



EDIÇÃO 2022

Ideathon

SAÚDE ✦ GESTÃO ✦ TECNOLOGIA

10 anos
ufjf | CAMPUS GV

EDITAL IDEATHON 2022: GESTÃO, INOVAÇÃO E SAÚDE

O Setor de Inovação, Empreendedorismo e Transferência de Tecnologia do Campus de Governador Valadares torna público o presente Edital para inscrições no concurso ***IDEATHON 2022: GESTÃO, INOVAÇÃO E SAÚDE***.

O EDITAL – *IDEATHON: Gestão, Inovação e Saúde* é uma iniciativa integrante do *Setor de Inovação, Empreendedorismo e Transferência de Tecnologia*, doravante denominado Setor de Inovação, vinculado à Universidade Federal de Juiz de Fora UFJF - Campus Governador Valadares (UFJF-GV); e do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia, doravante denominado, CRITT/UFJF, que busca selecionar e valorizar soluções inovadoras dentro do ambiente acadêmico universitário. Este Ideathon tem por característica ser uma maratona para o desenvolvimento de projetos de soluções tecnológicas que sejam inovadoras e utilizáveis, especialmente para a área da saúde.

SUMÁRIO

[1 Preâmbulo - Promotores do Concurso](#) | [2 Objetivos](#) | [3 Regulamento](#)
[4 Inscrição e Participação](#) | [5 Etapas](#) | [6 Comissão Organizadora e Comissão Julgadora](#)
[7 Julgamento e Premiação](#) | [8 Cronograma](#) | [9 Disposições Finais](#) |

1 PREÂMBULO - PROMOTORES DO CONCURSO

1.1 O promotor do concurso de que trata este Edital é o Campus Governador Valadares da Universidade Federal de Juiz de Fora, inscrito no CNPJ 21.195.755/0001-69, com sede na rua São Paulo 745, Centro, Governador Valadares-MG, CEP 35010-180. O Setor de Inovação (UFJF-GV) e o CRITT-UFJF são parceiros na organização do concurso.

1.2 Convocação do Concurso: A Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF - Campus GV, no uso de suas competências, torna pública a abertura do *IDEATHON: Gestão, Inovação e Saúde*, que premiará as 3 (três) melhores soluções inovadoras na área da saúde.

2 OBJETIVOS

2.1 O Edital fixa os procedimentos, indica normas e cláusulas básicas para a realização do Concurso, com vista à criação e implementação de soluções inovadoras para a área da saúde;

2.2 O Objetivo do concurso é: (1) capacitar docentes, técnicos, discentes e egressos recentes das mais diferentes áreas do conhecimento em processos de inovação e empreendedorismo; (2) fomentar a busca e implementação de soluções inovadoras por parte das comunidades

acadêmicas de Governador Valadares; (3) ampliar a integração entre o conhecimento científico e as demandas da sociedade, com foco em inovação.

3 REGULAMENTO

3.1 O concurso tem por objeto o desenvolvimento e apresentação de soluções inovadoras para a área da saúde;

3.1.1 As equipes deverão desenvolver mínimo produto viável (MVP) e apresentar na forma de pitch;

3.2 Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do(s) respectivo(s) participante(s);

3.3 São assegurados aos Participantes todos os direitos decorrentes da propriedade intelectual sobre eventuais produtos passíveis de proteção desenvolvidos durante o evento;

3.4 Não serão aceitos conteúdos ou atitudes que atentem contra a moral, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificados(as), a situação será analisada pela Comissão Técnica do evento, podendo ocasionar a desclassificação do(s) participante(s);

3.5 As soluções apresentadas devem ser propostas de inovação em produtos, serviços ou processos em saúde, em uma das seguintes linhas:

Linha 1 - Pesquisa e inovação aplicada em saúde/ciências da vida que sejam relevantes para o desenvolvimento do Sistema Único de Saúde (SUS);

Linha 2 - Pesquisa e inovação aplicada em saúde/ciências da vida que sejam relevantes para a gestão da rede de saúde;

Linha 3 - Pesquisa e inovação aplicada em saúde/ciências da vida relacionadas ao desenvolvimento da proteção da saúde do trabalhador;

Linha 4 - Pesquisa e inovação aplicada que possam atender às demandas mais importantes para órgãos públicos ou privados da cadeia da saúde.

