, nos quesitos do *Pitch Elevator*.

Prêmio/Categoria	Colocação
<i>Pitch Monster</i> Ensino Básico	1º
<i>Pitch Monster</i> Ensino Superior	1º

5.3. Jornada empreendedora

Prêmio	Descrição
Equipe Empreendedora Ensino Básico Equipe Empreendedora Ensino Superior	Título concedido à equipe que demonstra, além da ideia desenvolvida, perfil empreendedor que a habilite a perseguir jornadas empreendedoras, tendo a capacidade de trabalhar com ideias e projetos distintos.
Ideia Inovadora Ensino Básico Ideia Inovadora Ensino Superior	Título concedido à equipe que demonstra projeto inovador, evidenciando características singulares no formato de como a resolução do problema foi desenvolvida.
Projeto de Impacto Social Ensino Básico Projeto de Impacto Social Ensino Superior	Título concedido à equipe que desenvolveu melhor projeto de impacto social, visando a melhorias em sua comunidade de média a grande escala.

5.4. The Greatest Idea

Título *master* concedido à equipe destaque com maior média de coeficientes em todos os critérios de avaliação. Além disso, a equipe deve ter demonstrado grande perfil empreendedor e potencial para dar seguimento a sua ideia de negócio.

Título	Colocação
<i>The Greatest Idea</i>	1º