



REGULAMENTO DESAFIO LIGA JOVEM

50+50
Sebrae 50 anos

SEBRAE



REGULAMENTO DESAFIO LIGA JOVEM

O Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE, em consonância com sua missão, visão e seus valores, com o objetivo de promover atividades de fomento à cultura empreendedora por meio de orientação, capacitação e apoio às novas ideias, lança, neste cenário, o Desafio Liga Jovem, iniciativa executada por meio do Instituto Ideias de Futuro, com o intuito desenvolver as competências empreendedoras dos estudantes participantes, os fazendo se reconhecer como protagonistas de mudanças em sua realidade; isto é, não apenas como usuários de tecnologia, mas também como criadores de soluções para os desafios da sociedade.

Este Regulamento, constitui-se como documento oficial do Desafio Liga Jovem, apresentando informações quanto à participação dos estudantes na promoção e construção de soluções para o cotidiano das cidades.





SUMÁRIO

Capítulo I OBJETIVOS	3
Capítulo II DEFINIÇÕES CONCEITUAIS	3
Capítulo III REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO	4
Capítulo IV INSCRIÇÕES	4
Capítulo V COMPETIÇÃO	6
Capítulo VI DESCCLASSIFICAÇÃO/EXCLUSÃO	10
Capítulo VII CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO	11
Capítulo VIII CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO	13
Capítulo IX EQUIPES VENCEDORAS E PREMIAÇÃO	14
TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS	19
TERMO DE CONSENTIMENTO DE TRATAMENTO DE DADOS DE MENORES DE 18 ANOS	23
FAQ (Tire suas dúvidas sobre o Desafio Liga Jovem)	27





Capítulo I OBJETIVOS

Art. 1º O Desafio Liga Jovem é uma competição nacional, de caráter educacional, promovida pelo SEBRAE, em parceria com o Instituto Ideias de Futuro, com o objetivo de:

I - Desenvolver competências e atitudes empreendedoras dos alunos participantes por meio de atividades gamificadas que trabalham a criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, a assunção de riscos, resiliência e a curiosidade científica - competências todas presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

II - Promover a educação e a cultura empreendedora.

III - Gerar e dar visibilidade às soluções desenvolvidas pelos estudantes participantes que podem ser úteis à sociedade.

Capítulo II DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

Art. 2º Para efeito deste Regulamento, entende-se:

I. Empreendedorismo ou atitudes empreendedoras - disposição ou capacidade de idealizar, coordenar e realizar projetos que envolvem inovação e riscos.

II. Banca - Painel de jurados convidados pelos organizadores do Desafio que avaliarão as apresentações dos semifinalistas e finalistas.

III. Vídeo-Pitch - apresentação breve e direta em formato de vídeo com o intuito de descrever novas soluções





Capítulo III REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º Poderão participar do Desafio Liga Jovem estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental II ao último ano do Ensino Médio, com idade mínima de 13 anos e máxima de 18 anos, e que estão regularmente matriculados como alunos de escolas públicas ou privadas, ONGs, coletivos, movimentos sociais, associações comunitárias, entre outras organizações de todos os municípios do Brasil. As equipes são formadas por 3 a 5 integrantes e todos os participantes do grupo devem ser da mesma instituição do professor orientador. Cada estudante só pode se inscrever em uma equipe, e não há um número limitado de grupos que um mesmo professor possa orientar.

Capítulo IV INSCRIÇÕES

Art. 4º As inscrições são gratuitas para todos os participantes e devem ser realizadas pelo site do programa, www.institutoidf.org/desafioligajovem, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios do formulário eletrônico. As inscrições estarão abertas de 22 de agosto a 07 de outubro de 2022 até as 18:00 (horário de Brasília), podendo se estender a critério dos organizadores. **NENHUMA COMPRA É NECESSÁRIA PARA PARTICIPAR NO DESAFIO LIGA JOVEM.**

§ 1º As inscrições devem ser realizadas por equipes de 3 (três) a 5 (cinco) estudantes, além 1 (um) professor orientador. Deverá ser efetuada por apenas um dos membros da equipe (aluno ou professor) o qual enviará no momento da inscrição:

I - Gmail da equipe: A equipe deve criar um e-mail Gmail, do qual todos os integrantes devem ter o usuário e senha de acesso. Este e-mail será utilizado para acessar a plataforma Google Classroom, que concentrará as atividades e entregas do Desafio.

II - Informações de cada participante: Nome completo, CPF, e-mail, um celular de contato (com whatsapp), data de nascimento, sexo, nome do completo do colégio em que está matriculado, ano escolar, cidade e estado.





III - Informações do Responsável de cada participante menor de idade: Nome completo, data de nascimento, sexo, e-mail, CPF, e um celular de contato (com whatsapp), cidade e estado.

IV - Informações do educador orientador: Nome completo, data de nascimento, sexo, CPF, e-mail e um celular de contato (com whatsapp), cidade e estado.

§ 2º O Formulário de Inscrição submetido deverá ser preenchido no site, por toda a equipe reunida presencialmente ou online, sendo que, no ato da inscrição, os participantes deverão aceitar eletronicamente os termos de uso de dados. Ao fim do programa, para emissão de certificados, será necessário o envio da cópia física dos termos de uso de dados assinada pelos participantes ou responsáveis (em caso de menor de idade). Os organizadores não são responsáveis por equipes inelegíveis ou com dados enviados incorretamente.

§ 3º O preenchimento do formulário eletrônico de inscrição implicará o conhecimento e a tácita aceitação das normas e condições estabelecidas neste regulamento, sob as quais os inscritos não poderão alegar desconhecimento.

§ 4º Recomenda-se a inscrição com antecedência, uma vez que o Sebrae não se responsabilizará por inscrições não recebidas em decorrência de eventuais problemas técnicos, falhas na transmissão dos dados ou de congestionamentos das linhas de comunicação.

§ 5º A equipe concorrente é inteiramente responsável pela veracidade das informações contidas no formulário eletrônico de inscrição. As informações devem ser objetivas e passíveis de verificação.

