

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

REGULAMENTO

Projeto de extensão “Empreendedorismo Social e Negócios de Impacto Social”

O objetivo do presente regulamento é selecionar Universidades, Faculdades, Centros Universitários ou Institutos Federais que tenham interesse em aderir ao projeto de extensão “**Empreendedorismo Social e Negócios de Impacto Social**”, que consiste na seguinte estrutura.

- 1- **Passo:** as Instituições de Ensino Superior devem apresentar um **projeto básico** sobre atuação em empreendedorismo social ou negócios de impacto social, através da sua proposição no link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScyUdn_enZzMnC8KrvE_BvUrNK3zqyHua8efA9HVamwuT5Vdw/viewform?usp=sf_link
- 2- **Passo:** indicar professor para participar de capacitação no **SEBRAE/RN**, com carga horária de 24 horas na metodologia EAD **projeto de extensão em “Empreendedorismo social e negócios de impacto social”**, que tem data prevista para acontecer no mês de junho e julho de 2019.
- 3- **Passo:** aplicar a metodologia junto aos alunos e ser responsável por selecionar os 5 a 10 melhores alunos para participar da **Maratona de Negócios de Impacto**, durante a **Festa do Boi 2019**, cuja realização se dará no período de 12 a 15/10/2019.

A AVALIAÇÃO DOS PROJETOS SEGUIRÁ OS SEGUINTE CRITÉRIOS:

A avaliação das propostas será realizada mediante apresentação à banca avaliadora composta pela equipe do SEBRAE/RN.

Serão considerados na apresentação os critérios de impacto social gerado, o modelo de negócio proposto e a sua apresentação, para fins de classificação.

A pontuação total é de 100 pontos e se dará da seguinte forma, a saber:

- a) Impacto gerado na resolução do problema – 20 pontos;
- b) Capacidade de escalabilidade da resolução do problema social – 20 pontos;
- c) Impacto indireto sobre stakeholders e desenvolvimento comunitário – 20 pontos;
- d) Característica inovadora e diferenciada da solução apresentada – 20 pontos;
- e) Perspectiva de retorno financeiro – 20 pontos.

O PROJETO DE EXTENSÃO

O projeto de extensão “**Empreendedorismo Social e Negócios de Impacto Social**” é formatado com base na Educação Empreendedora, proposta pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE).

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

Esse modelo é guiado por objetivos individuais e coletivos, sendo necessário que o participante desenvolva o seu autoconhecimento e amplie o seu espírito de coletividade.

Neste cenário, a educação é o meio pelo qual o participante será incentivado à quebra de paradigmas e ao comportamento empreendedor, ou seja, a aprendizagem acontece, principalmente, de forma prática, ao considerar fundamentos como: a autonomia para aprender; a capacidade de realização; o desenvolvimento de características necessárias para a ação; e a competência na gerência de sua própria vida nos aspectos pessoal, profissional e social.

O projeto de extensão sobre Empreendedorismo e Negócios de Impacto Social visa o fortalecimento deste ecossistema, com base num olhar prático e um aprendizado inovador, ou seja, visa uma educação que promova uma intervenção na sociedade, por meio do aprendizado empreendedor e do despertar protagonista, que levam ao desejo de transformar o mundo, a partir de desafios sociais de uma determinada localidade.

Um dos alicerces deste Projeto é o próprio conceito de extensão universitária proposto pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras (FORPROEX), que diz:

“A Extensão Universitária, sob o princípio constitucional da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, é um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre Universidade e outros setores da sociedade”.
(FORPROEX,2012).

Assim, espera-se que a dinâmica deste Projeto, como uma contribuição à inovação social no campo do ensino superior, pautar-se pelas diretrizes da extensão, definidas como: “Interação Dialógica, Interdisciplinaridade e interprofissionalidade, Indissociabilidade do Ensino-Pesquisa-Extensão, Impacto na Formação do Estudante e, finalmente, Impacto e Transformação Social.” (NOGUEIRA, 2000; FORPROEX, 2012)

O intuito, portanto, é transformar pessoas e realidades, ao promover um vasto processo de comunicação, reconhecimento de informações, criatividade, inovação e estímulo de oportunidades no campo dos negócios de impacto social.