4 INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

4.1 Não haverá taxa de inscrição;

4.2 Podem participar todo(a)s o(a)s discentes (estudantes), maiores de 18 (dezoito) anos, que estejam matriculados em cursos de graduação e pós-graduação de Instituições de Ensino Superior (IES) instaladas no município de Governador Valadares-MG;

- 4.3 Podem participar docentes (professores) com vínculo ativo em Instituições de Ensino Superior (IES) instaladas no município de Governador Valadares, exceto os membros do Setor de Inovação da UFJF-GV e da Comissão Técnica e da Comissão Julgadora;
- 4.4 Podem participar todo(a)s o(a)s egressos(as) de cursos de graduação e pós-graduação da UFJF-GV, que tenham concluído o curso a partir do primeiro semestre de 2020;
- 4.5 Podem participar todos Técnicos Administrativos em Educação (TAEs) com vínculo ativo na UFJF-GV, exceto os membros do Setor de Inovação da UFJF-GV e da Comissão Técnica e da Comissão Julgadora;
- 4.6 **A inscrição será individual.** Para se inscrever, o proponente deverá acessar o site <https://www2.ufjf.br/inovacaogv/>, clicar no link correspondente à Chamada “Ideathon 2022” e preencher todos os campos do formulário de inscrição;
- 4.7 Não será admitida inscrição por outro meio que não o on-line, disponível no site do Setor de Inovação da UFJF-GV;
- 4.8 Não serão aceitas inscrições após o prazo final estabelecido no cronograma, **de 23/09/22 até 12:00h do dia 11/11/22;**
- 4.9 **As vagas são limitadas a 50 participantes.** A seleção dos participantes ocorrerá por ordem de inscrição até o limite de participantes. Após preenchimento desse total, será aberta uma lista de espera;
- 4.9.1 Do total de vagas, será destinado o mínimo de 50% exclusivamente para estudantes/servidores da UFJF-GV. O não preenchimento de vagas exclusivas implica na liberação da(s) vaga(s) para os participantes externos;
- 4.10 **Cada participante deverá providenciar suas próprias ferramentas de trabalho (notebooks, tablets, smartphones, softwares e outros);**
- 4.11 Após a inscrição, o proponente receberá uma comunicação eletrônica via e-mail confirmando sua inscrição;
- 4.12 A Comissão Técnica **não** se responsabilizará por inscrições não recebidas em virtude de eventuais problemas técnicos, sobrecarga no volume de dados em um mesmo momento ou quaisquer outros empecilhos de qualquer natureza;
- 4.13 Todas as comunicações a serem feitas entre os inscritos e a Comissão Técnica serão por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição;
- 4.14 O Setor de Inovação da UFJF-GV e a Diretoria de Inovação/CRITT/UFJF comprometem-se a mencionar o nome do(s) autor(es), nas utilizações que deste(s) venham a fazer, renunciando o(s) mesmo(s) a receber contrapartida financeira ou de outra índole,

considerando ambas as partes que o objetivo dessas publicações, edições serão de interesse cultural, promocional e social;

4.15 A Organização do concurso se reserva o direito de não realizar o mesmo caso haja menos de 20 (vinte) inscritos na competição, ou caso ocorra alguma adversidade de natureza externa, que comprometa a realização do evento;