§ 6º Cada estudante poderá participar de uma única equipe. Os professores poderão orientar mais de uma equipe durante o Desafio.

§ 7º Os organizadores têm o direito de excluir desta competição aqueles que não preencherem o formulário eletrônico de inscrição de forma completa e correta ou que prestar informações inverídicas, ainda que constatadas posteriormente.

§ 8º Participantes menores de 18 anos devem informar os dados de contato do pai, mãe ou responsável legal no formulário de inscrição para participar no





Desafio Liga Jovem é para ser elegível a receber quaisquer benefícios descritos nas regras do programa. Os dados de pai, mãe ou representante são informados indicando concordância dos mesmos com os termos e regras do programa. Caso o grupo se torne um semifinalista, novos termos serão solicitados aos integrantes e seus responsáveis.

Capítulo V COMPETIÇÃO

Art. 5º O Desafio Liga Jovem é um programa de introdução ao Empreendedorismo com Tecnologia, em formato de concurso, em que os estudantes criam uma solução transformadora, envolvendo ferramentas tecnológicas, como aplicativo, site, jogo eletrônico, redes sociais, plataforma ou outras tecnologias, para resolver um problema de sua escola e/ou comunidade.

§ 1º É estruturado a partir de conteúdos didáticos de um curso de Inovação e Empreendedorismo Tecnológico, incluindo certificado de conclusão de curso para todos os participantes, aliado ao formato de concurso, que estimula a participação através da premiação dos melhores projetos (projetos com melhor avaliação). As etapas iniciais acontecem em formato online, e as etapas finais acontecem em formato presencial.

§ 2º Os projetos desenvolvidos pelos grupos podem utilizar diferentes estratégias de uso de ferramentas tecnológicas, que melhor respondam aos problemas que desejam enfrentar. Dessa forma, espera-se que participem estudantes que possam desenvolver ou que já estejam desenvolvendo projetos em diferentes contextos, como, por exemplo:

I - Projetos criados “do zero” durante o Desafio Liga Jovem;

II - Projetos de ciências e tecnologia;

III - Projetos de grêmios e coletivos jovens;

IV - Iniciativas que sejam criadas a partir do trabalho em sala de aula;

V - Grupos de estudantes envolvidos em organizações e movimentos sociais;





VI - Clubes de estudantes;

VII - Iniciativas criadas a partir de atividades de laboratório de informática/

robótica ou outras disciplinas;

VIII - Entre outros.

§ 3º Após o período de inscrição, serão iniciadas as atividades do Desafio, compostas por palestras, oficinas e sessões de mentoria, com conteúdo e entregas concentradas na plataforma Google Classroom, e etapas de avaliação e premiação, conforme detalhamento de regras e etapas a seguir neste regulamento.

§ 4º Todas as equipes que concluírem as entregas do desafio até o prazo final estipulado são elegíveis para receber o certificado de conclusão do curso "Desafio Liga Jovem". Para ser elegível à competição e seleção dos finalistas, a equipe precisa cumprir o prazo de entrega da competição divulgado no site, e entregar todos os documentos e termos de autorização solicitados. Equipes que entregarem tarefas após o prazo determinado podem ser elegíveis para receber o certificado de conclusão, porém não são elegíveis para concorrer à premiação.

§ 5º O período do Desafio Liga Jovem corresponde às datas vigentes no site oficial. Todas as datas estão sujeitas a alteração e os Participantes são responsáveis por verificar estas datas no site antes e durante o Desafio.

§ 6º Etapa I - Virada empreendedora: Evento online, com atividades distribuídas ao longo de 3 dias, compostas por palestras, oficinas e mentorias com a finalidade de apoiar os participantes na criação e desenvolvimento da sua solução, bem como na elaboração do vídeo-pitch do seu projeto - vídeo em que o grupo apresenta a sua solução e que será utilizado para a avaliação do projeto e seleção para as etapas seguintes. Após a Virada Empreendedora acontecerão 4 sessões de mentorias abertas para que os participantes possam tirar eventuais dúvidas sobre o projeto ou o vídeo. O vídeo-pitch deverá ser submetido na plataforma para avaliação até a data divulgada no site. A entrega do vídeo-pitch dentro dos requisitos solicitados confere aos integrantes do grupo e ao professor orientador o Certificado de Conclusão do programa. Com





base na avaliação dos vídeo-pitches, serão selecionados até 500 estudantes ou 100 grupos para a Etapa 2 - Semifinal. Os requisitos do vídeo-pitch são:

- a) O vídeo-pitch consiste em uma gravação audiovisual em que é apresentada a ideia do grupo, seu detalhamento e análises desenvolvidas pelo grupo. O conteúdo do Desafio e da Virada Empreendedora também abordará dicas e instruções para a gravação do vídeo-pitch.
- b) Os pitches não devem ser depreciativos, ofensivos, ameaçadores, difamatórios, pejorativos, caluniosos ou conter qualquer conteúdo que seja impróprio, indecente, com cunho sexual, profano, tortuoso, calunioso, discriminatório de qualquer maneira, ou que promova violência, ódio ou dano contra qualquer grupo ou pessoa, ou de outra forma que não cumpra o tema do Desafio, a critério dos organizadores.
- c) Não devem conter conteúdo, material ou qualquer elemento que seja ilegal ou que de outra forma viole ou seja contrário a qualquer legislação federal, estadual ou local aplicável, incluindo as leis ou regulamentos em qualquer estado onde o Formulário de Inscrição é criado.
- d) Não devem conter nenhum conteúdo, material ou elemento que exiba qualquer publicidade, slogan, logotipo, marca registrada, representação de caracteres de terceiros que indique um patrocínio ou endosso por um terceiro, entidade comercial ou que não se enquadre no espírito do Desafio, conforme determinado pelos organizadores, a seu critério exclusivo.
- e) Devem ser obras originais, não publicadas, que não contenham, incorporem ou de outra forma usem nenhum conteúdo, material ou elemento que seja de propriedade de um terceiro ou entidade.
- f) Não podem conter nenhum conteúdo, elemento ou material que viole os direitos de propriedade intelectual, publicidade ou privacidade de terceiros.
- g) A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionados às empresas realizadoras do Desafio ou a um terceiro.