Neste projeto de extensão, o papel dos professores vai ao encontro de uma aprendizagem que contribua para e com o desenvolvimento profissional e político do estudante (FREIRE, 1996; LIMA, 2011).

Por isso, durante os 20 encontros, que compõem o Projeto, as ações buscarão fortalecer as afinidades entre professores e estudantes, de forma horizontalizada em que todos são postos como sujeitos do conhecimento: os próprios professores aprenderão com os estudantes e

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

reconstruirão o conhecimento com eles e com a comunidade envolvida no processo de ensino-aprendizagem (FREIRE, 1996; DEMO, 2008).

Aos Professores que guiarão este aprendizado, são postos como principais desafios possibilitar a assimilação teórica dos estudantes sobre o tema, quanto provocá-los para a concepção de um futuro negócio de impacto social.

PÚBLICO-ALVO

O Projeto tem como público-alvo estudantes universitários de diferentes cursos, bem como membros das comunidades do entorno da universidade. Sugere-se que as turmas abranjam, no mínimo, 15 (quinze) e, no máximo, 40 (quarenta) participantes, sendo até 5 (cinco) vagas reservadas para pessoas da comunidade, que tenham, pelo menos, ensino médio completo e interesse com as questões sociais de sua localidade.

Assim, tanto os universitários, quanto esses membros da comunidade serão referidos como estudantes e espera-se que atuem no projeto desde o início até a sua conclusão.

ESTRUTURA DO PROJETO DE EXTENSÃO

O Projeto está estruturado em 20 encontros, com duração de 8 horas cada, totalizando 160 horas de atividades. Propõe-se que ele seja desenvolvido em um prazo de cinco ou seis meses, podendo ultrapassar um semestre acadêmico.

Os encontros ora ocorrerão em sala de aula, ora em atividades de campo, em um movimento harmônico e integrado, privilegiando a reflexão, a ação e a reflexão, a serviço do desenvolvimento das competências dos estudantes relacionadas acima, bem como da contribuição aos demais atores envolvidos no Projeto.

Conforme os temas e as atividades, os encontros poderão ocorrer em um dia inteiro (8 horas) ou divididos em dois momentos de 4 horas.

As atividades de campo deverão conciliar as agendas dos professores e dos estudantes com a disponibilidade dos membros das comunidades envolvidas.

Os temas dos encontros estão distribuídos conforme tabela a seguir, porém é importante considerar que a cada novo encontro serão resgatadas as conexões e interdependências com temas anteriores, na medida do necessário.

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

Quadro 1 – Temas Centrais dos Encontros		
ENCONTRO	TEMA CENTRAL	ESPAÇO DE APRENDIZAGEM
1	EMPREENDEDORISMO E EMPREENDEDORISMO SOCIAL	SALA DE AULA
2	O EMPREENDEDOR SOCIAL COMO AGENTE DE MUDANÇA	SALA DE AULA
3	NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL E SEUS EMPREENDEDORES	SALA DE AULA
4	ANÁLISE DE DEMANDAS SOCIAIS	SALA DE AULA
5	DEMANDAS SOCIAIS DA COMUNIDADE LOCAL	COMUNIDADE E SALA DE AULA
6	BASE DA PIRÂMIDE E MARKETING NOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
7	OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL NO BRASIL	SALA DE AULA
8	NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL E SEU POTENCIAL TRANSFORMADOR	SALA DE AULA E COMUNIDADE
9	ECOSSISTEMA DOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
10	MODELAGEM E TECNOLOGIA DO NEGÓCIO DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
11	FINANÇAS E ESCALABILIDADE DOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
12	DESENVOLVIMENTO DE PARCERIAS	SALA DE AULA
13	VALIDAÇÃO DOS MODELOS DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL E BUSCA DE PARCERIAS	COMUNIDADE
14	LIDERANÇA NOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA E COMUNIDADE
15	BENCHMARKING NOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
16	IDENTIFICAÇÃO DOS ATORES/PARCEIROS PARA O MODELO DE NEGÓCIO EM DESENVOLVIMENTO	SALA DE AULA E COMUNIDADE
17	AValiação DE IMPACTO SOCIAL	SALA DE AULA
18	FINALIZAÇÃO DOS MODELOS DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL E UTILIZAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE APRESENTAÇÃO	SALA DE AULA
19	FUTURO DOS NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL	SALA PARA VIDEOCONFERÊNCIA
20	APRESENTAÇÃO E APRECIÇÃO DOS MODELOS DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL E AVALIAÇÃO DO PROJETO DE EXTENSÃO	SALA DE AULA OU AUDITORIO