4.16 Após o período de inscrição, os participantes inscritos **deverão confirmar sua participação entre às 12h do dia 11/11/22 e 23h59m do dia 17/11/22**, respondendo o e-mail de confirmação que será enviado. No momento da confirmação, os participantes inscritos como “Egresso(a) UFJF”, “Estudante de outra IES - Gov. Valadares” e “Professor(a) de outra IES” deverão enviar o documento solicitado abaixo para comprovação do vínculo acadêmico com a Instituição de Ensino Superior indicada no momento da inscrição;

a) Egresso(a): Certificado ou declaração de conclusão de curso;

b) Estudante de outra IES - Gov. Valadares: Comprovante de matrícula;

c) Professor(a) de outra IES: Comprovante de vínculo com a IES;

4.17 A pessoa que não confirmar sua participação até a data estipulada ou não enviar a documentação correta conforme indicado no item 4.16, perderá a vaga para os inscritos da lista de espera, por ordem de inscrição;

4.18 A pessoa que confirmar e não participar do evento poderá sofrer restrição para participação no evento similar seguinte, proposto pelo Setor de Inovação da UFJF-GV;

4.19 A participação no concurso implica na autorização do(s) autor(es) para utilização pela UFJF, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente concurso.

4.20 No período compreendido entre às 13h:00 do dia 30/11/22 até às 13h:00 do dia 01/12/22 serão ofertadas 10 (dez) vagas para estudantes com vínculo ativo em Instituição de Ensino Superior situada em Gov. Valadares;

4.21 Os 10 (dez) primeiros que se inscreverem serão automaticamente confirmados para participar do evento. Os demais serão desclassificados.

4.22 Caso seja feita a inscrição e o(a) participante desista sem justificativa que envolva causa de força maior, poderá sofrer restrição para participar de evento similar no ano seguinte.

5 ETAPAS

5.1 O concurso *IDEATHON: Gestão, Inovação e Saúde*, objeto do presente edital, nos termos do art. 13, inciso I, § 1º e art. 22, inciso IV, § 4º da Lei no 8.666, de 1993, está dividido em 04 (quatro) momentos:

- a) **1ª Etapa (Nivelamento):** Atividade para alinhar instruções gerais entre os participantes;
- b) **2ª Etapa (Formação de equipes):** primeiro dia da maratona, com dinâmica própria para formação de, no máximo, 10 (dez) equipes;
- c) **3ª Etapa (Desenvolvimento):** Período para desenvolvimento das soluções com a orientação de mentores;
- d) **4ª Etapa (Banca avaliadora e Premiação):** Apresentação das soluções, *feedback* dos participantes, julgamento e premiação das equipes vencedoras.

5.1.1 PRIMEIRA ETAPA (NIVELAMENTO): As pessoas **selecionadas** deverão participar de uma atividade de nivelamento, com duração de **01 (uma) hora**, que acontecerá na semana anterior ao evento principal, **na modalidade on-line**, para apresentação de ferramentas que poderão ser úteis ao desenvolvimento da solução durante o concurso. **A data e horário serão divulgados em momento oportuno. A participação não é obrigatória ;**

5.1.2 SEGUNDA ETAPA (FORMAÇÃO DE EQUIPES): Os participantes que, no ato da inscrição, indicaram a proposta de inovação, deverão apresentá-la para todos os demais participantes, os quais deverão votar as melhores ideias, para formação de equipes. O número máximo de ideias que poderão seguir na competição é 10 (dez). Cada equipe poderá ter entre 3 (três) e 5 (cinco) membros. Os participantes que não indicaram proposta de inovação no ato de inscrição e desejarem apresentar uma proposta nesta etapa, deverão informar à Comissão Técnica, inscrevendo-se nesse primeiro dia da maratona;

5.1.3 - TERCEIRA ETAPA (DESENVOLVIMENTO): Após a abertura do concurso, cada equipe deverá desenvolver sua solução a partir da metodologia e ferramentas apresentadas nas mentorias. Caberá à Comissão Técnica o gerenciamento do cronograma de mentorias. O concurso contará com a presença de Mentore(a)s de diferentes áreas do conhecimento, que acompanharão o ciclo de execução do IDEATHON;