§ 7º Etapa II - Semifinal: Serão consideradas semifinalista as cem (100) equipes mais bem classificadas na Etapa 1 (com os vídeo-pitches mais bem avaliados conforme os Critérios de Avaliação do Desafio), e que entregarem toda a documentação e termos solicitados. Os grupos selecionados para a Etapa 2 irão apresentar seus projetos na semifinal do Desafio, com previsão de ser realizada durante a Campus Party Brasil, em São Paulo (que está prevista para acontecer entre os dias 11 a 15 de Novembro de 2022). Nesta etapa, serão realizadas até 10 bancas semifinais com até 10 grupos cada. Os dois melhores grupos avaliados em cada banca seguirão para a próxima etapa. As equipes semifinalistas do Desafio serão notificadas após a finalização da avaliação realizada pelos Especialistas de todos os projetos inscritos. No caso de algum dos integrantes da equipe selecionada ser menor de idade, seus responsáveis receberão o termo de autorização de participação para o integrante fazer parte das atividades decorrentes da Semifinal e Final do Desafio. As equipes estarão classificadas para seguir como semifinalistas após o recebimento pelos organizadores dos documentos e termos assinados pelos responsáveis dos participantes.

§ 8º Etapa III - Final: Até 20 grupos se apresentarão nas bancas finais do Desafio, e as seis equipes mais bem avaliadas, juntamente com o professor/responsável serão declarados vencedores do desafio.

§ 9º Semifinal e final (Campus Party) - Evento presencial de grande porte, que acontecerá na cidade de São Paulo, nos dias 11 a 15 de novembro. Nele, as equipes semifinalistas e finalistas irão apresentar o pitch de suas ideias de projeto para uma banca de jurados e concorrerão à premiação final. As despesas de viagem e hospedagem e alimentação para o evento serão arcadas pelo Desafio, conforme abaixo:

- a) Passagens aéreas e rodoviárias;
- b) Traslado;
- c) Monitoria 24 horas;
- d) Alimentação dentro e fora do hotel;
- e) Hospedagem (quarto duplos e triplos para estudantes do mesmo sexo);





f) Hospedagem em quarto individual para professores;

g) Kit desafio Liga Jovem, composto de mochila, garrafa de água, moleskine, caneta e máscara;

h) Seguro viagem

§ 10º Os organizadores se reservam o direito de alterar o local da semifinal e final, caso hajam eventos que inviabilizem a sua realização na Campus Party, a seu critério.

§ 11º Os participantes semifinalistas e finalistas devem seguir todas as regras da viagem e programação apresentadas no momento da preparação para a viagem, devendo estar presentes em todas as atividades programadas, e agir com responsabilidade durante todo o evento e toda a viagem. Qualquer atitude em desrespeito às regras ou irresponsabilidade na conduta do participante poderão acarretar na desclassificação de toda a sua equipe, e veto de participação em novos programas dos organizadores. Os organizadores também se reservam o direito de solicitar ressarcimento de todos os custos cobertos de viagem do participante.

Capítulo VI DESCCLASSIFICAÇÃO/EXCLUSÃO

Art. 6º Será considerada desclassificada/eliminada da competição a equipe que:

a) Não atender aos critérios deste Regulamento quanto ao preenchimento do formulário de inscrição.

b) Não realizar todas as entregas requeridas nas Etapas de sua participação.

c) Qualquer atitude em desrespeito às regras ou irresponsabilidade na conduta da participação dos estudantes na semifinal e final.

d) Não comparecimento dos participantes nas atividades semifinais e finais.





e) Invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer o Regulamento e/ou os sistemas do Desafio Liga Jovem e/ou induzir outros a fazê-lo, ainda que por falha nos Sistemas por qualquer meio, inclusive pela divulgação nas redes sociais ou em qualquer ambiente a qualquer tempo.

f) Incorrer em comportamento desrespeitoso com qualquer participante ou com a equipe promotora ainda que aconteça em ambiente privado, como e-mail pessoal, grupos fechados de redes sociais, telefones, dentre outros.

g) Apresentar conduta antiética, de não cumprimento deste Regulamento, de uso indevido de publicações pornográficas, ofensivas, preconceituosas ou de incentivo à violência, dentre outras que poderão ser analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora.

h) Apresentar soluções pré-existentes, copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições.

Art. 7º A alteração ou exclusão de um membro da equipe pode ser realizada diretamente pela própria equipe até a data limite das inscrições, bastando acessar o formulário de inscrição logado no mesmo e-mail do momento do envio da inscrição. Após a data de inscrição, nenhum novo membro poderá ser adicionado à equipe. Entre a data de inscrição e a data do envio final da entrega para avaliação, a solicitação de exclusão de um membro pode ser enviada para o e-mail ligajovem@institutoidf.org e será aceita mediante a concordância expressa do referido membro, registrada pelo e-mail em que estava inscrito, ou se solicitado diretamente pelo professor orientador do grupo. Após a data de envio da tarefa final, uma solicitação de exclusão de um membro somente será aceita mediante a concordância por e-mail do responsável pelo referido membro, no caso de um participante menor de idade, ou concordância do mesmo, no caso de um participante maior de idade. Após o anúncio dos semifinalistas, não será mais aceita nenhuma solicitação de exclusão de um membro.





