



Regulamento Desafio Unicamp 2020

O Desafio Unicamp de inovação tecnológica é uma competição de modelos de negócios, idealizada e realizada pela Agência de Inovação Inova Unicamp desde 2011, que tem como objetivo estimular a criação de negócios de base tecnológica a partir de tecnologias da Unicamp.

1. Definições

Para os fins do presente Regulamento, os termos abaixo descritos terão os seguintes significados:

1.1. Modelo de Negócio: é o modelo desenvolvido a partir de uma tecnologia, patente concedida ou depositada ou programa de computador registrado, escolhida pela equipe, nos padrões ensinados no Workshop Desafio Unicamp realizado pela Organização do Desafio Unicamp.

1.2. Organização do Desafio Unicamp: grupo formado por profissionais da Agência de Inovação Inova Unicamp, responsável pela gestão intelectual, financeira e de infraestrutura da competição.

1.3. Comitê de Avaliação do Desafio Unicamp: grupo formado por profissionais da Agência de Inovação Inova Unicamp e convidados, responsável pela avaliação dos modelos de negócios das equipes nas Etapas 1 e 2 da competição.

1.4. Banca Final: grupo formado por especialistas e patrocinadores convidados para realizar a avaliação da Etapa 3 da competição.

1.5. Final do Desafio Unicamp: evento de apresentação do Pitch do modelo de negócio das 06 (seis) equipes finalistas diante da Banca Final, seguida da premiação dos vencedores. Acontece na Unicamp para as 06 (seis) equipes finalistas e convidados.

2. Sobre os participantes

2.1. Poderão participar do Desafio Unicamp os brasileiros natos ou naturalizados e os estrangeiros com permanência legal no Brasil, maiores de 18 anos.

2.2. É proibida a participação dos membros das equipes vencedoras nas edições anteriores do Desafio Unicamp. Demais participantes de edições anteriores poderão participar com um modelo de negócio diferente do apresentado na Etapa 2 das edições anteriores.



3. Sobre as inscrições

3.1. As inscrições para participação no Desafio Unicamp devem ser feitas através da plataforma ou formulário indicado no site do Desafio Unicamp (www.inova.unicamp.br/desafio). Não será aceita outra forma de inscrição.

3.1.1. Não há a opção de inscrição individual; somente serão aceitas inscrições de equipes, que deverão ter entre 03 (três) e 05 (cinco) integrantes.

3.1.2. Não será cobrada taxa de inscrição.

3.2. O limite para inscrições será de 100 equipes.

3.2. As equipes devem escolher a tecnologia a partir das patentes e programas de computador pré-selecionados e disponibilizados no site do Desafio Unicamp (<http://www.inova.unicamp.br/desafio/portfolio/>) ou das demais tecnologias do portfólio da Unicamp, nos termos do item 6 do presente regulamento.

3.3. As inscrições para participação no Workshop Desafio Unicamp devem ser feitas no site do Desafio (www.inova.unicamp.br/desafio). É obrigatória a participação de pelo menos 02 (dois) integrantes da equipe no Workshop. Equipes que não enviarem participantes serão desclassificadas.

3.3.1. Não será cobrada taxa de inscrição para participação no workshop.

3.4. Os participantes ficam cientes de que os endereços de e-mail de pessoas inscritas na competição ou em qualquer etapa de treinamento promovida neste escopo poderão ser fornecidos aos patrocinadores.

4. Sobre Confidencialidade e Propriedade Intelectual

4.1. Ao se inscrever os participantes aceitam os termos de confidencialidade, que os habilitam ao recebimento de informações detalhadas e confidenciais relacionadas às tecnologias de propriedade da Universidade e de outra instituição parceira.

4.2. O acesso às informações e conhecimento relacionados às tecnologias da Unicamp ou de outra instituição parceira não implicará, em hipótese alguma, em autorização para utilização e/ou exploração ou cessão da Propriedade Intelectual.

4.3. As equipes interessadas em explorar comercialmente as tecnologias por elas estudadas poderão fazê-lo depois de terminada a competição, mediante a celebração de um Contrato de Licença com o proprietário da tecnologia.



4.3.1. A equipe que não utilizar o modelo de negócios desenvolvido, cede o direito de uso ao proprietário da tecnologia, para fins de negociação destas com terceiros.

5. Estruturação da competição

5.1. A competição contará com Palestras de Lançamento em que as primeiras diretrizes e regras da competição serão explicadas. As Palestras de Lançamento do Desafio Unicamp são abertas ao público em geral e não há inscrição para participação no evento.

