

PROGRAMA VIVER UNIFACISA

TRILHA EMPREENDEDORISMO JOVEM 2024.1

REGULAMENTO

Capítulo I - O Desafio

Art 1º A trilha “Empreendedorismo Jovem” trata-se de uma competição junina, na qual os alunos poderão desenvolver competências relacionadas ao empreendedorismo.

§ 1º A trilha "Empreendedorismo Jovem" no semestre 2024.1 terá como tema o UNIFACISA viver São João.

§ 2º Poderão participar da competição os alunos regularmente matriculados nos cursos da UNIFACISA.

§ 3º Os participantes deverão se inscrever em equipes de, no mínimo, 4 (quatro) integrantes e, no máximo, 08 (oito) integrantes, todos atendendo aos critérios previstos neste Regulamento.

§ 4º As equipes poderão ser compostas por alunos de diferentes cursos.

§ 5º Um mesmo participante não poderá integrar mais de uma equipe.

§ 6º A equipe poderá solicitar a exclusão de um participante a qualquer momento, respeitados o número máximo e mínimo de integrantes na equipe.

Capítulo II – Competências

Art 2º A trilha “Empreendedorismo Jovem” tem como objetivo desenvolver as seguintes competências:

Competência Geral:

- Disseminar a cultura empreendedora entre os alunos, estimulando o espírito criativo e inovador

Competências Específicas:

- Promover o trabalho em equipe e a colaboração multidisciplinar para solução de problemas;
- Capacitar os participantes na utilização eficiente do *Business Model Canvas* para estruturação de ideias de negócio;
- Desenvolver habilidades de planejamento, execução e gestão de projetos empreendedores reais;
- Fomentar a capacidade de comercialização, marketing e gestão de eventos por meio da prática durante a festa junina;
- Aprimorar as habilidades de comunicação e apresentação de resultados.

Capítulo III - Características do Evento

Art 3º A trilha será composta pelas seguintes fases:

Primeira Fase	Divulgação e Inscrição
Segunda Fase	Encontros presenciais para a modelagem do negócio (<i>Business Model Canvas</i>)
Terceira Fase	Apresentação do Canvas (fase do planejamento) para uma banca avaliadora e realização dos ajustes necessários antes do evento
Quarta Fase	Realização do Evento Junino (fase da execução)
Quinta Fase	Apresentação do Relato de Experiência com base no Canvas (Planejamento vs Execução) e divulgação da equipe vencedora

Art 4º Sobre a **Segunda Fase**: Encontros presenciais

§ 1º Serão 4 encontros presenciais para a modelagem do negócio.

§ 2º Os encontros presenciais acontecerão nas Sextas-Feiras (**17, 24, 31 de maio e 07 de junho**), na Unifacisa, das **16:00 às 18:00**.

Art 5º Sobre a Quarta fase: Evento Junino – Competição

§ 1º O Evento Junino será realizado nos dias **10 e 11 de junho de 2024 (segunda-feira e terça-feira)** na UNIFACISA, das **18h às 22h**.

§ 2º No Evento Junino, as equipes poderão comercializar quaisquer pratos doces ou salgados.

§ 3º Quanto à venda de bebidas alcoólicas durante o evento, só será permitida a venda ou degustação de bebidas típicas do período junino, sob pena de desclassificação da equipe.

§ 4º Caberá às equipes a operacionalização (logística) para a comercialização (colheres, pratos, copos, guardanapos, *freezers*, utensílios diversos) dos produtos.

§ 5º As equipes deverão, obrigatoriamente, informar à comissão organizadora, até o dia **31 de maio de 2024**, a quantidade de equipamentos elétricos que serão utilizados no evento para o devido dimensionamento da rede elétrica disponibilizada ao evento.

§ 6º Será disponibilizada para cada equipe uma tenda (barraca) para colocação e exposição dos produtos, uma área máxima para montagem de sua estrutura, mesas e cadeiras para os consumidores. As equipes poderão incrementar seu espaço de forma criativa e personalizada. Porém, devem consultar a organização do evento quanto aos itens que serão utilizados.

Art 5º Sobre a **Terceira Fase** (Apresentação do Canvas - planejamento) e **Quinta fase** (Apresentação do Relato de Experiência - planejamento vs execução): Banca avaliadora

§ 1º Poderão ser indicados até 05 (cinco) avaliadores para comporem a banca avaliadora, bem como analisarem as equipes no dia do evento (**VER NORMAS I, NO ANEXO A**)

§ 2º Os professores/avaliadores da banca observarão o desempenho das equipes quanto à execução dos tópicos que foram planejados por meio do Canvas, *in loco*, no dia **10 e 11 de junho, das 18h às 22h**, sendo opcional a cada avaliador fazer perguntas ao líder da equipe e/ou a algum integrante da equipe.

§ 3º No caso de empate entre duas ou mais equipes, o desempate obedecerá à seguinte sequência: 1ª. Maior nota no quesito “Apresentação do relato de experiência (planejamento vs execução)”;

2ª. Maior nota no quesito “Criatividade e Inovação”

Capítulo IV - Processo de Inscrição

Art 6º - A Inscrição deverá ser efetuada na plataforma *Even3* entre **10 de maio a 16 de maio de 2024**, por meio de um link que será divulgado pela UNIFACISA.