Capítulo VII

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Art. 8º Os Especialistas e os Jurados, nas etapas online ou presenciais, avaliarão e pontuarão cada vídeo-pitch ou pitch apresentado com base nos seguintes critérios:

CrITÉrios	Descrição	Pontuação
Entendimento do público-alvo	O grupo demonstrou ter buscado ativamente o entendimento sobre o seu público-alvo	1 a 5
Criatividade e Inovação	O projeto propõe uma solução criativa e diferente do que já existe em sua realidade	1 a 5
Impacto no dia a dia da comunidade	A forma como o projeto impacta de forma positiva o dia a dia da escola e/ou comunidade	1 a 5
Sustentabilidade financeira	O projeto propõe uma forma de sustentabilidade financeira viável e consistente com a proposta de valor ou modelo de negócio apresentado	1 a 5
Viabilidade técnica	O projeto apresentado mostrou viabilidade de implementação e aplicabilidade	1 a 5
Protótipo	Foi desenvolvida uma representação visual ou funcional da solução, que auxilia no seu entendimento e de suas funções e características	1 a 5

§1º A nota final das equipes será calculada pela média das notas obtidas de todos os avaliadores em cada um dos critérios descritos no caput deste artigo.





§2º No caso de empate em qualquer nível de classificação, os jurados revisarão os casos de acordo com os Critérios de Avaliação até que haja desempate.

Art. 9º Os resultados de cada uma das fases serão comunicados através de lista disponibilizada no Google Classroom do Desafio, contendo os grupos que seguem para a próxima etapa e os vencedores

Capítulo VIII CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

Art. 10º A programação do Desafio Liga Jovem compreende palestras, oficinas, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas, conforme cronograma a seguir:

Atividades realizadas	Datas prováveis
Ações de divulgação em escolas	22/08 a 07/10
Período de inscrições	22/08 a 07/10
Palestras de Integração	15/09 e 21/09
Virada Empreendedora Liga Jovem	07 a 09/10
Mentorias	10 a 14/10
Entrega do vídeo-pitch do projeto	16/10
Avaliações	17/10 a 30/10
Divulgação dos semifinalistas	31/10
Campus Party (Semifinal e Final)	11/11 a 15/11
Viagem internacional de premiação	2023

Art. 11º As datas das atividades serão previamente confirmadas e divulgadas através do site do Desafio.

Art. 12º A presente programação poderá sofrer alterações em suas datas e é responsabilidade de cada participante acompanhar o site do Desafio e suas alterações de data e/ou programação.





Art. 13º Os resultados das avaliações e demais decisões tomadas pelos organizadores serão soberanas e irrecorríveis.

Capítulo IX

EQUIPES VENCEDORAS E PREMIAÇÃO

Art. 14º Todas as equipes que concluírem as entregas do desafio até o prazo final estipulado são elegíveis para receber o certificado de conclusão do curso "Desafio Liga Jovem".

Art. 15º Dentre as equipes participantes finalistas, serão selecionadas seis (6) equipes vencedoras que receberão uma viagem internacional, configurada como uma "Missão para um Pólo de Inovação Internacional", a ser definido posteriormente, com duração total de até 10 dias, com as seguintes despesas cobertas:

- a) Passagens;
- b) Hospedagens;
- c) Traslados;
- d) Alimentação;
- e) Passeios;
- f) Monitoria.

Art. 16º Os organizadores não se responsabilizarão pela emissão de passaporte e visto, caso necessário. Será estabelecido o prazo de 120 (cento e vinte) dias para que os participantes providenciem a documentação necessária para a missão de premiação, perdendo o direito à premiação aqueles os que não apresentarem os documentos requeridos.





Art. 17º A Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos através do canal de Google Classroom do Desafio e pelo e-mail: ligajovem@institutoidf.org.

Art. 18º Os promotores se eximem de qualquer problema ou impedimento do candidato em participar do Desafio Liga Jovem em virtude de qualquer inaptidão, não observância das regras descritas neste Regulamento ou eventual circunstância técnica que o impeça de participar dentro dos prazos estabelecidos no presente regulamento.

Art. 19º Os promotores também se eximem de inscrições não realizadas por problemas na transmissão de dados no servidor, falhas no site, em provedores de acessos dos usuários ou ainda, por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior.

Art. 20º Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os promotores em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, Industrial, patentes, imagem, voz e nome.

Art. 21º Os promotores, neste momento, assumem o compromisso de proteger os dados pessoais cadastrados, mantendo absoluta confidencialidade sobre tais informações, garantindo que, excetuados os casos previstos em lei e ao fiel cumprimento da execução desta promoção, não serão compartilhados com terceiros a qualquer outro título. Desta forma, os promotores exigem que todas as empresas responsáveis pela execução e operacionalização desta promoção utilizem tais dados pessoais em conformidade com este Regulamento e com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei n.º 13.709/2018).

Art. 22º As decisões das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.





Art. 23º As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira da solução desenvolvida para a competição, podendo ainda liberar a aplicabilidade para o bem coletivo.

Art. 24º Eventuais falhas no Regulamento, dúvidas, denúncias, condições diversas ou casos omissos, deverão ser imediatamente reportados para o e-mail da Comissão Organizadora do Desafio Liga Jovem, para deliberação e providências cabíveis, por meio do endereço eletrônico: ligajovem@institutoidf.org.

Art. 25º A participação do candidato implicará o conhecimento e aceitação de todas as disposições contidas neste Regulamento.

Art. 26º O Desafio Liga Jovem tem finalidade exclusivamente cultural, de aprendizagem profissional e de competências empreendedoras. Não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para os participantes que farão as suas inscrições de maneira voluntária e gratuita e para as pessoas premiadas ao final do processo. Além de dar total liberdade para as equipes seguirem com o desenvolvimento e até comercializarem a solução apresentada no desafio.

Art. 27º Os casos omissos, não previstos neste Regulamento, serão julgados pela Comissão Organizadora da competição.

Art. 28º O Instituto Ideias de Futuro, CNPJ 30.032.731/0001-80 junto com o SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas CNPJ Nº 00.330.845/0001-45, se declaram ser tanto Controladores, como Operadores dos dados disponibilizados pelos participantes. Como Controladores dos dados pessoais, são as pessoas jurídicas de direito privado a quem compete as decisões de quando e como os dados serão coletados, para quais finalidades serão utilizados, onde e por quanto tempo serão armazenados. Como Operadoras dos dados, são as pessoas jurídicas de direito privado a quem compete o processamento de dados pessoais sob as ordens do Controlador. O Controlador e Operador poderão ser contatados pelo telefone 011.99944.8833 e pelo email de ligajovem@institutoidf.org.

