

I Campeonato Teias de Inovação

1. Sobre o evento

1.1. O presente campeonato a ser realizado de forma presencial, denominado de Campeonato Teias de Inovação, possui como objetivo estimular e catalisar o empreendedorismo entre os alunos da USP e a comunidade como um todo.

1.2. Como objetivos específicos do Campeonato Teias de Inovação, podem ser destacados:

- Estimular e fomentar propostas de projetos inovadores envolvendo os desafios descritos do campeonato;
- Proporcionar a participação e engajamento do público geral a um momento de troca de conhecimentos e experiências;
- Disseminar e fortalecer a cultura de inovação e tecnologia;
- Reforçar a imagem do TEIAS com a identidade inovadora;
- Fortalecer o ecossistema de inovação USP;
- Criar vínculo entre novos ingressantes.

1.3. O presente edital tem o objetivo de estabelecer as regras para participação, seleção, avaliação e premiação dos projetos dos participantes do Campeonato de Inovação Teias

2. Desafios propostos

2.1. Os participantes deverão formar equipes de no mínimo 3 e no máximo 5 pessoas .

2.2. Não há temas específicos, ou seja, qualquer área que seja inovadora em algum mercado é válida.

2.3. O evento será realizado em três etapas:

- **Etapa 1:** Apresentação do Campeonato, formação dos grupos e seus tutores, treinamento para realização de um Canvas (Oficina de Canva) e *Brainstorming*;
- **Etapa 2:** *Entrega do Canvas, treinamento de análise SWOT e pesquisa de mercado.*
- **Etapa 3:** Treinamento de Pitch e apresentação final para juízes (Banca Teias).

3. Datas, horários e premiação.

3.1. **Datas:** Etapa 1 (11/04), Etapa 2 (12/04) e Etapa 3 (13/04).

3.2. As Etapas 1, 2 e 3 serão realizadas no espaço Teias Empreendedorismo e Inovação, incluindo a apresentação do Pitch final (5 min.)

3.3. No horário de início das atividades, o espaço estará disponível para receber os alunos a partir das 13h00 e iniciaremos as atividades às 13h30.

3.4 A premiação será de R\$ 1.000,00, dividida entre primeiro, segundo e terceiro lugar, que receberão, respectivamente R\$ 500,00, R\$300,00 e R\$200

4. Endereço, contato e inscrição.

4.1 - Endereço Teias: Av. Bandeirantes, 3900 - Vila Monte Alegre, Ribeirão Preto - SP, 14040-905. (Prédio em frente a cantina)

4.2 - O participante deve se inscrever entre as datas do dia 13/03/2023 o dia 31/03/2023, através do link:

4.3 - Em caso de qualquer dúvida, entre em contato através do email teias@fearp.usp.br ou ligue para (16) 33158885

5. Regras Gerais

5.1. Ser aluno USP, estar matriculado em algum curso de graduação, pós-graduação.

5.2. O grupo deve estar presente nos três dias do Hackathon. Caso algum dos participantes não possa comparecer em algum dos dias, é necessário comunicar a organização do evento (Time Teias). Na etapa final (13/04) é obrigatória a participação de todos os membros do grupo, sob risco de desclassificação.

5.3. Cada grupo deverá nomear um líder, que será escolhido pelo próprio grupo. Esse, será responsável por dividir a quantia do prêmio, caso o grupo vença o hackathon. O Teias é isento da responsabilidade de divisão da quantia entre os

participantes dos grupos vencedores, visto que o depósito cheio será feito apenas aos líderes.

5.4. LGPD dos dados fornecidos no formulário de inscrição, apenas a equipe Teias terá acesso às respostas e utilizaremos e armazenaremos apenas dados de contato como email e telefone celular.

6. Da avaliação das propostas

6.1 A comissão organizadora indicará os avaliadores para integrar os jurados para avaliação das propostas.

6.2 Os jurados serão membros com conhecimento e experiência na criação de empresas de base tecnológica.

6.3 Serão avaliados os seguintes critérios para a avaliação das propostas:

a) Funcionalidade técnica - A solução resolve o problema identificado de forma inovadora e pode ser implementada tecnicamente por uma organização?

b) Geração de valor - A solução tem potencial de capturar e criar valor e consegue ser monetizada?

c) Pitch (avaliação da apresentação) - A apresentação foi bem construída esteticamente, organizada, entusiástica e compreensível?

6.4 A equipe vencedora será aquela que obtiver a maior média da avaliação dos jurados.