



## Regulamento Programa Inova Jovem 2020

O Programa Inova Jovem é uma competição de Ideias de Negócio que contenham um elemento inovador, idealizado e realizado pela Agência de Inovação Inova Unicamp. O objetivo do Programa é levar capacitação sobre empreendedorismo e inovação para alunos de colégios técnicos e ensino médio regular de todo o Brasil.

### 1. Definições

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

**1.1 Ideia de Negócio:** é a ideia que será desenvolvida durante o Programa. Neste ano, as Ideias de Negócios devem ser baseadas nas seguintes temáticas propostas: Saúde e Bem-Estar; Educação de Qualidade; Energia Limpa e Acessível; Cidades e Comunidades Sustentáveis; Consumo e Produção Responsáveis. As temáticas escolhidas fazem parte dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (itens 3, 4, 7, 11 e 12), disponíveis no site da ONU. A Ideia de Negócio deve estar ligada a uma das temáticas mencionadas, mas não precisa ser totalmente inédita. Pode ter ligação parcial ou completa com um projeto desenvolvido pelo grupo no colégio, gerando um protótipo ou um produto acabado, como por exemplo, um programa de computador.

**1.2 Modelo de Negócio:** é o modelo desenvolvido a partir da Ideia de Negócio nos padrões ensinados no Workshop de Inovação, realizado pela Organização do Programa Inova Jovem.

**1.3 Organização do Programa Inova Jovem:** grupo formado por profissionais da Agência de Inovação Inova Unicamp, responsável pela gestão intelectual, financeira e de infraestrutura do Programa.

**1.4 Mentoria:** atividade online em que a equipe poderá conversar a respeito de seu Modelo de Negócio com mentores(as) voluntários(as), que comentarão, darão dicas ou tirarão dúvidas sobre o modelo.

**1.5 Comitê de Avaliação do Inova Jovem:** grupo formado por profissionais da Agência de Inovação Inova Unicamp e parceiros externos, responsáveis pela avaliação dos trabalhos das equipes.



1.6 **Banca Final:** grupo formado por profissionais e empreendedores convidados para realizarem a avaliação e classificação das 06 (seis) equipes finalistas da competição, na última fase do Programa Inova Jovem.

1.7 **Final do Programa Inova Jovem:** evento online de apresentação de Pitches dos Modelos de Negócios das 06 (seis) equipes finalistas para da Banca Final e aberto ao público.

## 2. Condições de participação

2.1 Para participar do Programa Inova Jovem, o aluno deve atender todos os seguintes requisitos, cumulativamente:

- a) Ter entre 13 e 21 anos no momento de inscrição;
- b) Estar regularmente matriculado em um colégio de ensino médio técnico ou regular do Brasil;
- c) Ser residente, cidadão ou ter visto de estudante válido no Brasil;
- d) Fazer parte de uma equipe que contenha entre 03 (três) e 05 (cinco) integrantes da mesma escola (podem ser de salas e anos diferentes, desde que sejam da mesma escola).

2.1.1 O aluno menor de 18 anos deverá enviar uma autorização assinada por um(a) responsável legal, conforme o modelo do Anexo II, que deverá ser digitalizada em formato Adobe (PDF) e depositada na caixa de uploads no formulário de inscrição.

2.2 Ao ingressar na competição, os alunos participantes se declaram cientes de que seus respectivos e-mails podem ser disponibilizados às empresas parceiras da Unicamp no Programa Inova Jovem.

## 3. Inscrições

3.1 As inscrições para participação no Inova Jovem devem ser feitas pela equipe, através do site do Programa Inova Jovem (<http://www.inova.unicamp.br/inovajovem/inscricoes>), conforme o modelo constante do Anexo I, durante o período de inscrições disponibilizado no site.

3.2 As equipes com alunos menores de 18 anos deverão apresentar autorização dos responsáveis legais de cada menor, conforme o modelo do Anexo II, que deverá ser digitalizada em formato Adobe (PDF). O depósito será solicitado após o término das inscrições, na plataforma Google Classroom, o líder de cada equipe deverá compilar as autorizações de cada participantes que for menor de 18 anos e inseri-las na plataforma.



3.3 Somente serão aceitas as inscrições realizadas através do site <http://www.inova.unicamp.br/inovajovem/inscricoes>

3.4 Somente serão aceitas inscrições de equipes que cumpram o requisito mínimo de 03 (três) ou o máximo de 05 (cinco) integrantes. Não é possível trocar, excluir ou incluir integrantes aos times após a inscrição das equipes.

