

Capítulo I – Do Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes e suas finalidades

art 1º. O Desafio Arenatech: Soluções Inteligente é um instrumento para gerar projetos inovadores e inteligentes junto ao público acadêmico, empresarial e sociedade em geral de Francisco Beltrão e região, que possam contribuir para melhoria, modernização, rapidez e eficiência dos serviços públicos e gerar negócios.

§1º. Os projetos deverão ser inovadores, criativos e assegurar que o produto resultante seja capaz de atender a aplicação e o uso pretendido, sendo demonstrado obrigatoriamente pelo Business Model Canvas, disponível no: <https://www.sebraecanvas.com> apoiado por simulações, dados experimentais, projetos de viabilidade econômico ou social, maquetes ou protótipos.

§2º. Os proponentes podem apresentar práticas em grupo, com no mínimo 2 (dois) e no máximo 7 (sete) membros, nos respectivos segmentos: abastecimento de água, saneamento básico, energias renováveis, resíduos sólidos, educação, urbanismo, transporte público, trânsito, mobilidade, conectividade, meio ambiente, assistência social, saúde, alimentação, fiscalização, entre outras.

§3º. Não serão aceitas sugestões, ideias, estudos, teses, monografias ou propostas de qualquer natureza que não seja validado de acordo com o § 1º.

art 2º. São objetivos do Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes

- I- identificar e disseminar projetos inovadores no âmbito da universidade, empresarial e da comunidade;
- II- aumentar a qualidade dos serviços prestados nos segmentos propostos aos cidadãos;
- III- dar visibilidade a iniciativas de sucesso, contribuindo para uma mobilização de novos projetos e geração negócios;
- IV- contribuir para aproximação da universidade, setor empresarial e comunidade.

Capítulo II – Dos temas e das categorias para inscrições

art 3º. O tema é LIVRE para inscrições nos segmentos sugeridos no §2º do Capítulo I.

art. 4º. O Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes possibilita inscrições de Grupos, formados por no mínimo 2 (dois) e no máximo 7 (sete) membros, para um único projeto.

§1º Cada membro poderá apenas se inscrever em um único grupo.

§2º Poderão fazer parte dos grupos, os acadêmicos regularmente matriculados em instituições de ensino superior, ensino médio ou técnico.

Capítulo III – Do prazo e da forma para inscrições

art 5º. O prazo para inscrições é de 10 de setembro a 10 de outubro de 2016, prorrogável a critério da Comissão Científica do Arenatech: Soluções Inteligentes.

art 6º. Os projetos deverão ser inscritos exclusivamente por meio da ficha eletrônica disponibilizada no portal www.arenatech.org.br.

§1º Serão desclassificadas as propostas que não preencherem todos os dados da ficha de inscrição.

art 7º. Os projetos que atenderem às normas deste regulamento serão expostos no ARENATECH 2016, além de participarem de mesas redondas durante o evento, no período de 17 a 19 de novembro.

§1º Caso mais de 10 projetos atendam os critérios de inscrição a Comissão Organizadora irá selecionar 10 melhores para apresentação na Arenatech, os demais projetos estarão automaticamente desclassificados.

§2º Mesa Redonda é uma reunião preparada e conduzida por um moderador, que irá orientar uma discussão em torno da temática dos projetos. Os expositores têm um tempo limitado para apresentar suas ideias e para o debate, as orientações para a Mesa Redonda serão dadas durante o evento.

art 8º. É vedado o envio de qualquer material, cartas e documentos aos membros da comissão julgadora, sob pena de desclassificação do Desafio.

§1º Não participarão da Comissão Julgadora professores e funcionários das Instituições de Ensino participantes da realização desse Desafio.

Capítulo IV – Da avaliação, do julgamento dos projetos e da premiação.

art 9º. A avaliação e julgamento dos projetos inscritos privilegiam os seguintes critérios:

- I- Criatividade – Peso 2
- II- Grau de inovação e de competitividade do Projeto – Peso 3
- III- Importância Comercial ou social – Peso 1
- IV- Benefícios potenciais – Peso 2
- V- Qualificação da equipe – Peso 2
- VI- Potencial para implementação – Peso 2

§1º A formação da equipe será avaliada e pontuada conforme a diversidade na composição, de acordo com a representação, sendo:

A equipe que for composta por membros de 2 (duas) ou mais Instituições de ensino receberá 10 pontos.

A equipe que for composta por membros de 3 (três) diferentes Cursos de formação receberá 10 pontos.

§2º A função de cada membro da equipe deverá ser descrita no Formulário de Inscrição.

art. 10. Os três primeiros projetos na ordem de classificação serão premiados, com:

1º prêmio - R\$ 2.000,00 (Dois Mil Reais)

2º prêmio - R\$ 1.000,00 (Um Mil Reais)

3º prêmio - R\$ 500,00 (Quinhentos Reais)

§2º A Comissão Julgadora poderá conceder menções honrosas aos participantes.

Capítulo V – Das Disposições Finais

art. 11 Os proponentes que concorrerem ao Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes concordam automaticamente com a exposição de projetos inovadores do ARENATECH 2016, na íntegra e de modo não oneroso ao evento ARENATECH 2016, bem como com sua divulgação por todos os canais de comunicação do evento.

Parágrafo único: Os proponentes dos projetos vencedores na 1ª edição do Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes concordam automaticamente em participar das Mesas Redondas que ocorrerão durante a ARENATECH 2016.

Art. 12 Não caberão recursos quanto a qualquer decisão da Comissão Julgadora ou da Comissão Científica do Desafio Arenatech: Soluções Inteligentes.

art. 13 Os casos omissos serão apreciados e decididos pela Comissão Científica do II ARENATECH.

Francisco Beltrão, 25 de julho de 2016

Comissão Científica do ARENATECH 2016



arenatech