5.2. A competição contará com um webinar sobre Propriedade Intelectual e Licenciamento, realizado pela equipe da Inova, em que serão explicadas questões de sigilo, licenciamento de tecnologia e uso e exploração de eventual patente. É obrigatória a participação de pelo menos 1 (um) membro da equipe no webinar, que ficará disponível posteriormente para que os demais membros das equipes possam assistir e tirar eventuais dúvidas.

5.3. A competição contará com um treinamento obrigatório na metodologia de modelagem de negócios (Workshop Desafio Unicamp), que será realizado em data pré-estabelecida ao ato da inscrição, sempre no primeiro semestre do ano. É obrigatória a participação de pelo menos 02 (dois) integrantes da equipe no Workshop, sob pena de desclassificação da equipe.

5.4. As equipes inscritas no Desafio Unicamp contarão com o apoio de mentores acadêmicos e empresariais, designados pela organização da competição. Os mentores apoiam as equipes no desenvolvimento do modelo de negócios.

5.5. A competição contará com um treinamento online em pitch oferecido às equipes finalistas, e posteriormente uma reunião de feedback individual sobre o pitch para cada equipe separadamente. É obrigatória a participação de pelo menos 01 (um) integrante da equipe nos treinamentos de pitch, sob pena de desclassificação.

6. Elaboração do modelo de negócios

6.1. A elaboração do modelo de negócios deverá ocorrer no período estipulado pela organização do evento e dentro dos parâmetros determinados por ela. **Não serão aceitos modelos de negócios fora dos padrões ensinados no workshop. Não serão aceitos modelos de negócios fora do prazo.**

6.2. Estarão disponíveis no site do Desafio Unicamp as tecnologias pré-selecionadas pela organização, que poderão ser da Unicamp ou de outra instituição parceira. Entretanto, será aceita qualquer **patente da Unicamp** (depositada ou concedida) como base para o desenvolvimento do modelo de negócios, desde que não esteja licenciada para terceiros ou em fase de negociação de licenciamento.



6.2.1. Caso a equipe escolha uma patente não pré-selecionada deverá consultar previamente a Organização do Desafio Unicamp para verificação da possibilidade de uso.

6.3. Será permitida a utilização da mesma patente por no máximo 03 (três) equipes, com escolha por ordem de inscrição, e desde que o mentor acadêmico aceite mentorar mais de uma equipe. Será dada prioridade para equipes que tenham inventores da patente como integrantes.

6.4. As equipes podem trocar de tecnologia até o dia do Workshop, desde que a nova patente escolhida obedeça ao disposto no subitem 6.2.

6.5. A primeira reunião com o mentor acadêmico deve ser realizada antes do Workshop, para compreensão da tecnologia a ser trabalhada por parte da equipe no dia do workshop.

7. Sobre a mentoria

7.1. Mentores podem ser empreendedores, empresários, investidores, professores ou pesquisadores interessados em ajudar a disseminar o empreendedorismo compartilhando com as equipes seu tempo, conhecimento e rede de contatos. As atividades dos mentores não serão remuneradas. Seu papel é guiar as equipes, principalmente para as atividades práticas.

7.2. A determinação do mentor acadêmico é condicionada à escolha da tecnologia.

7.3. Os mentores empresariais são designados pela organização do Desafio Unicamp. É possível trocar de mentor empresarial ao longo do processo, desde que acordado com a organização do Desafio Unicamp.

7.4. A determinação do mentor empresarial ocorre após a entrega do primeiro canvas. Equipes que não entregarem o primeiro canvas serão desclassificadas.

7.5. Sugere-se que os mentores acadêmicos e empresariais façam duas a três reuniões de uma hora de duração com sua equipe. Recomenda-se uma reunião com a presença de ambos os mentores. Qualquer comunicação adicional pode ser feita por e-mail, telefone ou qualquer ferramenta de comunicação online (Skype, Hangouts, Zoom) de acordo com a necessidade e disponibilidade de ambas as partes.

7.6. Equipes que forem objeto de reclamação por parte dos mentores sofrerão punição, que pode variar de desconto nas notas aplicadas até desclassificação da competição. A punição será determinada pela organização do Desafio Unicamp e avaliada caso a caso.

7.7. Se o mentor empresarial considerar que sua área de especialidade não se adequa às necessidades de sua equipe, pode solicitar uma realocação. A equipe também pode



pedir para a organização um novo mentor, caso o mentor designado não se adeque às suas necessidades, entretanto, a realocação somente ocorrerá caso houver disponibilidade de mentores.

8. Sobre as entregas e avaliação dos trabalhos

8.1. As equipes deverão fazer duas entregas: uma primeira versão do canvas e a versão final do canvas nas datas pré-estabelecidas na agenda oficial do evento, disponível no site da competição (www.inova.unicamp.br/desafio). Equipes que não fizerem a entrega no prazo serão automaticamente desclassificadas.