3.5 Não será cobrada taxa de inscrição para participação na competição.

3.6. Somente serão aceitas inscrições que contenham a Ideia de Negócio da equipe. O formulário não tem caráter eliminatório. As Ideias de Negócios devem ser baseadas nas seguintes temáticas proposta: Saúde e Bem-Estar; Educação de Qualidade; Energia Limpa e Acessível; Cidades e Comunidades Sustentáveis; Consumo e Produção Responsáveis. As temáticas escolhidas fazem parte dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (itens 3, 4, 7, 11 e 12), disponíveis no site da ONU. A Ideia de Negócio deve estar ligada a uma das temáticas mencionadas, mas não precisa ser totalmente inédita. Pode ter ligação parcial ou completa com um projeto desenvolvido pelo grupo no colégio, gerando um protótipo ou um produto acabado, como por exemplo, um programa de computador, conforme instruções ao final deste Regulamento.

#### 4. Cronograma

| ATIVIDADE                                       | DATA  |
|---|---|
| Período de Inscrições                           | De 03 de agosto a 27 de agosto de 2020 (encerra às 23h59) |
| Workshop de Inovação                            | 05 de setembro de 2020                                    |
| Mentorias                                       | 19 de setembro de 2020                                    |
| Entrega do Modelo de Negócio finalizado         | 28 de setembro de 2020 até 23h59                          |
| Divulgação dos Finalistas                       | 14 de outubro de 2020                                     |
| Treinamento de Pitch - Geral                    | 03 de outubro de 2020, horário a definir.                 |
| Treinamento de Pitch Individual para finalistas | 19 de outubro de 2020 das 9h às 17h.                      |



|       |                               |
|-------|-------------------------------|
| Final | 23 de outubro de 2020, às 15h |
|-------|-------------------------------|

## 5. Estruturação do Programa

5.1 É obrigatória a participação de pelo menos 02 (dois) integrantes de cada equipe no Workshop de Inovação, sob pena de desclassificação da equipe.

5.2 A elaboração do Modelo de Negócio deverá ocorrer no período de 05 de setembro a 28 de setembro e dentro dos parâmetros determinados pela Organização do Inova Jovem e apresentados no Workshop de Inovação.

5.3 Os Modelos de Negócios desenvolvidos serão submetidos à avaliação, por meio de plataforma digital, nos termos do item 6.2 e 6.3 deste Regulamento.

5.4 O Comitê de Avaliação do Inova Jovem avaliará os modelos de negócios entregues e selecionará 06 (seis) equipes finalistas.

5.5 O Treinamento em Pitch será online e dividido em duas etapas. A primeira etapa do Treinamento de Pitch online será para todas as equipes participantes do programa. A segunda etapa será somente para as equipes finalistas e de forma individualizada por equipe, sendo obrigatória a participação de pelo menos uma pessoa da equipe no dia e horário estipulados para cada equipe. A não participação acarretará na desclassificação da equipe.

5.6 A Final do Programa Inova Jovem será online e aberta ao público, com a participação de pelo menos dois integrantes das equipes.

## 6. Avaliação

A avaliação compreende duas etapas, de acordo com o descrito abaixo:

**6.1 Etapa 1 - Avaliação do Modelo de Negócio** – O Modelo de Negócio será entregue, em plataforma digital, na data prevista no cronograma e avaliado pelo Comitê de Avaliação do Inova Jovem. Serão avaliados os Modelos de Negócios, com base nos seguintes critérios: (1) a estruturação do Modelo de Negócio, de acordo com o uso correto da metodologia de Business Model Canvas (BMC); (2) viabilidade comercial e fundamentação do Modelo de Negócio (3) clareza na exposição da proposta de valor; (4) diferencial do Modelo de Negócio; (5) descrição do nicho de mercado; (6) argumentação do potencial do Modelo de



Negócio; (7) justificativa das hipóteses elaboradas pela equipe; (8) a descrição dos testes de validação de hipóteses – observando-se evidências de que as hipóteses foram testadas (exemplo: e-mails, entrevistas com pelo menos 5 potenciais clientes ou fornecedores).

6.1.1 Os Modelos de Negócios receberão notas de 0 a 100.

6.1.2 Será desclassificada a equipe que apresentar seu Modelo de Negócio fora dos padrões ensinados no Workshop de Inovação do Business Model Canvas (BMC).