A tabela apresenta o espaço preponderante de aprendizagem de cada encontro, de modo a facilitar a previsão das condições e recursos requeridos.

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

REGULAMENTO MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL - UNIVERSITÁRIA Edição Sebrae Terroir - 2019

O que é a Maratona?

A **Maratona de Negócios de Impacto - Universitária** é uma competição de ideias inovadoras, idealizada pelo **Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Rio Grande do Norte – SEBRAE/RN**, que tem como objetivo desenvolver o potencial dos empreendedores universitários, capacitando na criação de modelos de negócios e que venham a provocar impacto social em comunidades.

Nessa aventura teremos a satisfação de conhecer novos processos e métodos de design e de modelagem de negócios, para que se tenha a liberdade de agir de forma criativa ao enfrentar e resolver os desafios presentes na sociedade.

Ferramentas como o método de designer oportunizará criar soluções para desafios de diversos tipos, onde a arte se mistura com a Ciência e à Tecnologia na busca de novas alternativas para os negócios. Alguns recursos utilizados durante a maratona serão utilizados para dinamizar as atividades e facilitar a geração de inovações para o enfrentamento de problemas observados no cotidiano.

Assim, a Maratona que se inicia oportunizará visualizar como desafio situações que prejudicam ou impossibilitam a experiência emocional, cognitiva, estética e o bem-estar na vida das pessoas.

A principal tarefa será identificar problemas e gerar soluções criativas que minimizem os problemas que afetam o bem-estar das pessoas na sociedade em diferentes áreas como saúde, educação, segurança pública, desigualdade social, política, condições climáticas, dentre tantas outras áreas. Por isso é necessário mapear os contextos sociais, a cultura da região, as experiências individuais e os processos na vida das pessoas, para adquirir uma visão mais ampla dos problemas enfrentados e gerar alternativas para combatê-los.

A participação desse desafio propiciará a experimentação do processo de criação de um projeto, utilizando as ferramentas visuais para construção – o Design Thinking e o Canvas, como meio estratégico de realização do trabalho. Abordar os problemas como novidades mesmo que já se saiba muito sobre eles, permitindo-se aprender, a experimentar, a ficar bem mesmo sem ter a resposta “certa”, a confiar que vai se encontrar uma resposta. Essa oportunidade certamente mudará a forma de ver o mundo e os desafios que nele há.

As atividades a serem desenvolvidas são norteadas pelas seguintes competências.

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

I) Cognitiva

- Conhecer a utilização das ferramentas de inovação: Design Thinking e modelagem de negócios.

II) Operacional

- Desenvolver de forma proativa um processo intencional de geração de soluções criativas utilizando ferramentas de inovações que possam criar impacto positivo na sociedade ou em pequenos negócios transformando desafios em oportunidades,

III) Atitudinal

- Aplicar os conhecimentos adquiridos na experimentação realizada na Maratona, em protótipos e mínimo produto viável.