Art. 29º As equipes concordam e reconhecem que os dados pessoais enviados no formulário de inscrição ou com um registro/projeto, incluindo endereço de e-mail, nome completo, idade, gênero com o qual se identifica, se apresenta alguma necessidade especial, número de celular, cidade e UF que reside,





ano/série o qual está cursando, nome da escola, identificação entre escola pública e privada, identificação entre escola regular ou técnica e como ficou sabendo do programa poderão ser coletados, processados, armazenados e utilizados pelo Sebrae e pelo Instituto Ideias de Futuro para fins de condução e administração do Desafio, e para posterior contato com os participantes, podendo ser utilizados em território nacional e internacional. Para alunos menores de 18 anos serão solicitados os seguintes dados do responsável: nome completo, endereço de e-mail e telefone. Os indivíduos que enviarem informações pessoais no âmbito do Desafio têm o direito de solicitar o acesso, a revisão, a retificação ou a exclusão de quaisquer dados pessoais detidos pelos organizadores, escrevendo para o seguinte endereço de e-mail: ligajovem@institutoidf.org.

Art. 30º Ao entrar no Desafio Liga Jovem, as equipes participantes concordam expressamente com a utilização da sua imagem, voz e materiais, a título gratuito, em mídias sociais e impressas, internet e em qualquer meio de comunicação nacional ou internacional para fins de divulgação e promoção do Desafio Liga Jovem.

Art. 31º Qualquer informação falsa fornecida no contexto do Desafio por algum integrante da equipe participante ou não cumprimento destas Regras ou similares pode resultar na eliminação imediata de toda a equipe participante do Desafio, a critério dos organizadores.

Art. 32º Os organizadores do Desafio Liga Jovem não são responsáveis por qualquer mau funcionamento de todo ou parte do Site do Desafio ou quaisquer inscrições ou votações atrasadas, perdidas, danificadas, extraviadas, incompletas, ilegíveis, não entregues ou destruídas devido a erros do sistema, transmissões de computador com falha, incompletas ou truncadas ou outros problemas de transmissão de telecomunicações, falhas de hardware ou software de qualquer natureza, conexões de rede perdidas ou indisponíveis, erros e falhas tipográficos ou de sistema/humanos, mau funcionamento técnico de quaisquer redes ou linhas telefônicas, conexões de cabos, transmissões via satélite, servidores ou provedores, equipamentos de informática, congestionamento de tráfego na internet ou no Site do Desafio, ou qualquer combinação destes, incluindo outros defeitos de telecomunicação, cabo, digital ou satélite que possam limitar a capacidade de cada Participante/equipe de participar/votar, respectivamente. Os organizadores não são responsáveis pelas políticas, ações ou inações de outros, que possam impedir o participante de se inscrever, participar e/ou reivindicar um prêmio neste Desafio. A falha pelos





organizadores de fazer vigorar qualquer termo destas Regras não constituirá uma renúncia desta disposição ou de qualquer outra. Os organizadores reservam-se o direito de desqualificar as equipes participantes que violarem as regras ou interferirem com este Desafio de qualquer maneira. Se uma equipe participante for desqualificada, os organizadores reservam o direito de rescindir a elegibilidade de tal grupo no Desafio.

Art. 33° Se, por qualquer motivo, o Desafio não puder ser instituído conforme planejado, incluindo por vírus de computador, bugs, violação, intervenção não autorizada, fraude, falhas técnicas ou quaisquer outras causas que corrompam ou afetem a administração, a segurança, a imparcialidade, a integridade ou a devida condução do Desafio, os organizadores reservam o direito, a seu critério exclusivo, de cancelar, rescindir, modificar ou suspender o Desafio. No caso de qualquer solicitação ou situação que não esteja prevista no regulamento, os organizadores devem se reunir, de forma online, e deliberar sobre a solicitação, sendo estes definitivos e soberanos na decisão. Além disso, os organizadores reservam-se o direito de desqualificar qualquer equipe participante que viole o processo de envio ou qualquer outra parte do Desafio ou Site do Desafio. Qualquer tentativa por um participante da equipe de danificar deliberadamente qualquer site na internet, incluindo o Site do Desafio, ou prejudicar a legítima operação do Desafio é uma violação das leis penais e civis e, caso tal tentativa seja feita, os organizadores reservam o direito de reivindicar indenização de qualquer equipe participante na máxima extensão da lei aplicável.

Art. 34° O envio de um Formulário de Inscrição no Desafio, a concessão de um prêmio, ou qualquer fato nestas Regras não será, em hipótese alguma, interpretado como sendo uma oferta ou contrato de emprego com os organizadores do Desafio. Os grupos Participantes reconhecem que enviam seu Formulário de Inscrição voluntariamente e não em caráter confidencial ou em custódia. As equipes participantes reconhecem que nenhum vínculo de confidencialidade, fiduciário, de agência ou outro vínculo ou contrato de fato implícito existe entre a equipe participante e os organizadores ou patrocinadores do Desafio e que tal vínculo é estabelecido pelo envio por toda equipe participante de um Formulário de Inscrição sob estas Regras.

Art. 35° FORO E LEI APLICÁVEL: Estas Regras serão regidas e interpretadas de acordo com as leis do Brasil, excluindo todas as regras de conflito de leis. Quaisquer disputas envolvendo estas Regras devem ser submetidas à jurisdição exclusiva da Comarca da cidade de São Paulo, Estado de São Paulo.





Se qualquer disposição destas Regras for considerada inválida ou inexecutável, as demais disposições remanescentes permanecerão em pleno vigor e efeito.





ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS

Este documento visa registrar a manifestação livre, informada e inequívoca pela qual o Titular concorda com o tratamento de seus dados pessoais para finalidade específica, em conformidade com a Lei nº 13.709 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

Ao manifestar sua aceitação para com o presente termo, o Titular consente e concorda que o SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, CNPJ Nº 00.330.845/0001-45; com sede no SGAS 605 - Conjunto A, Asa Sul, Brasília/DF e o Instituto Ideias de Futuro - CNPJ Nº 30.032.731/0001-80, com sede na Rua Vergueiro, 2949, conjunto 22, bairro Vila Mariana, São Paulo/ SP. telefone: 11 99708-7088, e-mail ligajovem@institutoidf.org, doravante denominados Controladores, tomem decisões referentes ao tratamento de seus dados pessoais ou dados necessários ao usufruto de serviços ofertados pelo SEBRAE e pelo Instituto Ideias de Futuro, bem como realizem o tratamento de tais dados, envolvendo operações como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.

Dados Pessoais

Os Controladores ficam autorizados a tomar decisões referentes ao tratamento e a realizar o tratamento dos seguintes dados pessoais e dados pessoais sensíveis do Titular:

- Nome completo;
- Data de nascimento/Idade;
- Número e imagem de um Documento Identidade (RG, CNH, Passaporte, outros);
- Ano/Série escolar;
- Nome/Tipo de escola;
- Cidade/UF;
- sexo;





- Números de telefone, WhatsApp e endereços de e-mail;
- Comunicação, verbal e escrita, mantida entre o Titular e o Controlador.

Além disso, os Controladores ficam autorizados a tomar decisões referentes ao tratamento e a realizar o tratamento dos seguintes dados inseridos pelo Titular, com a intenção de obter a prestação dos serviços ofertados pela mesma.

Finalidades do Tratamento dos Dados

O tratamento dos dados pessoais listados neste termo tem as seguintes finalidades:

- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados na inscrição, divulgação, premiação dos interessados participantes de Eventos, Prêmios ou Concursos;
- Possibilitar que os Controladores enviem ou forneça ao Titular seus produtos e serviços, de forma remunerada ou gratuita;
- Possibilitar que os Controladores estruturem, testem, promovam e façam propaganda de produtos e serviços, personalizados ou não ao perfil do Titular;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados em Pesquisas;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados na elaboração de relatórios gerais do programa, relatórios de indicadores de impacto social e emissão de produtos e serviços;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados para suas peças de Comunicação, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (II) folder de apresentação; (III) mídia eletrônica (sites, mídias sociais); (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light.
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados para manter banco de dados de participantes para facilitar o contato em futuros convites para eventos, programas e comunidades.

Compartilhamento de Dados

Os Controladores ficam autorizados a compartilhar os dados pessoais do Titular com outros agentes de tratamento de dados, caso seja necessário para as finalidades listadas neste termo, observados os princípios e as garantias estabelecidas pela Lei nº 13.709.





Segurança dos Dados

Os Controladores responsabilizam-se pela manutenção de medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito.

Em conformidade ao art. 48 da Lei nº 13.709, os Controladores comunicarão ao Titular e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) a ocorrência de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante ao Titular.

Término do Tratamento dos Dados

Os Controladores poderão manter e tratar os dados pessoais do Titular durante todo o período em que os mesmos forem pertinentes ao alcance das finalidades listadas neste termo. Dados pessoais anonimizados, sem possibilidade de associação ao indivíduo, poderão ser mantidos por período indefinido.

O Titular poderá solicitar via e-mail ou correspondência aos Controladores, a qualquer momento, que sejam eliminados os dados pessoais não anonimizados do Titular. O Titular fica ciente de que poderá ser inviável aos Controladores continuar o fornecimento de produtos ou serviços ao Titular a partir da eliminação dos dados pessoais.

Direitos do Titular

O Titular tem direito a obter dos Controladores, em relação aos dados por ele tratados, a qualquer momento e mediante requisição: I - confirmação da existência de tratamento; II - acesso aos dados; III - correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; IV - anonimização, bloqueio ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com o disposto na Lei nº 13.709; V - portabilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto, mediante requisição expressa e observados os segredos comercial e industrial, de acordo com a regulamentação do órgão controlador; VI - portabilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto, mediante requisição expressa, de acordo com a regulamentação da autoridade nacional, observados os segredos comercial e





industrial; VI - eliminação dos dados pessoais tratados com o consentimento do titular, exceto nas hipóteses previstas no art. 16 da Lei nº 13.709; VII - informação das entidades públicas e privadas com as quais os controladores realizaram uso compartilhado de dados; VIII - informação sobre a possibilidade de não fornecer consentimento e sobre as consequências da negativa; IX - revogação do consentimento, nos termos do § 5º do art. 8º da Lei nº 13.709.

Direito de Revogação do Consentimento

Este consentimento poderá ser revogado pelo Titular, a qualquer momento, mediante solicitação via e-mail ou correspondência aos Controladores.





ANEXO II

TERMO DE CONSENTIMENTO DE TRATAMENTO DE DADOS DE MENORES DE 18 ANOS

A Lei n. 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados) dispõe, em seu artigo 14, que o tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos do citado artigo e da legislação pertinente, mediante Termo de Consentimento Específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal pelo menor, assegurado aos responsáveis o exercício dos direitos a que se refere o artigo 18 da Lei 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados).

Este documento visa registrar a manifestação livre, informada e inequívoca pela qual o pai, mãe, ou responsável legal, denominado Titular, concorda com o tratamento de dados pessoais de seu filho ou pessoa menor de idade cujo responsabilidade legal está atrelada a si, para finalidade específica, em conformidade com a Lei nº 13.709 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

Ao manifestar sua aceitação para com o presente termo, o pai, mãe ou responsável legal consente e concorda que o SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, CNPJ Nº 00.330.845/0001-45; com sede no SGAS 605 - Conjunto A, Asa Sul, Brasília/DF e o Instituto Ideias de Futuro - CNPJ Nº 30.032.731/0001-80, com sede na Rua Vergueiro, 2949, conjunto 22, bairro Vila Mariana, São Paulo/ SP, telefone: 11 99708-7088, e-mail ligajovem@institutoidf.org, doravante denominados Controladores, tomem decisões referentes ao tratamento de dados pessoais de seu filho ou pessoa menor de idade cujo responsabilidade está atrelada a si, ou dados necessários ao usufruto de serviços ofertados pelo SEBRAE e pelo Instituto Ideias de Futuro, bem como realize o tratamento de tais dados, envolvendo operações como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.