6.1.3 Os seis melhores projetos seguem para a final da competição.

**6.2 Etapa 2 - Avaliação do pitch** – Os pitches serão apresentados durante o evento online e terão avaliações diferentes para duas categorias de prêmios: Avaliação pela Banca e Voto Popular. A divulgação das equipes vencedoras nas duas categorias ocorrerá durante a final.

**6.2.1 Categoria: Avaliação da Banca** – A Banca Final avaliará os Pitches das seis equipes finalistas, de acordo com os seguintes critérios: (1) saudação/introdução; (2) proposta de valor; (3) mercado; (4) receitas e indicadores; (5) follow-up; (6) confiança/energia; (7) linguagem corporal; (8) voz/discurso. **Pontuação:** Os pitches receberão notas de 0 a 100. Em caso de empate entre as equipes (mesmas notas atribuídas ao pitch), o primeiro critério de desempate será a nota do Modelo de Negócio.

**6.2.2 Categoria: Votação Popular:** Os participantes do evento online poderão votar na própria plataforma do evento (Zoom) na equipe de sua preferência e a aquela com maior número de votos ganhará. Em caso de empate entre as equipes (mesmas notas atribuídas ao pitch), o primeiro critério de desempate será a nota do Modelo de Negócio.

## 7. Premiação

7.1 A equipe classificada em primeiro lugar na categoria Avaliação da Banca será premiada com:

- R\$1.000,00 **para cada integrante da equipe vencedora** (valor bruto sujeito a incidência de impostos). A Organização do Inova Jovem entrará em contato com os vencedores na semana após o evento com a listagem de documentos necessários para o pagamento. Cada integrante deve enviar a sua relação de documentos que será encaminhada pela Organização para a Funcamp, órgão que tem o prazo de 20 dias úteis para realizar pagamento com depósito em conta corrente no nome da pessoa premiada. Caso a pessoa (menor ou maior de idade) não tenha conta corrente, será feita uma ordem de pagamento que fica disponível em qualquer agência do Banco Santander, onde a pessoa premiada deve ir com um documento original de identidade com foto para retirar o pagamento.
- Certificado de participação como integrante de **equipe vencedora na categoria Avaliação da Banca para cada integrante**, que só será entregue por e-mail para quem



responder o questionário de avaliação sobre o Programa dentro do prazo a ser comunicado por e-mail.

7.2 A equipe vencedora na categoria Votação Popular receberá:

- Certificado de participação como integrante de **equipe vencedora na categoria Votação Popular para cada integrante**, que só será entregue por e-mail para quem responder o questionário de avaliação sobre o Programa dentro do prazo a ser comunicado por e-mail.

7.3 Os demais integrantes das equipes finalistas não vencedoras receberão certificado de participação como finalistas, entregue por e-mail exclusivamente para aqueles que responderem o questionário de avaliação sobre o Programa dentro do prazo a ser comunicado por e-mail.

7.4 Todos os integrantes das equipes que participaram do Workshop de Inovação receberão por e-mail certificado de participação nessa etapa se responderem o questionário de avaliação sobre o Workshop dentro do prazo a ser comunicado no evento.

## 8. Colaboração com a Mídia e Direito de Imagem

8.1 Ao submeter as inscrições de equipes, os participantes do Programa Inova Jovem concordam automaticamente em conceder entrevistas e participar de reportagens que, por ventura, sejam solicitadas. Também autorizam à Organização do Inova Jovem a veicular as imagens oriundas da competição nos diversos tipos de mídia, tais como impressa, televisionada, vídeo, virtual, telefônica, dentre outras.

## 9. Confidencialidade e Propriedade Intelectual

9.1 A Agência de Inovação Inova Unicamp divulgará o conteúdo dos materiais produzidos pelos participantes apenas aos mentores, examinadores, organizadores da competição e patrocinadores.

9.1.1 A divulgação do conteúdo dos materiais entregues aos patrocinadores ocorrerá nos termos do que determinar cada contrato de patrocínio da edição do Programa Inova Jovem, que não será divulgado aos participantes ou terceiros.

9.2 É de responsabilidade das equipes a determinação de quais informações serão divulgadas durante a competição, não ficando os participantes obrigados a ceder qualquer



tipo de informação que considerem sigilosa, confidencial, não pertinente à ideia ou que comprometa a sua estratégia de proteção de seus direitos de Propriedade Intelectual.

9.3 Os participantes têm ciência de que a Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, não considera as ideias, por si só, como direitos autorais objetos de proteção legal, dessa forma, cabe a cada equipe a adaptação de seu Modelo de Negócio e de suas apresentações a fim de resguardar o “pulo do gato” de suas ideias.