Capítulo V – Cronograma da Competição

Art 7º O cronograma geral da competição obedecerá aos seguintes termos:

Fases	Data	Horário
Período de Inscrições	15 de maio a 20 de maio de 2024	-
Encontros presenciais	17, 24, 31 de maio e 07 de junho de 2024	16:00 às 18:00
Apresentação do Canvas (fase do planejamento) para uma banca avaliadora e realização dos ajustes necessários antes do evento	07 de junho de 2024	16:00 às 18:00
Realização do Evento Junino (fase da execução)	10 e 11 de junho de 2024	18:00 às 22:00
Apresentação do Relato de Experiência com base no Canvas (Planejamento vs Execução)	18 de junho de 2024	horário e local a serem posteriormente informados.
Divulgação da equipe vencedora.	18 de junho de 2024	horário e local a serem posteriormente informados.

Capítulo VI – Premiação e Certificação

Art. 8º As equipes vencedoras, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar no *ranking* da competição, receberão troféu correspondente à classificação no evento. A equipe classificada em primeiro lugar receberá uma premiação a ser definida pela UNIFACISA.

§ 1º Os participantes da Maratona receberão certificado de participação com carga horária de **40 horas** (referente a todas as fases da trilha). Só terão direito ao certificado os participantes das equipes que **finalizarem** o desafio.

Capítulo VII - Pontuação

Art. 9º A pontuação, a ser atribuída para cada equipe de acordo com as avaliações, será composta da seguinte forma*:

Etapa	Descrição	Pontuação máxima
Canvas	Desenvolvimento, apresentação do planejamento, execução e apresentação dos resultados finais	6,0
Criatividade e Inovação	Inovação nos produtos ofertados (marca, apresentação, sabor, etc.)	2,0
Ambientação da barraca	<i>Layout</i> e decoração	2,0

* Verificar detalhamento da avaliação na Norma I no Anexo A

Capítulo VIII – Penalidades

Art. 10º Serão desclassificadas as equipes que, por si ou por seus integrantes, agirem de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação às demais equipes, aos seus colegas, aos alunos que participarem do evento na função de expectador e/ou consumidores, ou ainda à Comissão Coordenadora, a quem caberá o julgamento de cada caso.

Capítulo IX - Disposições Gerais

Art. 11º As condições diversas não previstas neste Regulamento serão resolvidas pela Comissão Coordenadora, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.

Art. 12º Este regulamento é o documento oficial da trilha "Empreendedorismo Jovem". Caso sejam verificadas divergências entre informações constantes nos quadros de aviso, site e/ou redes sociais da IES, ou nos materiais de divulgação, prevalecerá o quanto estipulado neste Regulamento.

Art. 13º Fica eleito o Foro da comarca de Campina Grande (PB) para resolução e julgamento de quaisquer questionamentos, dúvidas, controvérsias e litígios de qualquer natureza, referentes às decisões tomadas pela Comissão Coordenadora, em particular aquelas relacionadas a fases, classificações, forma de premiações, dentre outras relacionadas à execução e ao desenvolvimento do desafio, em detrimento de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

Campina Grande – PB, 07 de maio de 2024.

Comissão Organizadora da trilha Empreendedorismo Jovem 2024

ANEXO A - NORMAS I – DETALHAMENTO DA AVALIAÇÃO

- I. Durante os encontros presenciais, os professores orientarão as equipes quanto a utilização da ferramenta Canvas para a modelagem do negócio.
- II. Serão disponibilizados para todas as equipes, materiais em formato digital, para sanar possíveis dúvidas sobre a ferramenta.
- III. O Canvas terá peso 6,0 na avaliação, considerando desde o planejamento da ideia de negócio (confeção do Canvas) até a execução do negócio (apresentação do planejamento vs execução). Esta pontuação será somada aos 2,0 de Criatividade e Inovação e 2,0 da Ambientação da Barraca, conforme apresenta a descrição no Quadro abaixo.

Etapa		Descrição	Pontuação máxima
P L A N E J A M E N T O (P e s o : 5 , 0)	Canvas (Fase de Planejamento)	Questão: O que? (proposta de valor)	0,5
		Questão: Como? (parcerias principais, atividades principais, recursos principais)	0,5
		Questão: Pra quem? (relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais)	0,5
		Questão: Quanto? (estrutura de custos e fontes de receitas)	0,5
	Apresentação Canvas (Fase de Planejamento)	Organização, desenvoltura, pontualidade, gestão do tempo, etc.	1,0

E X E C U Ç Ã O (P e s o : 5 , 0)	Apresentação do Relato de Experiência (Planejamento vs execução)	Apresentação do relato de experiência após o evento (planejamento vs execução)	3,0
	Criatividade e Inovação	Inovação nos produtos ofertados (marca, apresentação, sabor, etc.)	2,0
	Ambientação da barraca	<i>Layout</i> e decoração	2,0