

REGULAMENTO

EMPREENDA-SE.2019 - Economia Criativa

Faculdade Cesusc - Florianópolis – 14 a 27 de maio de 2019

1. Sobre o evento

O evento anual Empreenda-se tem como objetivo proporcionar vivência prática empreendedora, experiências no uso de ferramentas de gestão e negócios, experimentação tecnológica e integração entre diferentes fases e cursos. Nesta edição de 2019 o tema norteador é Economia Criativa, e estarão participando os alunos dos cursos de Administração e Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

O evento faz parte da formação acadêmica da Faculdade Cesusc, com o desenvolvimento de habilidades e competências técnicas e sócio-comportamentais contidas no PCC de ambos os cursos. As atividades realizadas durante o evento fazem parte da avaliação do primeiro semestre letivo de 2019, e contam como presença no cronograma curricular.

2. Regras Gerais

- As equipes serão compostas por 07 (sete) estudantes, podendo ser oriundos de qualquer fase dos cursos de Administração e Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade Cesusc. Salienta-se que no processo de formação de equipes *é muito importante, que seja observado o caráter de complementaridade de competências e capacidades técnicas e sócio-emocionais entre os integrantes.*
- Destaca-se que cada equipe deverá trazer em todos os dias de atividades, os equipamentos que utilizarão para a realização dos trabalhos, tais como: laptops, tablets, smartphones e outros. Serão disponibilizados, para os grupos, os demais itens (post its, canetas hidrocor e ferramentas impressas).

- As atividades serão pontuadas conforme entregas definidas no cronograma, e serão avaliadas segundo critérios apresentados neste regulamento. Com exceção da primeira atividade a ser entregue (formação de equipes), que será realizada via formulário, todas as demais deverão ter suas entregas direcionadas para o email empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br. O preenchimento do campo assunto deverá seguir o seguinte padrão: “nome da Equipe_Atividade nºX”.
- A pontuação das atividades nº 01 a 06, concerne ao cumprimento das atividades e processos, resultando em percentual da nota da N3 das disciplinas dos cursos que apresentarem o Empreenda-se em seu Plano de Ensino, como ferramenta de avaliação.
- A pontuação das atividades nº 01 a 06 servirá também para a pré-avaliação dos 10 (dez) finalistas, que participarão da oficina de Pitch fechada e do Pitch Final, concorrendo aos prêmios.
- A pré-seleção será realizada por mentores internos (professores), orientados pela avaliação das atividades nº 01 a 06 executadas pelos grupos.
- A avaliação final, concorrendo a prêmios, será realizada pela banca avaliadora formada por profissionais do mercado. Ao passar para esta fase, as 10 (dez) iniciativas serão avaliadas igualmente.
- Cabe ressaltar que, não haverá tolerância com atrasos nas entregas das atividades a serem realizadas pelas equipes, de acordo com o horário determinado no cronograma deste regulamento. Porém, para aquelas equipes, que por algum motivo não cumpram com determinada etapa (entrega de atividade), é reservada a possibilidade da continuidade das atividades e participação até o final do evento, sem pontuação atribuída, na referida etapa. *(Ex: Quem não realizar a Atividade 1 até o horário estipulado, perderá nota referente àquela atividade, mas poderá executá-la para dar sequência nas próximas).*
- As ideias e desenvolvimento das iniciativas deverão ser produzidas pelo próprio grupo, especificamente para o Empreenda-se, tendo o caráter inédito. *Ex: Destaca-se que não poderá ser utilizado como fonte inspiradora dos trabalhos concorrentes uma iniciativa empreendida por pessoas que não*

fazem parte da equipe, ou mesmo dar continuidade à trabalhos próprios que estejam sendo desenvolvidos em quaisquer disciplinas cursadas ou utilização de TCC (próprio ou de terceiros).

- A solução final não deverá ser obrigatoriamente tecnológica, mas um item de avaliação é referente à tecnologia utilizada.
- O vídeo pitch e o pitch final deverão ter **até 5** (cinco) minutos de duração.
- Os empreendimentos a serem estudados, criados, validados, testados, apresentados e defendidos deverão responder ao tema principal desta edição de 2019, Economia Criativa. Espera-se, para atendimento deste requisito, serviços e/ou produtos que transformem criatividade em oportunidade de negócio e que explorem uma ou mais dessas áreas: Game, Audiovisual, Design, Turismo, Leitura, Lazer, Moda, Diversidade, Gastronomia, Artes, Artesanato, Arquitetura e Boemia. Será de responsabilidade dos integrantes da equipe entenderem o conceito de Economia Criativa e contemplá-la em seu empreendimento. Nesse sentido, é fortemente recomendado para as equipes participantes a consulta à fontes e referências que tratem dessas temáticas, como sugestão constam algumas no final deste documento.
- Salienta-se que qualquer item desrespeitado deste regulamento será avaliado pela comissão organizadora do evento, composta pelas coordenações de curso e respectivos NDEs, e poderá ser motivo de desclassificação durante ou após o término do evento.