9.4 Os organizadores, colaboradores e avaliadores da competição terão acesso a todos os materiais produzidos pelas equipes, devendo guardar sigilo sobre o seu conteúdo.

9.5 Os patrocinadores poderão utilizar e/ou explorar as ideias a que tenham acesso, desde que sejam ideias puramente abstratas, não reconhecidas como passíveis de proteção pela Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, mas estarão sempre obrigados a identificar a autoria das ideias e a recompensar os autores, nos termos dos respectivos contratos de patrocínio firmados para a edição do Programa Inova Jovem.

9.6 Nos casos em que as Ideias e Modelos de Negócios desenvolvidos pelas equipes ultrapasse a esfera de ideias e por si só venham a constituir qualquer resultado objeto de proteção de propriedade intelectual (tais como invenções e modelos de utilidade, passíveis de proteção por patente ou desenhos industriais, marcas e programas de computador, passíveis de proteção por registro) serão observadas as seguintes regras:

9.6.1 Caso o direito da Propriedade Intelectual seja resultado do desenvolvimento no âmbito de ensino, pesquisa ou extensão dos Colégios Técnicos de Campinas ou Limeira (Cotuca ou Cotil) ligados à Unicamp, os participantes, organizadores, colaboradores, avaliadores, patrocinadores e todas as demais pessoas que tiverem acesso ao seu conteúdo deverão observar as regras da Política Institucional da Propriedade Intelectual da Unicamp, estabelecida pela Deliberação CONSU-A-16/2010 (Anexo III), que prevê, dentre outras regras, que:

a) a Unicamp detém a propriedade intelectual das invenções, dos modelos de utilidade, dos desenhos industriais, das marcas, dos programas de computador e de outras tecnologias, bem como resultados tangíveis de pesquisa, obtidos ou alcançados por membros de sua comunidade acadêmica em atividades de ensino, de pesquisa e de extensão da Unicamp, incluindo professores, pesquisadores e estudantes formalmente identificados e aceitos como visitantes e participantes e



b) a comercialização da propriedade intelectual da Unicamp poderá ser efetuada sob qualquer forma legal e, especialmente, por meio do licenciamento ou da cessão dos direitos da propriedade intelectual.

9.6.2 – O disposto no item 9.6.1 não se aplica aos casos em que os direitos da Propriedade Intelectual sejam resultados do desenvolvimento exclusivo dos participantes, sem que tenha havido qualquer interação com seus professores ou com os mentores do Inova Jovem e fora do ambiente dos colégios, hipótese em que os participantes serão os únicos detentores da titularidade e responsáveis pela sua proteção e disponibilização para utilização, exploração ou cessão a terceiros.

## **10. Patrocínio**

10.1 O patrocínio do Programa Inova Jovem poderá ocorrer através de investimentos em espécie ou em prêmios, da concessão de bolsas aos vencedores ou de outras vantagens.

10.2 O patrocínio será formalizado através de um contrato de patrocínio a ser firmado entre a Fundação de Desenvolvimento da Unicamp (Funcamp) e o patrocinador.

10.3 O contrato de patrocínio deverá conter, dentre outras informações, o tipo de vantagem oferecida pelo patrocinador, a amplitude do acesso pelo patrocinador às Ideias de Negócios, Modelos de Negócios e apresentações das equipes inscritas e a obrigatoriedade da observância da Política Institucional de Propriedade Intelectual da Unicamp.

10.4 Os patrocinadores que, nos termos dos contratos de patrocínio, tiverem acesso aos conteúdos das Ideias e dos Modelos de Negócios deverão observar as normas contratuais, bem como as contidas no item 8 deste Regulamento, a Política Institucional de Propriedade Intelectual da Unicamp com relação aos Direitos da Propriedade Intelectual e a legislação vigente.

## **11. Disposições Gerais**

11.1 Os participantes são responsáveis pelas eventuais despesas de conexão de internet.

11.2 A qualquer tempo, poderão ser desclassificadas da competição as equipes cujos Modelos de Negócios:





- a) não apresentem autenticidade e violem direitos autorais de terceiros;
- b) não estejam em conformidade com o estabelecido no presente Regulamento;
- c) não atendam às orientações quanto à formatação e às restrições propostas para cada tipo de documento apresentado ou apresentação realizada durante a competição.

11.3 As decisões proferidas pela Organização do Programa Inova Jovem, pelo Comitê de Avaliação do Inova Jovem e pela Banca Final não estão sujeitas a recursos.

