

IV MOSTRA DE ECONOMIA CRIATIVA
Semana do Conhecimento - 19 a 23 de outubro de 2020
Prefeitura Municipal de Guarulhos

NORMAS PARA SUBMISSÃO DE PROJETOS

I. IV MOSTRA DE ECONOMIA CRIATIVA DE GUARULHOS.

A IV Mostra de Economia Criativa ocorre no âmbito da Semana do Conhecimento e tem como pressupostos a valorização de empreendedores e de boas práticas empreendedoras da cidade e da região, através da exposição de cases e produtos inovadores e criativos, a desmistificação do conceito da Economia Criativa e estímulo do setor através de atividades que exponham as ferramentas e ideias utilizadas nesse segmento. Este ano excepcionalmente, devido à Pandemia causada pelo novo coronavírus (Sars-CoV-2), o evento será online.

II. Da Participação

A Mostra de Economia Criativa é voltada a empreendedores e pesquisadores.

III. Da Participação dos Empreendedores e pesquisadores

Os projetos poderão ser inscritos por empreendedores que possuem um negócio formalizado, empreendedores informais e pesquisadores com projetos comprovadamente aplicados no empreendedorismo, uma vez que, a mostra tem por objetivo promover o conhecimento, a inovação e as boas práticas empreendedoras.

IV. Instituições Promotoras

É promovida pela Prefeitura de Guarulhos em parceria com Entidades e Associações empresariais, Instituições de Ciência e Tecnologia, Institutos de pesquisa, Instituições de ensino públicas e privadas e Empreendedores.

V. Núcleo Empreendedor

O Núcleo empreendedor é formado por profissionais vinculados a Prefeitura de Guarulhos, pesquisadores, instituições, associações e grupos empresariais da região, empreendedores e institutos de ciência e tecnologia.

VI- Da Categorização da Economia Criativa

Segundo dados de pesquisa realizada pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FIRJAM), em 2014, a economia criativa pode ser dividida em 3 bases estruturais, sendo elas: Indústria Criativa (Núcleo), Atividades Relacionadas e Apoio.

1. Indústria Criativa (Núcleo)

1.1 Tecnologia

1.1.1 PD: desenvolvimento experimental, pesquisa em geral (exceto biologia);

1.1.2 Biotecnologia: bioengenharia, pesquisa em biologia, atividades laboratoriais;

1.1.3 TIC: desenvolvimento de softwares, sistemas, consultoria em TI e robótica.

1.2 Mídias

1.2.1 Editorial: edição de livros, jornais, revistas e conteúdo digital;

1.2.2 Audiovisual: desenvolvimento de conteúdo, distribuição, programação e transmissão.

1.3 Cultura

1.3.1 Expressões culturais: artesanato; folclore; gastronomia.

1.3.2 Patrimônio e artes: serviços culturais, museologia, produção cultural, patrimônio histórico;

1.3.3 Música: gravação, edição e mixagem de som; criação e interpretação musical;

1.3.4 Artes Cênicas: atuação; produção e direção de espetáculos teatrais e de dança;

1.4 Consumo

1.4.1 Publicidade: atividades de publicidade, marketing, pesquisa de mercado e organização de eventos;

1.4.2 Arquitetura: design e projeto de edificações, paisagens e ambientes; planejamento e conservação;

1.4.3 Design: Design gráfico, multimídia e de móveis;

1.4.4 Moda: desenho de roupas, calçados e acessórios; modelistas.

2 Atividades relacionadas

2.1 Indústrias: Materiais para publicidade; Confeção de roupas; Aparelhos de gravação e transmissão de som e imagens; Impressão de livros, jornais e revistas; Instrumentos musicais; Metalurgia de metais preciosos; Curtimentos e outras preparações do couro; Equipamentos de informática; Equipamentos eletroeletrônicos; Cosmética; Produção de hardware; Equipamentos de laboratório; Fabricação de madeira e mobiliário.

2.2 Serviços: Registro de marcas e patentes; Serviços de engenharia; Distribuição, venda e aluguel de mídias audiovisuais; Comércio varejista de moda, cosmética, artesanato; Livrarias, editoras e bancas de jornal; Suporte técnico de TI; Operadoras de televisão por assinatura.

3 Apoio

Construção Civil: Obras e serviços de edificação; Indústria e varejo de insumos, Ferramentas e Maquinários; Tecelagem; Capacitação Técnica: Ensino Universitário, unidades de formação profissional; Telecomunicações; Representação comercial; Comércio: Aparelhos de som e imagem, instrumentos musicais; moda e cosmética em atacado; Reparação e manutenção de computadores e de equipamentos periféricos; Serviços de tradução; Agenciamento de direitos autorais.