5.1.4 QUARTA ETAPA (JULGAMENTO E PREMIAÇÃO): As soluções serão apresentadas no dia 04/12/22 (domingo) na forma de PITCH, com duração máxima de 5 (cinco) minutos, e serão avaliadas por uma Comissão Julgadora composta por no mínimo 03 (três) e no máximo 7 (sete) membros a serem escolhidos pela Comissão Técnica;

5.1.4.1 As equipes deverão entregar o arquivo para apresentação do pitch (formato .pdf ou .ppt) e todo material que forem utilizar durante a apresentação final em até 02 (duas) horas

antes do início das atividades estabelecidas para a data, conforme cronograma da Comissão Técnica;

5.1.4.2 Serão automaticamente eliminadas as equipes que entregarem a apresentação final fora do prazo, conforme a programação a ser definida e disponibilizada aos participantes pela Comissão Técnica;

5.2 O(a) participante que se ausentar da maratona nos dias 1, 3 e/ou 4 de dezembro estará automaticamente eliminado(a), entretanto, a equipe do(a) participante continuará apta a continuar. Casos de força maior serão avaliados pela Comissão Técnica.

6 COMISSÃO ORGANIZADORA E COMISSÃO JULGADORA

6.1 A Comissão Técnica tem como objetivo promover e executar o concurso IDEATHON: Gestão, Inovação e Saúde, em todas as suas fases, elaborando, publicando e divulgando o edital do Concurso, prestando esclarecimentos aos participantes, recebendo e analisando as inscrições e acompanhando o certame durante a sua realização.

6.2 A Comissão Técnica tem caráter limitado no tempo, visto que existirá até findar o trabalho deste concurso;

6.3 A Comissão Técnica é composta por: Hilton Manoel Dias Ribeiro (SIETT-UFJF/GV e Dep. de Economia); Ricardo Lorrane Azevedo Souza (SIETT-UFJF/GV); Nádia Carvalho (Dep. de Administração); Ludimila Forechi (Dep. de Fisioterapia); Beatriz Pereira de Almeida (Prefeitura de Valadares), Thaís Machado Botelho (Prefeitura de Valadares), Felipe Acipreste Alves Perucci (Prefeitura de Valadares), Manoel de Paula Pereira Júnior (Prefeitura de Valadares), Isabella Carvalho Alves (Prefeitura de Valadares); Ramon Gonçalves (Sebrae).

6.4 A Comissão Julgadora do concurso tem como objetivo avaliar as propostas trabalhadas em equipe ao final da etapa de desenvolvimento;

6.5 A Comissão Julgadora poderá, preferencialmente, ser composta por profissionais da área de tecnologia, saúde, negócios e áreas afins.

7 JULGAMENTO E PREMIAÇÃO

7.1 Critérios básicos para avaliação:

a) Inovação; b) Relevância e potencial de impacto na sociedade; c) Viabilidade de execução real; d) Aplicabilidade no mercado/sociedade; e) Apresentação

7.2 A nota final dada pela média aritmética das notas de cada membro da Comissão Julgadora;

7.3 Serão premiadas as 3 (três) melhores soluções inovadoras. A premiação será por equipe, da seguinte forma:

- a) 1º lugar: R\$ 2.500,00 (Dois mil e quinhentos reais) + Certificado de Honorabilidade;
- b) 2º lugar: R\$ 1.500,00 (Um mil e quinhentos reais) + Certificado de Honorabilidade;
- c) 3º lugar: R\$ 1.000,00 (Um mil reais) + Certificado de Honorabilidade;

7.4 Todas as premiações serão divididas equanimemente entre os participantes das equipes vencedoras. O valor rateado do prêmio será depositado em conta corrente de cada integrante das equipes premiadas. Para tal, deverão ser informados, no ato da inscrição, o CPF, dados bancários (banco, número da agência e número da conta), endereço completo do participante. O prêmio será pago via transferência bancária pessoal, e intransferível para terceiros;