11.4 Eventuais questões que não estejam previstas neste regulamento serão solucionadas pela Agência de Inovação Inova Unicamp.

**Anexo I – Modelo de Inscrição** (a ser preenchido em formulário disponível no site do Programa Inova Jovem: <http://www.inova.unicamp.br/inovajovem/> - não serão aceitos formulários enviados por e-mail ou outros meios, sem ser o formulário do site.)

### **FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO DE EQUIPES INOVA JOVEM**

\*São campos obrigatórios

As equipes devem ter de 3 (três) a 5 (cinco) integrantes.

Campos com asterisco\* são obrigatórios.

**NOME DA EQUIPE\*:**

**NOME DA ESCOLA\*:**

**TIPO DE ESCOLA\*: (OPÇÕES)**

- 1) **Ensino Médio Regular Público Federal**
- 2) **Ensino Médio Técnico Público Federal**
- 3) **Ensino Médio Regular Público Estadual**



- 4) **Ensino Médio Técnico Público Estadual**
- 5) **Ensino Médio Regular Público Municipal**
- 6) **Ensino Médio Técnico Público Municipal**
- 7) **Ensino Médio Regular Privado**
- 8) **Ensino Médio Técnico Privado**

**MUNICÍPIO\*:**

**ESTADO\*:**

**MEMBRO 1**

NOME COMPLETO\*:

IDADE\*:

RG\*:

E-MAIL\*:

TELEFONE\*:

CELULAR\*:

CIDADE\*:

ESTADO\*:

CURSO:

ANO/TURMA\*:

REGISTRO OU IDENTIFICAÇÃO ESCOLAR\*:

QUAL PROFISSÃO PRETENDE SEGUIR?

EM QUAL EMPRESA VOCÊ SONHA EM TRABALHAR\*?

**Em caso que for menor de idade, preencha os campos abaixo ou a equipe será desclassificada. Maiores de idade não precisam preencher.**

NOME DO RESPONSÁVEL:

RG DO RESPONSÁVEL:

TELEFONE RESPONSÁVEL:

**MEMBRO 2**

NOME COMPLETO\*:

IDADE\*:

RG\*:

E-MAIL\*:

TELEFONE\*:

CELULAR\*:



CIDADE\*:  
ESTADO\*:  
CURSO:  
ANO/TURMA\*:  
REGISTRO OU IDENTIFICAÇÃO ESCOLAR\*:  
QUAL PROFISSÃO PRETENDE SEGUIR?  
EM QUAL EMPRESA VOCÊ SONHA EM TRABALHAR\*?

**Em caso que for menor de idade, preencha os campos abaixo ou a equipe será desclassificada. Maiores de idade não precisam preencher.**

NOME DO RESPONSÁVEL:  
RG DO RESPONSÁVEL:  
TELEFONE RESPONSÁVEL:

### **MEMBRO 3**

NOME COMPLETO\*:  
IDADE\*:  
RG\*:  
E-MAIL\*:  
TELEFONE\*:  
CELULAR\*:  
CIDADE\*:  
ESTADO\*:  
CURSO:  
ANO/TURMA\*:  
REGISTRO OU IDENTIFICAÇÃO ESCOLAR\*:  
QUAL PROFISSÃO PRETENDE SEGUIR?  
EM QUAL EMPRESA VOCÊ SONHA EM TRABALHAR\*?

**Em caso que for menor de idade, preencha os campos abaixo ou a equipe será desclassificada. Maiores de idade não precisam preencher.**

NOME DO RESPONSÁVEL:  
RG DO RESPONSÁVEL:  
TELEFONE RESPONSÁVEL:

### **MEMBRO 4**

NOME COMPLETO:



IDADE:  
RG:  
E-MAIL:  
TELEFONE:  
CELULAR:  
CIDADE:  
ESTADO:  
CURSO:  
ANO/TURMA:  
REGISTRO OU IDENTIFICAÇÃO ESCOLAR:  
QUAL PROFISSÃO PRETENDE SEGUIR?  
EM QUAL EMPRESA VOCÊ SONHA EM TRABALHAR?

**Em caso que for menor de idade, preencha os campos abaixo ou a equipe será desclassificada. Maiores de idade não precisam preencher.**

NOME DO RESPONSÁVEL:  
RG DO RESPONSÁVEL:  
TELEFONE RESPONSÁVEL:

#### **MEMBRO 5**

NOME COMPLETO:  
IDADE:  
RG:  
E-MAIL:  
TELEFONE:  
CELULAR:  
CIDADE:  
ESTADO:  
CURSO:  
ANO/TURMA:  
REGISTRO OU IDENTIFICAÇÃO ESCOLAR:  
QUAL PROFISSÃO PRETENDE SEGUIR?  
EM QUAL EMPRESA VOCÊ SONHA EM TRABALHAR?