1. Estrutura do Evento

1.1 A **Maratona Universitária SEBRAE** tem carga horária de 12 horas, distribuídas em 4 (quatro) encontros, com duração de 3 horas por encontro, assim organizados:

- **Encontro 1** – Grandes desafios, grandes ideias! – 03 Horas
- **Encontro 2** – Experimentação e evolução – 03 Horas
- **Encontro 3** – Transformando ideias em negócios – 03 Horas
- **Encontro 4** – Encerramento – 03 horas

2. Sobre as informações gerais

2.1 A **Maratona de Negócios de Impacto Social - Universitária** ocorrerá no período de 12 a 15 de outubro de 2019 em Natal/RN, durante a realização da Sebrae Terroir, na Festa do Boi 2019, no horário das **16 horas às 19 horas**.

2.1.1 O não comparecimento do participante no dia 12/10/2019, no horário estipulado neste regulamento, acarretará em sua eliminação.

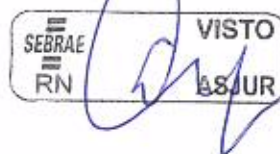
2.1.2 Ao se dirigir ao guichê de credenciamento, o participante deverá estar munido de documentos pessoais e de declaração de matrícula, que comprove o seu vínculo com a IES no semestre 2019.2.

2.2 A carga horária da Maratona será de 12 horas presenciais.

2.3 As atividades presenciais serão realizadas no stand do **SEBRAE/RN**, na festa do boi 2019, localizado no Parque de Exposições Aristóteles Fernandes, em Parnamirim/RN.

2.4 As inscrições para a **Maratona de Negócios de Impacto Social - Universitária** ocorrerão através das universidades que apresentem projetos, e desde que esses projetos sejam aprovados previamente pelo SEBRAE/RN.

2.5 Serão ofertadas 100 vagas, que irão obedecer ao critério de seleção das universidades, sob orientação do SEBRAE/RN.



REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

2.6 As despesas com hospedagem, alimentação e transporte para a capacitação de professores e alunos, referentes a participação na “Maratona”, será de responsabilidade do SEBRAE/RN.

3. Sobre o público-alvo

3.1 A participação na Maratona é exclusiva para universitários regularmente matriculados em qualquer curso de graduação de Instituições de Ensino Superior – IES, sem fazer distinção entre instituições públicas e privadas, que estejam sendo capacitados no projeto de extensão do SEBRAE/RN.

3.2 A Maratona é voltada para universitários que tenham interesse em desenvolver características e habilidades do comportamento empreendedor, design thinking e modelagem de negócios, inovação e geração de negócios de impacto social.

4. Sobre as inscrições

4.1. As inscrições para a **Maratona de Negócios de Impacto Social - Universitária** se darão através das universidades que apresentem projetos, desde que esses projetos sejam aprovados previamente pelo SEBRAE/RN.

4.1.1. As equipes serão definidas pela própria universidade.

4.2. As equipes formadas terão objetivo de identificar soluções para as demandas da comunidade que estão sendo atendidas pelo projeto de extensão em “**Empreendedorismo Social e Negócios de Impacto Social**”.

4.3. Devido à estrutura física, o limite de participantes por equipe será de 5 (cinco) pessoas, totalizando 20 (vinte) equipes, com o máximo de 100 (cem) participantes.

4.4. A emissão do certificado será feita em até duas semanas após a realização da Maratona, no site <http://certificado.rn.sebrae.com.br/>, mediante a comprovação de que o aluno está matriculado em um curso de graduação no semestre 2019.2. **A comprovação será realizada com a entrega de comprovante de matrícula durante o credenciamento no dia 12/10/2019, às 16 horas.**

5. Sobre a execução da Maratona

5.1. A Maratona será dividida em 02 fases. A primeira será baseada no design thinking e a segunda na modelagem de negócios – canvas.

5.2. A primeira fase será eliminatória. Apenas as 10 (dez) melhores ideias irão para a fase final de apresentação em formato de PITCH em 02 minutos.

5.2.1. Os critérios abaixo serão analisados para a primeira fase da competição:

CRITÉRIOS
a) Originalidade e inovação da ideia
b) Aplicabilidade da ideia
c) Estruturação do design

REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO “ EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO” E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

d) Impactos esperados
e) Trabalho em equipe

5.3. Para a segunda fase serão selecionadas as 10 (dez) melhores ideias, sendo formadas 10 (dez) equipes com 5 (cinco) participantes, totalizando 50 (cinquenta) alunos na final.