3. As Atividades

A seguir são apresentadas as atividades que deverão ser realizadas durante o evento, e sua respectiva pontuação. A avaliação das atividades nº 01 a 06 corresponderá à nota que será atribuída para a equipe, para a Avaliação N3 de cada uma das disciplinas cursadas.

Exemplo: Se a equipe alcançar 70 pontos na soma da avaliação das atividades nº 01 a 06, isso corresponderá à nota 7,0 a ser incluída na Avaliação N3 de cada uma das disciplinas.

Nº	ATIVIDADES	PONTOS	PRAZOS
01	Formação de equipe multidisciplinar	05	17/05
02	Pesquisa preliminar	10	23/05
03	Canvas de Proposta de Valor (primeira versão)	10	24/05
04	Canvas de Modelo de Negócio (primeira versão)	15	25/05
05	MVP (primeira versão)	10	26/05
06	Vídeo Pitch: Validação de Modelo de Negócio + MVP	50	27/05

* Detalhamento dos critérios de avaliação estão no item 3.

A avaliação da atividade 07 irá determinar a pontuação para a entrega dos prêmios, não computando para a nota da Avaliação N3.

Exemplo: A equipe que alcançar a maior pontuação na atividade nº 07 será considerada a vencedora, alcançando o primeiro lugar. A equipe que alcançar a segunda maior pontuação na atividade nº 07 irá auferir o segundo lugar. A equipe que alcançar a terceira maior pontuação na atividade nº 07 será a terceira colocada.

Nº	ATIVIDADES	PONTOS	PRAZOS
07	Pitch Final: Validação de Modelo de Negócio + MVP	PRÊMIOS	27/05/2019

* Detalhamento dos critérios de avaliação estão no item 3.

4. As Entregas

As tarefas devem ser entregues até o horário estipulado no cronograma, como foi salientado anteriormente, sem tolerância para atrasos.

- **Entrega 1 – Formação de equipe**

A expectativa em relação à entrega é a indicação dos integrantes, suas características e competências, atendendo ao requisito da diversidade de cursos e fases na formação das equipes.

- Todos os integrantes da equipe são do mesmo curso e mesma fase no curso: 1 ponto
- Todos os integrantes da equipe são do mesmo curso e fases diferentes: 2 pontos
- Os integrantes da equipe são oriundos de cursos diferentes e mesma fase: 3 pontos
- A equipe é composta por integrantes oriundos de mais de uma fase, e por pelo menos dos dois cursos: 4 pontos
- Entrega do formulário (1 formulário por equipe no Google Formulário) no dia 17/05/2019 até às 23h59min. 1 ponto

*Atenção: Para aqueles(as) acadêmicos(as) que estão cursando disciplinas em mais de uma fase, será considerada a fase na qual há a maior concentração de disciplinas como sendo a de origem do(a) acadêmico(a).

- **Entrega 2 – Pesquisa preliminar**

Nessa entrega há o afã de que as equipes apresentem o levantamento de público-alvo, pesquisa de mercado, dados e informações de estudos anteriores (em artigos, pesquisas, matérias), levantamento de personas, entrevistas, segmento de clientes, a fim de levantar hipóteses, concorrentes e desafios.

A entrega deverá ser feita **até** as 23h59min. horas do dia 23 de maio de 2019, pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

- Equipe que atendeu totalmente: 10 pontos
- Equipe que atendeu parcialmente: 5 pontos
- Equipe que não atendeu a entrega solicitada (mas enviou sua proposta): 0 pontos

- **Entrega 3 – Proposta de Valor**

A expectativa de entrega é a proposta de valor baseada na ferramenta metodológica Canvas de Proposta de Valor, adequado ao perfil do cliente/usuário, e que apresente suas tarefas, suas **dores** e os **ganhos esperados**, bem como os

criadores de ganhos, os ítems que aliviam a dor do cliente e os produtos e/ou serviços propostos.