**Em caso que for menor de idade, preencha os campos abaixo ou a equipe será desclassificada. Maiores de idade não precisam preencher.**

NOME DO RESPONSÁVEL:  
RG DO RESPONSÁVEL:



TELEFONE RESPONSÁVEL:

**IDEIA DE NEGÓCIO DA EQUIPE\***

**ESTÁ LIGADO A QUAL TEMÁTICA?\* (OPÇÕES)**

- Saúde e Bem-Estar
- Educação de Qualidade
- Energia Limpa e Acessível
- Cidades e Comunidades Sustentáveis
- Consumo e Produção Responsáveis

**A IDEIA É\*: (OPÇÕES)**

- Um serviço
- Um produto/processo (equipamento, programa de computador, etc)

**QUAL É A ÁREA DE ATUAÇÃO?\* (Ex. Tecnologia da Informação, Marketing, Biotecnologia, etc)**

**QUAL É PROBLEMA A SER SOLUCIONADO?\* (mínimo de 100 máximo 200 palavras)**

**QUAL É A PROPOSTA DE SOLUÇÃO?\* (mínimo de 100 máximo 200 palavras)**

**QUAL É O ASPECTO INOVADOR/DIFERENCIAL DA SOLUÇÃO?\* (máximo de 100 palavras)**

**QUEM SÃO OS POTENCIAIS CLIENTES E POR QUÊ?\* (máximo 100 palavras)**

**Anexo II – Modelo de Autorização dos Responsáveis Legais para a participação de menores de 18 anos no Programa Inova Jovem**

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PAIS OU RESPONSÁVEIS**

Eu, (nome completo), portador do RG nº (número) e CPF nº (número), residente e domiciliado na (endereço), responsável legal na qualidade de (pai, mãe ou tutor) do menor (nome), portador do RG nº (número), nascido em (data), AUTORIZO a participação do menor no Programa Inova Jovem 2020, organizado pela Agência de Inovação Inova Unicamp, órgão da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), assumindo toda a



responsabilidade pela presente autorização e participação do menor sob minha responsabilidade legal, declarando-me ciente de todas as normas contidas no Regulamento do Programa, disponíveis na página da internet <http://www.inova.unicamp.br/inovajovem/>.

Campinas, (data).

---

Assinatura do Responsável Legal



### **Anexo III - Deliberação CONSU-A-16/2010 - “Política Institucional de Propriedade Intelectual da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP”**

Esta Política de Propriedade Intelectual (PI) estabelece os princípios, orientações e bases normativas sobre a matéria, a serem observados no âmbito da UNICAMP por todos os integrantes de sua comunidade.

Sua formulação leva em consideração as especificidades das instituições de ensino superior em geral, e da UNICAMP em particular, e seu compromisso com o ensino, a produção e a difusão do conhecimento.

A identificação e a proteção legal de resultados da atividade acadêmica e de outras atividades que possuam valor patrimonial ou comercial, atendem aos interesses e obrigações legais da Universidade e dos criadores e inventores a ela vinculados a qualquer título.

Neste sentido, esta Política alinha a UNICAMP ao marco legal nacional sobre propriedade intelectual e às Leis de Inovação Federal e Paulista.

#### **Política**

A Política de Propriedade Intelectual – PI – é orientada pelos seguintes princípios, consistentes com a missão, valores, tradições e normas que regem a UNICAMP e balizam sua relação com a sociedade.

#### **1 Princípios**

- Contribuir para a criação de um ambiente favorável à geração de novo conhecimento e a sua transferência para a sociedade, em consonância com a missão da Universidade de criar e disseminar o conhecimento.
- Promover a PI de modo que sua utilização gere benefícios à sociedade por meio do desenvolvimento da relação da Universidade com os setores público e empresarial, entre outros.
- Assegurar a adequada recompensa à UNICAMP e aos seus pesquisadores pela exploração de inovações baseadas em sua PI.
- Assegurar que as medidas de proteção legal e sigilo da PI sejam tomadas em consonância com a missão da UNICAMP no ensino, na pesquisa, na geração e difusão de conhecimento, na inovação e na consequente transferência da tecnologia para a sociedade, buscando sempre o maior benefício social.