7.6 Incidirá sobre a quantia o valor correspondente ao recolhimento de Imposto de Renda de Pessoa Física, na alíquota de 20% (vinte por cento);

7.7 Os membros das equipes vencedoras deverão estar regulares com a Receita Federal, ou qualquer outro organismo público que possa impedir o recebimento do valor da premiação;

7.8 Os participantes terão permanentemente garantidas a explicitação de suas autorias em qualquer meio de divulgação ou reprodução de seus projetos;

7.9 Todos os participantes do evento receberão certificado de participação.

8 CRONOGRAMA

8.1 O cronograma do evento seguirá as seguintes etapas:

Lançamento do edital	23/09/22 (online)
Prazo para Inscrições	23/09 - 08/11 (online)
Confirmação da Inscrição	11/11 - 17/11 (online)
Confirmação (lista de espera)***	18/11 - 22/11 (online)
Etapa de Nivelamento (2 horas)	25/11 - (horário a definir) (presencial)
Inscrição extra (novas vagas)	30/11 (13h) às 01/12 (13h)
Formação das Equipes	01/12- 18h às 21h (presencial)
Fase de Desenvolvimento	03/12 - 8:30h às 12h e 13h às 17h (presencial)
	04/12 - 9h às 12h e 13h às 15h (presencial)
Fase de Julgamento e Premiação	04/12 - 15h às 17h (presencial)

***Essa ação acontecerá somente se houver chamada de inscritos da lista de espera.

Dia 01 - Formação das Equipes - Presencial (sexta)

18:00 às 18:20 - Abertura /Apresentação da dinâmica do evento

18:20 às 18:50 - Palestra de Descontração/Integração

19:20 às 19:50 - Apresentação das ideias

19:50 às 21:00 - Formação das equipes

Dia 02 - Fase de Desenvolvimento - Presencial (sábado)

08:30 às 12:00 - Capacitações/Mentorias

12:00 às 13:00 - Almoço

13:00 às 17:00 - Mentorias

Dia 03 - Fase de Desenvolvimento, Julgamento e de Premiação - Presencial (domingo)

09:00 às 12:00 - Mentorias e ajustes finais

12:00 às 13:00 - Almoço

13:00 às 15:00 - Dinâmicas e envio da proposta

15:00 às 16:00 - Julgamento

16:00 às 17:00 - Premiação e encerramento

8.2 Este cronograma poderá sofrer alterações, a qualquer momento, que serão informadas pela Comissão Técnica, no site do Setor de Inovação da UFJF-GV.

9 DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1 A Comissão Técnica não se responsabiliza quanto a eventuais prejuízos ocasionados durante o evento no que diz respeito ao acesso a internet;

9.2 Ao se inscreverem, os participantes autorizam a Comissão Técnica a utilizar, editar, publicar, reproduzir e veicular nos meios de comunicação (internet, revistas, jornais etc.), sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, seus nomes, vozes, imagens;

9.3 A Comissão Técnica não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes deste concurso;

10.4 As decisões dos membros da Comissão Julgadora e da Comissão Técnica serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados;

9.5 A Comissão Técnica poderá a qualquer momento, se julgar necessário, alterar as regras desta chamada;

9.6 O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes;

9.7 Cada participante é responsável pela originalidade de todo o conteúdo por ele produzido, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus causados a terceiros em decorrência de plágios ou uso indevido de propriedade intelectual, direitos autorais ou softwares;

9.9 Casos omissos não previstos neste Edital, serão deliberados pela Comissão Técnica.

Governador Valadares, 30 de novembro de 2022

Hilton Manoel Dias Ribeiro

Representante do Setor de Inovação SIETT/UFJF-Campus GV

Fabício Pablo Virgínio de Campos

Diretor de Inovação e do CRITT/UFJF

Realização



Apoio

Secretaria Municipal
de Desenvolvimento
Ciência, Tecnologia
e Inovação



PREFEITURA MUNICIPAL DE
**GOVERNADOR
VALADARES**