Dados Pessoais





Os Controladores ficam autorizados a tomar decisões referentes ao tratamento e a realizar o tratamento dos seguintes dados pessoais e dados pessoais sensíveis do participante menor de idade vinculado ao Titular:

- Nome completo;
- Data de nascimento/Idade;
- Número e imagem de um Documento Identidade (RG, CNH, Passaporte, outros);
- Ano/Série escolar
- Nome/Tipo de escola;
- Cidade/UF;
- Números de telefone, WhatsApp e endereços de e-mail;
- Comunicação, verbal e escrita, mantida entre o Titular e os Controladores.

Além disso, os Controladores ficam autorizados a tomar decisões referentes ao tratamento e a realizar o tratamento dos dados inseridos pelo Titular, com a intenção de obter a prestação dos serviços ofertados pela mesma.

Finalidades do Tratamento dos Dados

O tratamento dos dados pessoais listados neste termo tem as seguintes finalidades:

- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados na inscrição, divulgação, premiação dos interessados participantes de Eventos, Prêmios ou Concursos;
- Possibilitar que os Controladores enviem ou forneça ao Titular seus produtos e serviços, de forma remunerada ou gratuita;
- Possibilitar que os Controladores estruturem, testem, promovam e façam propaganda de produtos e serviços, personalizados ou não ao perfil do Titular;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados em Pesquisas;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados na elaboração de relatórios gerais do programa, relatórios de indicadores de impacto social e emissão de produtos e serviços;
- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados para suas peças de Comunicação, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (II) folder de apresentação; (III) mídia eletrônica (sites, mídias sociais); (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; VII) back-light.





- Possibilitar que os Controladores utilizem tais dados para manter banco de dados de participantes para facilitar o contato em futuros convites para eventos, programas e comunidades.

Compartilhamento de Dados

Os Controladores ficam autorizados a compartilhar com outros agentes de tratamento de dados os dados a ela fornecidos, caso seja necessário para as finalidades listadas neste termo, observados os princípios e as garantias estabelecidas pela Lei nº 13.709.

Segurança dos Dados

Os Controladores responsabilizam-se pela manutenção de medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito.

Em conformidade ao art. 48 da Lei nº 13.709, os Controladores comunicarão ao Titular e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) a ocorrência de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante ao Titular.

Término do Tratamento dos Dados

Os Controladores poderão manter e tratar os dados compartilhados pelo Titular durante todo o período em que os mesmos forem pertinentes ao alcance das finalidades listadas neste termo. Dados pessoais anonimizados, sem possibilidade de associação ao indivíduo, poderão ser mantidos por período indefinido.

O Titular poderá solicitar via e-mail ou correspondência aos Controladores, a qualquer momento, que sejam eliminados os dados pessoais não anonimizados do Titular. O Titular fica ciente de que poderá ser inviável aos Controladores continuarem o fornecimento de produtos ou serviços ao Titular a partir da eliminação dos dados pessoais.

Direitos do Titular





O Titular tem direito a obter dos Controladores, em relação aos dados por ele tratados, a qualquer momento e mediante requisição: I - confirmação da existência de tratamento; II - acesso aos dados; III - correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; IV - anonimização, bloqueio ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em

desconformidade com o disposto na Lei nº 13.709; V - portabilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto, mediante requisição expressa e observados os segredos comercial e industrial, de acordo com a regulamentação do órgão controlador; V - portabilidade dos dados a outro fornecedor de serviço ou produto, mediante requisição expressa, de acordo com a regulamentação da autoridade nacional, observados os segredos comercial e industrial; VI - eliminação dos dados pessoais do menor tratados com o consentimento do titular, exceto nas hipóteses previstas no art. 16 da Lei nº 13.709; VII - informação das entidades públicas e privadas com as quais os controladores realizaram uso compartilhado de dados; VIII - informação sobre a possibilidade de não fornecer consentimento e sobre as consequências da negativa; IX - revogação do consentimento, nos termos do § 5º do art. 8º da Lei nº 13.709.

Direito de Revogação do Consentimento

Este consentimento poderá ser revogado pelo Titular, a qualquer momento, mediante solicitação via e-mail ou correspondência aos Controladores.





ANEXO III

FAQ

(Tire suas dúvidas sobre o Desafio Liga Jovem)

1. Até quando posso me inscrever?

As inscrições acontecerão entre o período de 22 de agosto a 07 de outubro de 2022 até as 18:00 (horário de Brasília) unicamente pelo site: <http://www.institutoidf.org/desafioligajovem>

2. Quais informações dos integrantes serão solicitadas no ato da inscrição?

No ato da inscrição, serão solicitados:

- Gmail da equipe: A equipe deve criar um e-mail Gmail, do qual todos os integrantes devem ter o usuário e senha de acesso. Este e-mail será utilizado para acessar a plataforma Google Classroom, que concentrará as atividades e entregas do Desafio;
- Informações de cada participante: Nome completo, CPF, e-mail, um celular de contato (com whatsapp), idade, ano escolar
- Informações do Responsável de cada participante menor de idade: Nome completo, e-mail, CPF, e um celular de contato (com whatsapp);
- Informações do educador orientador: Nome completo, RG, e-mail e um celular de contato (com whatsapp).

3. Até que idade posso participar?

Você pode se inscrever se tiver entre 13 e 18 anos e for estudante do 9º ano do Ensino Fundamental II até o terceiro ano do Ensino Médio.





4. Posso me inscrever sozinho?

A equipe deve ser composta por 3 a 5 integrantes, com um professor ou educador orientador.

5. É necessário algum investimento para participar do programa?

Não, a participação no Desafio Liga Jovem é totalmente gratuita.