- Buscar a solução de conflitos de interesse, assim como daqueles relativos ao sigilo em relação à PI da UNICAMP, tendo sempre em consideração a legislação vigente e os valores, a missão e os objetivos institucionais da UNICAMP.
- Assegurar que as atividades de pesquisa em parceria ou colaboração com terceiros sejam previamente formalizadas por instrumentos jurídicos adequados, nos quais a PI da UNICAMP esteja adequadamente protegida.

## **2 Diretrizes**

### **2.1 Titularidade**

2.1.1 A UNICAMP detém a propriedade intelectual das invenções, dos modelos de utilidade, dos desenhos industriais, das marcas, dos programas de computador (Leis n.ºs. 9.609/1998 e 9.610/1998), dos cultivares (Lei nº 9.456/1997) e de outras tecnologias, bem como de resultados tangíveis de pesquisa, obtidos ou alcançados por membros da sua comunidade acadêmica em atividades de ensino, de pesquisa e de extensão da UNICAMP, incluindo professores, pesquisadores, estudantes, servidores assim como professores, pesquisadores e estudantes formalmente identificados e aceitos como visitantes e participantes.

2.1.2 De acordo com a legislação, os direitos de propriedade das criações literárias, artísticas e pedagógicas pertencerão aos autores. Livros e artigos acadêmicos, teses, dissertações e trabalhos similares terão seus direitos assignados aos autores, respeitados os acordos formais existentes nos casos de parceria com terceiros ou com a UNICAMP, para financiamento ou execução de trabalhos ou de pesquisas.

2.1.3 Os direitos autorais, quando envolverem patrimônio, material e imaterial de populações tradicionais, deverão ser repartidos de acordo com a legislação pertinente em vigor.

2.1.4 Para a UNICAMP programas de computador equiparam-se a criações literárias, artísticas e pedagógicas, desde que os códigos-fonte desses programas sejam previamente tornados disponíveis ao público em geral, de forma gratuita, por meio da Internet, acompanhados de uma licença que garanta a sua livre utilização. Cabe aos autores a decisão de disponibilizar os programas de computador livremente, respeitando-se eventuais acordos formais existentes com terceiros ou com a UNICAMP, para financiamento do desenvolvimento e eximindo a UNICAMP de toda e qualquer responsabilidade em relação a esta decisão e seus desdobramentos, usos e consequências.

2.1.5 A criação realizada no curso de uma pesquisa financiada por terceiros terá sua propriedade atribuída segundo o estabelecido no instrumento jurídico firmado, obedecida a legislação vigente, devendo todos os participantes em projetos de pesquisa da UNICAMP formalizados com terceiros, estar informados e anuírem às cláusulas de propriedade intelectual e sigilo dos respectivos instrumentos jurídicos.





2.1.6 Os Contratos e Convênios que envolvam desenvolvimento passível de proteção à propriedade intelectual, deverão, necessariamente, conter cláusulas de sigilo que assegurem os critérios de originalidade necessários à obtenção de direitos de propriedade intelectual.

2.1.7 Nos casos onde os desenvolvimentos forem realizados ou os resultados forem obtidos pela própria UNICAMP, a titularidade dos direitos de PI será exclusiva da UNICAMP.

2.1.8 Nos casos onde os desenvolvimentos forem realizados ou os resultados forem obtidos em parceria com instituições públicas ou privadas e nos quais ocorrer aporte, pela UNICAMP e pelos parceiros, de conhecimentos, de recursos humanos ou de recursos materiais e financeiros, a titularidade dos direitos de PI poderá ser compartilhada na proporção equivalente ao montante do valor agregado do conhecimento já existente no início da parceria e dos recursos humanos, financeiros e materiais alocados pelas partes.

2.1.9 Os estudos ou ensaios clínicos fases III e IV caracterizam-se como uma prestação de serviços especializados da Universidade para empresas farmacêuticas, mediante contrato firmado. É pouco provável que tais fases resultem em criação passível de proteção dos direitos de propriedade intelectual. Nestes casos, a UNICAMP aceita que a titularidade de direitos de propriedade intelectual previstas nestes contratos seja exclusiva do contratante.

2.1.10 Ocasionalmente, a UNICAMP poderá ceder seus direitos de PI sobre a criação, mediante aprovação pelo Conselho Universitário, desde que previamente justificada e encaminhada pela administração superior da Universidade, ouvida a Agência de Inovação da UNICAMP, nos seguintes casos:

- nos projetos em parceria ou colaboração com terceiros e em razão de relevante interesse social ou institucional; ou
- para que o respectivo criador exerça os direitos de PI em seu próprio nome e sob sua inteira responsabilidade, nos termos da legislação pertinente.
- em outras situações aqui não previstas.