8.2. A entrega dos modelos de negócios se dará por meio de plataforma, formulário ou endereço de e-mail pré-determinados ao ato de inscrição. As informações estarão disponíveis no site da competição (www.inova.unicamp.br/desafio).

8.3. A avaliação dos trabalhos no Desafio Unicamp é feita em três etapas independentes: (1) a avaliação da primeira versão do canvas, (2) a avaliação da versão final do canvas para determinação das seis equipes finalistas; e (3) a avaliação do pitch das seis equipes finalistas para a premiação.

8.3.1. Etapa 1: Avaliação da primeira versão do canvas. É realizada pelo Comitê de Avaliação do Desafio Unicamp, considerando os seguintes critérios: (1) a multidisciplinariedade da equipe; (2) a estruturação do canvas com base na metodologia de modelagem de negócios adotada pela organização do Desafio Unicamp; (3) a justificativa das hipóteses elaboradas pela equipe; (4) validação de hipóteses com pelo menos 10 potenciais clientes e/ou fornecedores (descrição detalhada das validações de hipóteses – exemplo: e-mails trocados com potenciais clientes ou fornecedores, ou resumo de entrevistas realizadas). Nesta etapa os trabalhos devem conter até 10 páginas, além das validações que devem estar em anexo. Todos os trabalhos receberão notas de 0 (zero) a 100 (cem). As equipes cujos trabalhos recebam notas inferiores a 60 (sessenta) serão automaticamente desclassificadas. Serão classificadas para a etapa 2 até 30 (trinta) equipes, de acordo com a pontuação.

8.3.1.1. Após a avaliação da primeira versão do canvas serão designados os mentores empresariais.

8.3.1.2. As equipes dos 10 (dez) trabalhos melhor classificados na etapa 1 terão direito a uma sessão de 30 (trinta) minutos de coaching com parceiro internacional.

8.3.2. Etapa 2: Avaliação da versão final do canvas para determinação das 06 (seis) equipes finalistas. É realizada pelo Comitê de Avaliação do Desafio Unicamp, considerando os seguintes critérios: (1) a estruturação do canvas, de acordo com o uso correto da metodologia de modelagem de negócios adotada

pela organização do Desafio Unicamp; (2) a justificativa das hipóteses elaboradas pela equipe; (3) validação de hipóteses com pelo menos 20 potenciais clientes ou fornecedores (descrição detalhada das validações de hipóteses – exemplo: e-mails trocados com potenciais clientes ou fornecedores ou resumo de entrevistas realizadas); (4) conclusões e iterações feitos a partir dos resultados das validações. Nesta etapa os trabalhos devem conter até 20 páginas, além das validações que devem estar em anexo. Todos os trabalhos receberão notas de 0 (zero) a 100 (cem). As equipes cujos trabalhos recebam notas inferiores a 60 (sessenta) serão automaticamente desclassificadas. Serão classificadas para a etapa 3 as 06 (seis) equipes melhor colocadas.

8.3.2.1. Não serão aprovados para a Final modelos de negócios baseados na mesma tecnologia. Será aprovado o modelo de negócio com maior nota.

8.3.3. Etapa 3: Avaliação do pitch das 06 (seis) equipes finalistas para a premiação. É realizada pela Banca Final que avalia o pitch apresentado na final do Desafio Unicamp. Os pitches receberão notas de 0 (zero) a 100 (cem). A equipe com a melhor pontuação no pitch será a vencedora da competição.

8.3.3.1. Em caso de empate entre as equipes (mesmas notas atribuídas ao pitch), o primeiro critério de desempate será a nota da Versão Final do Canvas e o segundo critério de desempate será a nota da Primeira Versão do Canvas.

8.4. Reconhecimento de Inventor participante de equipe finalista do Desafio Unicamp: Será realizado um reconhecimento formal a todos os inventores de patentes da Unicamp que estiverem inscritos como participantes dentre as 06 (seis) equipes finalistas. Esse reconhecimento não terá nenhuma influência na nota da banca ou resultado da Etapa 3. O reconhecimento tem a finalidade de promover o empreendedorismo entre inventores de tecnologias da Unicamp.

9. Sobre a Premiação

9.1. A equipe vencedora será premiada com o valor de R\$ 3 mil **para cada integrante**¹.

10. Colaboração com a Mídia e Direito de Imagem

10.1. Os participantes do Desafio Unicamp de inovação tecnológica concordam em conceder entrevistas e participar de reportagens que por ventura sejam solicitadas e autorizam a Organização do Desafio Unicamp a veicular as imagens oriundas da competição nos diversos tipos de mídia, tais como impressa, televisionada, vídeo, virtual, telefônica, dentre outras.

¹ Valor Bruto