6. Como posso me inscrever?

As equipes devem se inscrever pelo Formulário de Inscrição do desafio (Link Forms). Para mais informações, consulte o site <http://www.institutoidf.org/desafioligajovem>

7. É necessário ter algum conhecimento prévio para participar do programa?

Não. A virada Empreendedora abordará todos os conteúdos necessários para o desenvolvimento do seu projeto e do vídeo da apresentação final.

8. Tenho 13 anos mas estou no 8º ano, posso participar?

Para participar do Desafio você deve ser estudante entre o 9º ano do Ensino Fundamental II até o 3º ano do Ensino Médio.

9. Não tenho passaporte, posso me inscrever?

Sim. Os estudantes terão até 120 dias para conseguir emitir os documentos necessários para a viagem.

10. Caso ganhe, vou ter que gastar com alguma coisa na viagem?

Durante a Missão para um Pólo de Inovação Internacional, com duração total de até 10 dias, os estudantes contarão com as seguintes despesas cobertas:





- Passagens;
- Hospedagens;
- Traslados;
- Alimentação;
- Passeios;
- Monitoria.

11. Posso participar de mais de um grupo?

Não. Cada estudante só poderá participar de apenas 1 (um) grupo.

12. É obrigatório ter um professor orientador?

Sim. Cada equipe deve ter (obrigatoriamente) um(a) professor(a) ou educador(a) orientador(a) da mesma escola dos estudantes participantes, de qualquer matéria ou disciplina.

13. Inscrevi meu grupo, participamos da virada empreendedora e criamos nosso projeto. O que devemos enviar para concorrer a premiação do Desafio Liga Jovem?

Durante o Desafio Liga Jovem os estudantes deverão criar uma solução transformadora, envolvendo ferramentas tecnológicas, como aplicativo, site, jogo eletrônico, redes sociais, plataforma ou outras tecnologias, para resolver um problema de sua escola e/ou comunidade. Ao final da virada empreendedora, os participantes terão cerca de 2 semanas para elaborar um vídeo apresentando o seu projeto, conforme orientações dadas ao longo da Virada. O vídeo deverá ser submetido na plataforma Google Classroom do programa, no perfil do e-mail da sua equipe.

14. Não estou conseguindo acessar a plataforma Classroom, o que devo fazer?

Envie um e-mail para: ligajovem@ideiasdefuturo.com

15. Quantos grupos serão selecionados para a semifinal na Campus Party?





As cem (100) equipes melhor classificadas na Etapa 1 (com os vídeo-pitches mais bem avaliados conforme os Critérios de Avaliação do Desafio), e que entregarem toda a documentação e termos solicitados, serão os semifinalistas do programa e seguirão para a etapa presencial, de apresentação dos projetos em bancas, prevista para acontecer na Campus Party Brasil, em São Paulo.

16. Que dia será a Campus Party?

A Campus Party está prevista para acontecer em São Paulo entre os dias 11 e 15 de Novembro de 2022.

As despesas de viagem e hospedagem e alimentação para o evento serão arcadas pelo Desafio, conforme abaixo:

- Passagens aéreas e rodoviárias;
- Traslado;
- Monitoria 24 horas;
- Alimentação dentro e fora do hotel;
- Hospedagem (quarto duplos e triplos para estudantes do mesmo sexo);
- Hospedagem em quarto individual para professores;
- Kit desafio Liga Jovem, composto de mochila, garrafa de água, moleskine, caneta e máscara;
- Seguro viagem.

17. Um professor pode orientar mais de um grupo?

Sim.

18. Todos os estudantes do grupo tem que ser da mesma escola?

Sim, todos os estudantes deverão estar matriculados na mesma escola.

19. Posso adicionar ou excluir algum estudante da minha equipe após a inscrição?

A alteração ou exclusão de um membro da equipe pode ser realizada diretamente pela própria equipe até a data limite das inscrições, bastando





acessar o formulário de inscrição logado no mesmo e-mail do momento do envio da inscrição. Após a data de inscrição, nenhum novo membro poderá ser adicionado à equipe.

20. Quantos grupos serão premiados na final e qual será a premiação?

Como premiação, as 6 equipes vencedoras, em um total de até 30 estudantes e até 6 professores, participarão de uma visita técnica internacional, a acontecer no ano de 2023, em data e local a serem definidos pelos organizadores do Desafio.

21. Posso ser eliminado por algum motivo, que não seja a avaliação do vídeo-pitch e apresentação?

Nas etapas presenciais (semifinal e final), a organização pode desclassificar o grupo inteiro em caso de não comparecimento de um participante nas atividades estabelecidas na Campus Party, ou desrespeito às regras da viagem. Todo e qualquer deslocamento fora e dentro do local deve ser validado e aprovado pela organização do evento.

22. Posso submeter um projeto que desenvolvemos previamente em outra atividade na escola?

Sim, desde que o grupo desenvolva um vídeo-pitch com a apresentação do projeto de acordo com as orientações passadas durante a Virada Empreendedora.

23. Quais são os critérios de avaliação dos projetos?

Os projetos serão avaliados por especialistas e jurados, nas etapas online ou presenciais, que avaliarão e pontuarão cada vídeo-pitch ou pitch apresentado com base nos seguintes critérios:

1- Entendimento do público-alvo: O grupo demonstrou ter buscado ativamente o entendimento sobre o seu público-alvo;





- 2- Criatividade e Inovação: O projeto propõe uma solução criativa e diferente do que já existe em sua realidade;
- 3- Impacto no dia a dia da comunidade: A forma como o projeto impacta de forma positiva o dia a dia da escola e/ou comunidade;
- 4- Sustentabilidade financeira: O projeto propõe uma forma de sustentabilidade financeira viável e consistente com a proposta de valor ou modelo de negócio apresentado;
- 5- Viabilidade técnica: O projeto apresentado mostrou viabilidade de implementação e aplicabilidade;
- 6- Protótipo: Foi desenvolvido uma representação visual ou funcional da solução, que auxilia no seu entendimento e de suas funções e características.