## **2.2 Comercialização da Propriedade intelectual**

2.2.1 A comercialização da PI da Universidade será orientada pelos objetivos de facilitar a transformação da criação em inovação e beneficiar a sociedade.

2.2.2 A comercialização da PI da Universidade poderá ser efetuada sob qualquer forma legal e, especialmente, por meio do licenciamento ou da cessão dos direitos de propriedade intelectual.

2.2.3 A UNICAMP poderá ceder, na forma prevista em 2.1, ou licenciar sua propriedade intelectual para empresas, órgãos de Governo e demais organizações da sociedade, em conformidade com a legislação vigente, para que estes desenvolvam e explorem comercialmente tecnologias específicas, objeto de licenciamento ou transferência, desde que demonstrada capacidade técnica, financeira e de gestão, tanto administrativa como comercial, do empreendimento.



2.2.4 Os ganhos econômicos decorrentes de comercialização da parcela da PI de propriedade da UNICAMP, na forma de Royalties ou de qualquer outra forma de remuneração ou benefício financeiro, previstos na legislação brasileira, serão divididos na proporção de 1/3 para o criador ou criadores, 1/3 para a Unidade ou Unidades Universitárias às quais os criadores estejam vinculados e 1/3 para a Administração Central da Universidade.

2.2.4.1 A partilha dos ganhos econômicos referentes à exploração comercial da PI deverá ser feita após o ressarcimento à UNICAMP, com valores corrigidos, das despesas incorridas com a proteção da propriedade intelectual, tais como despesas com a redação, pedido ou depósito da patente ou registro de outra forma de PI, no Brasil ou no exterior, incluídas neste último caso as solicitações por meio do PCT (Patent Cooperation Treaty) e outras formas de pedido ou depósito internacional, assim como despesas de manutenção da patente, além de outras despesas diretamente incorridas com o licenciamento como estudos de mercado, planos de negócios.

2.2.4.2 Os custos de auditoria e fiscalização das receitas geradas por comercialização de direitos de propriedade intelectual da UNICAMP serão deduzidos dos rendimentos recebidos pela Universidade a este título.

2.2.5 O licenciamento da PI da Universidade será feito preferencialmente de forma não exclusiva, entretanto reconhece-se que muitas vezes o licenciamento exclusivo, previsto no artigo 6º da Lei nº 10.973/2004, poderá ser a opção apropriada para que as invenções ou descobertas cheguem ao mercado para o benefício público.

2.2.5.1 Conforme o artigo 6º da Lei nº. 10.973/2004, e o § 2º. do artigo 8º. da Lei Complementar do Estado de São Paulo nº. 1049/2008, a empresa ou entidade detentora do direito exclusivo de exploração de criação protegida perderá automaticamente esse direito caso não comercialize a criação dentro do prazo e condições definidos no contrato, podendo a UNICAMP proceder a novo licenciamento.

### **2.3 Resolução de conflitos**

Questões de interpretação ou reivindicações de direitos relacionadas a esta Política de PI da UNICAMP serão resolvidas de acordo com os seguintes procedimentos:

- O assunto em disputa será submetido à Congregação da Unidade, que designará Comissão Assessora para examinar e dar parecer, consultadas e chamadas a se manifestar também a Procuradoria Geral e a Inova UNICAMP.
- Nos casos em que a solução do conflito implicar em interpretação da presente Política de PI, a Congregação da Unidade recorrerá de ofício ao Consu.

## **3 Governança**



A Agência de Inovação da UNICAMP (Inova UNICAMP) - núcleo de inovação tecnológica da UNICAMP - será a responsável pela implementação desta Política de PI, com as atribuições de:

- orientar os interessados da comunidade universitária nas questões relativas à PI;
- responsabilizar-se, sem prejuízo das competências e atuação das demais instâncias e órgãos da universidade, pela disseminação da cultura de propriedade intelectual, pela proteção legal e licenciamento da PI, de acordo com a legislação vigente, excetuando-se os direitos autorais previstos na Lei 9.610/1998.
- divulgar e manter em sua página eletrônica, para consulta da comunidade da UNICAMP, informações sobre a política, normas e procedimentos da Universidade relativos à PI, bem como sobre a correspondente legislação vigente no país.
- apoiar as unidades de ensino e pesquisa e demais instâncias e órgãos da UNICAMP, na implantação e no uso dos procedimentos e instrumentos de propriedade intelectual.