As **dores do cliente** devem esclarecer as principais dificuldades e desafios que os clientes/usuários enfrentam no dia a dia. Aqui deverá ser definido o problema, que será solucionado pela equipe.

Os ganhos esperados devem apresentar as expectativas do cliente quanto ao produto ou serviço e os resultados esperados.

Os **produtos** e **serviços** propostos devem traduzir a solução ofertada pela empresa em relação ao problema identificado, de modo a atender as expectativas do cliente, por meio de analgésicos e geradores de ganho.

A entrega deverá ser feita **até** as 23h59min. horas do dia 24 de maio de 2019, pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

- Equipe que atendeu totalmente: **10 pontos**
- Equipe que atendeu parcialmente: **5 pontos**
- Equipe que não atendeu a entrega solicitada (mas enviou sua proposta): **0 pontos**

- **Entrega 4 – Modelo de Negócio**

A expectativa de entrega é a apresentação do Canvas de modelo de negócio preliminar desenvolvido pela equipe que irá atender à Proposta de Valor, conforme modelo entregue pela organização.

O Canvas deverá conter os seguintes itens: parceiros-chave, atividades-chave, recursos-chave, proposta de valor, relacionamento com os clientes, canais, segmentos de clientes, estrutura de custos, fontes de receita.

A entrega deverá ser feita até as 23h59min. do dia 25 de maio de 2019, pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

- Equipe que atendeu totalmente: **10 pontos**
- Equipe que atendeu parcialmente: **5 pontos**

→ Equipe que não atendeu a entrega solicitada (mas enviou sua proposta): 5 pontos

- **Entrega 5 – MVP**

A expectativa de entrega é do Mínimo Produto Viável preliminar (primeira versão) para gerar aprendizado e validação do problema x solução (Solution-Problem). O MVP deve contemplar o modelo de negócio (Product Market Fit).

Como MVP final, para o dia 26 de maio de 2019, é esperada a apresentação do produto evoluído que contenha os requisitos mínimos para seu funcionamento, de modo a atender a proposta de entrega de valor definida.

A entrega deverá ser feita até as 23h59min. do dia 26/05/2019 pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br.

→ Equipe que atendeu totalmente: 10 pontos

→ Equipe que atendeu parcialmente: 5 pontos

→ Equipe que não atendeu a entrega solicitada (mas enviou sua proposta): 0 pontos

- **Entrega 6 – Vídeo Pitch: Validação de Modelo de Negócio + MVP**

A expectativa é de entrega de vídeo de até 5 minutos com apresentação dos seguintes critérios: time (diversidade e competências), problema/necessidade (validação), solução (validação), benefícios (nível de incremento), concorrência/diferencial competitivo, modelo de negócio (entrega de valor), mercado (potencial de retorno), planejamento, tecnologia (teste funcional).

A entrega deverá ser feita até as 12h do dia 27/05/2019 pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br.

→ Equipe que atendeu totalmente: 50 pontos

→ Equipe que atendeu parcialmente: 30 pontos

→ Equipe que não atendeu a entrega solicitada (mas enviou sua proposta): 10 pontos

- **Entrega 7 – Pitch Final: Validação de Modelo de Negócio + MVP**

A expectativa é a apresentação de um Pitch de até 5 minutos, em ordem determinada por sorteio. Os critérios que serão analisados são: time (diversidade e competências), problema/necessidade (validação), solução (validação), benefícios (nível de incremento), concorrência/diferencial competitivo, modelo de negócio (entrega de valor), mercado (potencial de retorno), planejamento, tecnologia (teste funcional).

Após a apresentação haverá até 3 minutos para questionamentos da banca examinadora.

A apresentação deverá ser feita até as 21:00 horas do dia 27 de maio de 2019, pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br.

5. Critérios de Avaliação

Todos os trabalhos serão analisados por uma Comissão, formada por professores, que indicará a aceitação ou não do trabalho.

Os pontos, por atividade, serão atribuídos e divulgados nos murais predefinidos da Faculdade Cesusc, na unidade Centro.

IMPORTANTE: Casos omissos serão tratados pela Comissão de Avaliação.