VII - NORMAS PARA INSCRIÇÃO DE PROJETOS

A inscrição dos projetos na IV Mostra de Economia Criativa de Guarulhos deverá ser realizada no site, de acordo com as seguintes regras:

1. Campos comuns às duas modalidades (Case Empreendedor e Pitch de Produtos):

- Preencher todos os campos previstos na área de inscrição, sendo eles:

Nome do Projeto;

CNPJ (não obrigatório);

Nome fantasia; (não obrigatório)

Razão social (não obrigatório);

Segmento;

Público alvo;

Endereço;

Telefone;

E-mail.

2. Modalidade Case Empreendedor:

- Preencher todos os campos previstos na área de inscrição, sendo eles:

- Área/Eixo: Selecionar um entre os quatro eixos da Economia Criativa (Tecnologia, Mídias, Consumo, Cultura);

- Relato empreendedor: Explicar do que se trata o negócio ou ideia empreendedora, apresentando um breve histórico, situação de momento e projeção de futuro (máximo de 200 caracteres).

3. Modalidade Pitch de produtos

- Preencher todos os campos da área de inscrição:

- Área/Eixo: Selecionar um entre os quatro eixos da Economia Criativa (Tecnologia, Mídias, Consumo, Cultura)

- Descrição do Produto: Nome e função do produto (máximo 200 caracteres)

- Anexo em formato PDF com as fotos do produto

4. A inscrição dos projetos deve ser feita pelo site oficial do evento:
www.semanadoconhecimento.guarulhos.sp.gov.br

VIII - Da classificação do projeto

1- Após a inscrição na modalidade case empreendedor, fica a critério do Núcleo empreendedor classificar como aprovados, os 10 (dez) primeiros projetos de cada categoria da Indústria criativa, classificada na cláusula VI, 1, que atenderem ao seguintes critérios:

- a. Cumprimento das normas de inscrição apontadas na cláusula VII;
- b. Demonstrar no relato empreendedor enquadramento com o eixo selecionado;

2- Após a inscrição na modalidade pitch de produtos, fica a critério do Núcleo empreendedor classificar como aprovados, os 20 (vinte) primeiros projetos que atenderem os seguintes critérios:

- a. Cumprimento das normas de inscrição apontadas na cláusula VII;
- b. Demonstrar na descrição do produto enquadramento com o eixo selecionado;
- c. Comprovar a existência do produto através do anexo.

IX - Normas para apresentação de projetos

A Mostra de Economia Criativa aceita a inscrição de projetos de empreendedores, formalizados ou não, e de pesquisadores desde que haja aplicação do projeto comprovada em um negócio, que estejam relacionados às categorias descritas no parágrafo anterior, nas seguintes modalidades:

1. Case Empreendedor: Nesta modalidade serão aceitos projetos que apresentem ideias empreendedoras, criativas e/ou inovadoras.
2. Pitch do Produto: Nesta categoria serão aceitos produtos desenvolvidos e/ou comercializados por uma empresa ou empreendedor, formal ou informal.

Os projetos inscritos devem apresentar o seguinte formato:

Case Empreendedor:

O Case Empreendedor deve ser apresentado de forma oral podendo contar também com suporte de apresentação ou outro recurso visual semelhante:

A apresentação oral deve ter, no máximo, 8 minutos.

O tempo destinado a perguntas e respostas é de, no máximo, 5 minutos.

Pitch do Produto:

O Pitch do Produto deverá ser realizado através de um vídeo com no máximo 5 minutos mostrando e explicando os seguintes pontos: Objetivo/Conceito do produto; Funções e especificações; Público Alvo; Estratégias de Divulgação; Canais de comercialização.

X – Da apresentação do Case Empreendedor

- 1 - A apresentação do Case Empreendedor pode ser feita pelo próprio empreendedor e também por um representante da empresa ou pesquisador. Caso a apresentação seja feita apenas pelo representante ou pelo pesquisador, é necessário que os mesmos possuam uma autorização formal do empreendedor para realizá-la;
- 2 - A apresentação se dará de forma online utilizando plataformas que permitam reunião de vídeo e apresentação de imagem e slides.
- 3 – A plataforma online para a apresentação será definida pela coordenação do evento.

XI - Do Pitch de produtos

- 1 – Os Pitch de produtos pode ser realizado pelo próprio empreendedor ou por um representante da empresa. Caso o Pitch seja realizado pelo representante da empresa é necessário que o mesmo possua uma autorização formal do empreendedor para realizá-la;
- 2 – O Pitch deverá ser feito através de um vídeo que deve ser enviado a organização.
- 3 - Os tipos de arquivos e/ou links do vídeo que serão aceitos serão definidos pela organização.

XII - Da Avaliação

1 - Os projetos serão avaliados por uma banca técnica composta por três avaliadores que irão observar os seguintes critérios:

a - Case de Sucesso:

- Clareza e coesão do projeto;
- Compatibilidade com o eixo pertinente da economia criativa;
- Grau de inovação.

b - Pitch de produtos:

- Clareza na apresentação do produto;
- Compatibilidade com o eixo pertinente da economia criativa;
- Grau de inovação.