5.4 A comissão avaliadora composta por membros a serem definidos pelo SEBRAE/RN analisará as ideias de negócio desenvolvidas, considerando os seguintes critérios:

a) **Problemática:** Análise do tipo de problema que a ideia pretende resolver, no que diz respeito ao impacto gerado na sociedade, aos caminhos utilizados para identificar o problema e se tem relação com a inspiração de: Como contribuir para melhorar/facilitar em algum aspecto o dia a dia conforme área trabalhada.

b) **Proposta de Valor:** Análise da descrição do pacote de produtos e serviços que criam valor para o seu cliente, e como isso resolverá o problema/necessidade. Análise dos motivos pelos quais os clientes escolherão a sua empresa ou outra.

c) **Segmento de clientes:** Análise do Público-alvo; Nicho de mercado; Potencial de atendimento; Tamanho do mercado; e Capacidade de crescimento.

d) **Fontes de receitas – Monetização:** Como a solução será explorada como fonte de lucro. Análise da viabilidade de transformar a ideia em um projeto rentável.

e) **Viabilidade da ideia/impacto social:** Análise da capacidade de desenvolvimento e operação da ideia | Análise de demanda real | Análise de Custo/Benefício e qual o impacto social que essa ideia provocará nas comunidades.

5.5. Durante toda a realização da Maratona os participantes terão apoio técnico de mentores voluntários, capacitados para essa finalidade.

5.6. Os participantes que não tiverem as suas ideias selecionadas para a segunda fase poderão acompanhar nas dependências do espaço reservado para realização da Maratona o desenvolvimento da metodologia aplicada.

5.7. As regras de pontuação e condições para avaliação serão divulgadas no dia 12/10 durante a abertura do evento.

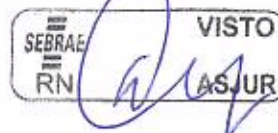
6. Premiação

6.1 Primeiro Lugar

- 01 mochila para cada membro da equipe;
- 01 viagem para conhecer alguma iniciativa de impacto social no Brasil;
- 20 horas de consultoria para subsidiar o grupo na formatação da ideia em negócio real;
- Certificado individual de participação na maratona para cada integrante.

6.2 Segundo Lugar

- 01 mochila para cada membro da equipe;



REGULAMENTO PROJETO DE EXTENSÃO " EMPREENDEDORISMO SOCIAL E NEGÓCIOS DE IMPACTO" E MARATONA DE NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIAL – UNIVERSITÁRIA

- 01 pen drive 32 gigabytes para cada membro da equipe;
- 01 fone de ouvido para cada membro da equipe;
- 03 livros para cada membro da equipe;
- Certificado individual de participação na maratona para cada integrante.

6.3 Terceiro Lugar

- 01 mochila para cada membro da equipe;
- 01 pen drive 32 gigabytes para cada membro da equipe;
- 03 livros para cada membro da equipe;
- Certificado individual de participação na maratona para cada integrante.

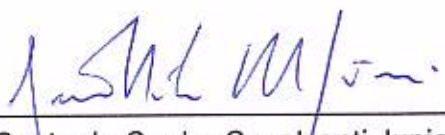
7. Cronograma

ATIVIDADES	DATA
Lançamento do edital interno	14/06/2019
Inscrições dos projetos pelas IES	14/06 a 28/06/2019
Avaliação	29/06 a 30/06/2019
Divulgação do resultado	30/06/2019
Capacitação dos Professores EAD	01/07/2019 a 30/07/2019
Maratona	12 a 15/10/2019

8. Disposições finais

8.1. Em caso de dúvidas, entrar em contato com a organização do evento através do e-mail mona@rn.sebrae.com.br, ou daniel@rn.sebrae.com.br, ou ainda pelo 0800 570 0800.

Natal/RN, 14 de junho de 2019.



João Hélio Costa da Cunha Cavalcanti Junior
Diretor Técnico – SEBRAE/RN