Os pitches finais das 10 (dez) equipes finalistas serão julgados por comissão avaliadora, formada por profissionais renomados atuantes no mercado da inovação e empreendedorismo, levando em consideração os seguintes critérios:

- Envolvimento do time com a proposta apresentada;
- Definição do problema a ser solucionado pela equipe;
- Pesquisa e validação da proposta junto ao público pretendido;
- Defesa da proposta de valor criada;
- Conhecimento acerca da concorrência;
- Potencial do modelo de negócio escolhido;

- Fator Tecnológico Emergente: Será avaliado o quanto o projeto atende aos parâmetros de usabilidade, acessibilidade, facilidade de compartilhamento, alteração e execução;
- Mapeamento de possibilidades futuras em relação à proposta apresentada (construção de cenários e mapeamento de incertezas);
- Originalidade da ideia;
- Nível de prototipação e desenho do produto mínimo viável (MVP).

6. Cronograma detalhado:

As atividades propostas para o evento devem seguir a seguinte cronologia, conforme detalhado abaixo:

TERÇA-FEIRA, DIA 14 DE MAIO DE 2019:

19h – **Abertura do Evento** – Maria Cristina Fleischmann Alves Zambon - Coordenação do Curso de Administração e Sérgio Murilo Schutz - Coordenação do Curso de ADS.

19h30min. – **Equipes Interdisciplinares de Alto Desempenho** - Daniel Penz (ADM) e Gisele Zomer Rossi (ADS)

20h – **Palestra: Economia Criativa** - Ágatha Depiné (Estação Via Conhecimento)

20h30min. às 20h50min. - **Coffee Break**

20h50min. – **Formação de Time** (entrega valendo até 05 pontos) - Léo Vitor Redondo

- Diversidade (de cursos, fases, competências e características)
- 07 integrantes por equipe
- Justificativa de times e competências
- Cumprimento do prazo da atividade para validação de pontuação para nota e pré-seleção. A atividade poderá ser executada posteriormente em caso de ausência, sem constituição de pontuação e nota.

22h- **Integração:** Tempo disponível para organização, troca de contatos e planejamento dos times.

ATÉ 23h59min. - **Primeira Atividade** - Envio de formação de equipes pelo Google Formulário, apresentando os membros e nome atribuído. (Valendo até 05 pontos)

QUARTA A QUINTA-FEIRA, DE 15 A 23 DE MAIO DE 2019:

As equipes deverão aproveitar esse período pré-evento para a definição do problema a ser solucionado por ela, nessa edição do Empreenda-se 2019.

Poderão iniciar as atividades, por meio da busca por pesquisas, entrevistas, levantamento de evidências, problemas, dores e evidências de oportunidades relativas à solução a ser desenvolvida pela equipe.

QUINTA-FEIRA, DIA 23 DE MAIO DE 2019:

ATÉ 23h59min. - Segunda Atividade - Submissão de pesquisa prévia (valendo até 10 pontos), pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

SEXTA-FEIRA, DIA 24 DE MAIO DE 2019:

18h30min. - Todos(as) os(as) acadêmicos (as), deverão dirigir-se à mesa de informações e credenciamento (Piso Térreo), onde obterão informações, materiais e direcionamento da alocação do seu time. Vale informar que, para cada uma das oficinas deverão ser designados 2 (dois) representantes para participação presencial nas palestras da sala multiuso (6º Andar). Haverá transmissão simultânea em todas as salas do Curso de Administração, para os demais integrantes do time.

19h – Oficina – Ideação e Validação - Fernanda Konradt de Campos (Fundação Certi/Sinapse da Inovação - SC)

20h - Mão na massa: mentoria

20h40min.- Oficina - Canvas Proposta de Valor - Prof. Roberto Fabiano (ADS Cesusuc)

21h30min.- Mão na massa: mentoria

ATÉ 23h59min. - Terceira Atividade - Submissão de Canvas de Proposta de Valor - primeira versão (valendo até 10 pontos), pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

SÁBADO, DIA 25 DE MAIO DE 2019:

09h – **Quarta Atividade** (entrega valendo até 10 pontos)

- 09h às 09h30min. - Oficina Modelagem de Negócios - Léo Redondo
- 09h30min. às 10h - Palestra Grupo All + Case Folianópolis - Doreni Caramori
- 10h às 13h - Mentoria e Mão na Massa
- **ATÉ 13h - Quarta Atividade** - Submissão de Canvas de Modelo de Negócio (primeira versão)

14h – **Quinta Atividade** (entrega valendo até 15 pontos)

- 14h às 18h - Tempo para desenvolvimento da terceira tarefa
- 14h às 15h - Oficina MVP - Priscila Procópio (Fundação Certi / Sinapse da Inovação - PR / Programa Centelha)
- 14h30min. às 17h30min. – Período para Mentorias
- **ATÉ 18h** – Entrega da quinta atividade – **MVP** (primeira versão a ser validado)

DOMINGO, DIA 26 DE MAIO DE 2019:

Dia todo: Validação, finalização e ajustes no segmento de mercado, proposta de valor, definição do modelo de negócio, MVP, estruturação e demonstrativo de ganho e retorno do negócio.