2 - A banca será composta por integrantes do núcleo empreendedor e/ou profissionais indicados pelo núcleo.

XIII - Da Pontuação

1 - Todos os critérios serão avaliados com a pontuação de 7 a 10, sendo:

7 - Razoável; 8 - Bom; 9 - Muito bom; 10 - Excelente.

2- A pontuação técnica de cada projeto se dará pela soma da nota de cada um dos três avaliadores.

3 - Projetos que de alguma forma aderirem ao tema da semana nacional de ciência e tecnologia , “Inteligência Artificial: A nova fronteira da Ciência Brasileira” terão um ponto acrescido a sua pontuação técnica compondo assim a sua pontuação final.

XIV - Dos Critérios de Desempate

Os critérios de desempate, em ordem decrescente, para premiação ocorrerá da seguinte forma:

1) Case Empreendedor

- Aderência ao tema da semana nacional de ciência e tecnologia;
- Maior nota em clareza e coesão do projeto;
- Maior nota em Compatibilidade com o eixo pertinente da economia criativa;
- Maior nota em Grau de Inovação
- Tomada de decisão da banca de avaliação

2) Pitch de Produtos

- Aderência ao tema da semana nacional de ciência e tecnologia;
- Maior nota em clareza na descrição do produto e suas funções;
- Maior nota em Compatibilidade com o eixo pertinente da economia criativa;
- Maior nota em Grau de Inovação
- Tomada de decisão da banca de avaliação

3) Vencedor Geral

- Aderência ao tema da semana nacional de ciência e tecnologia;
- Maior nota em clareza e coesão do projeto;
- Maior nota em Compatibilidade com o eixo pertinente da economia criativa;
- Maior nota em Grau de Inovação
- Ordem de inscrição (Vantagem ao projeto que se inscreveu primeiro)

XV - Da Premiação

A premiação dos projetos se dará da seguinte forma:

1 - Case de sucesso:

- Avaliação técnica

- a. Tecnologia: 1º Lugar.;
- b. Mídias: 1º Lugar.;
- c. Cultura: 1º Lugar.;
- d. Consumo: 1º Lugar.

2 - Pitch de produtos:

- Avaliação técnica

- a. Tecnologia: 1º Lugar.;
- b. Mídias: 1º Lugar.;
- c. Cultura: 1º Lugar.;
- d. Consumo: 1º Lugar.

3 - Vencedor Geral

- a. 1º lugar

O projeto que obtiver a maior pontuação final, considerando os vencedores de todas as modalidades (Case empreendedor e Pitch de Produtos) e de todos os eixos (tecnologia, mídias, cultura, consumo) será considerado **o vencedor geral**.

Todos os vencedores receberão certificado de premiados nas suas respectivas modalidades e respectivos eixos.

O vencedor geral, além do certificado, receberá uma premiação a ser definida e divulgada oportunamente pela organização do evento.

A premiação ao vencedor geral estará voltada à certificação, capacitação e qualificação técnica e/ou oportunidade de negócio. **Em hipótese alguma a premiação será em dinheiro.**

XVI - Da comprovação de participação

1 - Todos os projetos que atenderem os requisitos do comitê de avaliação e forem apresentados no evento, assim como os membros do Núcleo Empreendedor e avaliadores, farão jus a certificado de participação na IV Mostra de Economia Criativa;

2 - Os certificados poderão ser solicitados pelo período de seis meses após o término do evento (23 de abril de 2021).

XVII - Prazos

Início da Inscrição de Projetos: 01 de julho de 2020

Término da Inscrição de Projetos: 11 de setembro de 2020

(Prazo prorrogado até o dia 25 de setembro de 2020)

Período de avaliação dos projetos: entre os dias 14 e 25 de setembro de 2020

(Prazo alterado para de 28 de setembro a 02 de outubro)

XVIII - Da comunicação dos projetos aprovados

Os participantes inscritos serão informados sobre a classificação, ou não, dos projetos inscritos entre os dias 05 e 09 de outubro de 2020 pela organização do evento

XIX - Disposições Finais

A responsabilidade em acompanhar as informações relacionadas à inscrição dos projetos é do proponente.

É vedado aos membros da Comissão Organizadora e da Comissão de Avaliação, avaliarem projetos que estejam vinculados a si mesmos e/ou a instituição que representa.

A Comissão Organizadora e o Núcleo Empreendedor julgarão os casos não previstos nas Normas de Submissão.

Versão de setembro de 2020, melhorias e considerações serão incorporadas mediante aprovação do Núcleo Empreendedor.

Dúvidas ou mais informações: semanadoconhecimento@guarulhos.sp.gov.br