Este dia é dedicado para que as equipes competidoras façam a finalização das suas questões pendentes, bem como para a concepção e elaboração do vídeo pitch.

SEGUNDA-FEIRA, DIA 27 DE MAIO DE 2019:

Último prazo para produção e finalização de vídeo pitch.

ATÉ 12h - Prazo para submissão de vídeo pitch: pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusuc.edu.br (valendo até 50 pontos)

12h às 18h - **Pré-avaliação:** Avaliação dos vídeos e mensuração da pontuação

19h – **Divulgação das equipes finalistas** : 10 (dez) equipes

19h10min. às 20h - Oficina de pitch: aberta (Márcio Jappe - Semente Negócios) e fechada para os finalistas (Jéssica Luz dos Santos - Gestora de Aceleração - InovAtiva Brasil).

20h- 20h40min. - Mão na Massa: Ajustes no pitch

ATÉ 20h40min. - **Prazo para submissão do Pitch final:** pelo e-mail empreenda-se@faculdadecesusc.edu.br

21h às 22h - **Apresentações dos Pitches finalistas** (ordem por sorteio)

22h - Review Empreenda-se 2019

22h15min. – Divulgação das equipes vencedoras e premiação

7. Premiações

Serão selecionadas as 10 (dez) equipes com maior pontuação de acordo com o cronograma de entregas e tarefas estabelecidas e realizadas durante o período do evento.

Ao final, serão premiadas as 3 equipes com melhor avaliação estabelecida e realizada pela banca avaliadora formada por profissionais do mercado.

- **1º Lugar*:** 1 (um) camarote exclusivo para os 07 integrantes da equipe na festa "Playground Music Festival" - Stage Music Park (1 de junho de 2019); Convite para ingresso na pré-incubadora Cocreation Lab; Curso presencial modelo de negócios, objetivando a implantação da solução premiada, com a equipe de consultoria da Semente Negócios; Visita com imersão na incubadora Celta com interação com gestores do programa Sinapse da Inovação e empresas incubadas.
- **2º Lugar*:** 07 ingressos (pista) para a festa "Playground Music Festival" - Stage Music Park (1 de junho de 2019); Curso presencial modelo de negócios, objetivando a implantação da solução premiada, com a equipe de consultoria da Semente Negócios; Visita com imersão na incubadora Celta

com interação com gestores do programa Sinapse da Inovação e empresas incubadas.

- **3º Lugar***: Visita com imersão na incubadora Celta com interação com gestores do programa Sinapse da Inovação e empresas incubadas; Curso presencial modelo de negócios, objetivando a implantação da solução premiada, com a equipe de consultoria da Semente Negócios.

* Cabe ressaltar que todas as premiações são pessoais e intransferíveis, para uso exclusivo dos membros oficiais das equipes premiadas.

8. Referências

Página **SEBRAE** sobre o segmento de economia criativa (com links muito interessantes para pesquisa (estudos de mercado, relatórios por ramo de atuação, estudos e outros):

https://m.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/segmentos/economia_criativa/como-o-sebrae-atua-no-segmento-de-economia-criativa.47e0523726a3c510VgnVCM1000004c00210aRCRD

Página BNDES acerca do potencial da economia criativa

<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/economia-criativa2>

Mapa da Empatia:

<https://canvasacademy.com.br/mapa-de-empatia-2/>

Canvas Proposta de Valor - Sebrae:

http://cer.sebrae.com.br/wp-content/uploads/2015/12/GUIA-NOVOS-EMPREENDEDORES-VOL3_Digital-1.pdf

Canvas Modelo de Negócio - Sebrae:

http://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/ES/Anexos/ES_QUADROMODELODENEGOCIOS_16_PDF.pdf

Desenvolvimento do Cliente - Steve Black - Endeavor:

<https://endeavor.org.br/estrategia-e-gestao/construir-medir-aprender/>