

Programa *Startup in School* - Edição Google Brasil 2019

REGULAMENTO

O *Startup in School Edição Google Brasil* é um programa de iniciação em Empreendedorismo Tecnológico para alunos do ensino médio. Em uma competição, os alunos trabalham em grupos e criam uma *startup* baseada em tecnologia, desenvolvendo um protótipo e seu modelo de negócio. O objetivo do programa é despertar e desenvolver as Competências Empreendedoras dos alunos, e o interesse pelos temas: tecnologia, empreendedorismo, liderança, inovação. Tudo isso, tendo como desafio pensar e planejar soluções para problemas do dia a dia das cidades e da sociedade.

Para participar, não é necessário ter uma ideia ou conhecimentos prévios. No curso, serão abordados conceitos de Ideação/Design Sprint; Programação/ Prototipação; Desenvolvimento de Modelo de Negócios; Apresentação e Feedback. As atividades do programa iniciam-se em 23 de Setembro de 2019 e vão até 31 de Outubro de 2019.

Na edição online do programa, os grupos participantes poderão optar por participar em uma dessas categorias:

- **Categoria App Inventor:** para grupos que querem aprender a criar aplicativos. Os projetos serão desenvolvidos utilizando a ferramenta App Inventor, uma plataforma do MIT para aprendizado de programação.
- **Tecnologia Livre:** para grupos que já trabalham com alguma tecnologia. Os projetos serão desenvolvidos por meio de qualquer solução tecnológica que o grupo tenha conhecimento.

A escolha da categoria que o grupo irá seguir deve ser feita no momento da inscrição. Serão escolhidos 2 grupos vencedores, um da Categoria App Inventor e um da Categoria Tecnologia Livre.

Todas as etapas da edição online ocorrem remotamente, por meio de uma plataforma digital. O convite para se cadastrar na plataforma será enviado por e-mail aos inscritos antes do início da edição.

1. Inscrições

1.1 - As inscrições da edição online do ***Startup in School Edição Google Brasil 2019*** devem ser feitas pelo site www.ideiasdefuturo.com/google, do dia 12 de Agosto de 2019 ao dia 15 de Setembro de 2019, através do preenchimento de formulário *online*.

1.2 - Poderão se inscrever no programa, alunos do ensino médio ou ensino médio integrado ao técnico de todo o Brasil, incluindo alunos das escolas onde ocorreram edições presenciais.

1.3 - As inscrições serão realizadas em grupo. As equipes serão formadas pelos próprios alunos. Não será permitida a troca nem inclusão de integrantes na equipe após sua formação, sem a prévia determinação dos organizadores.

1.4 - Os alunos devem se inscrever em grupos de 3 a 6 participantes, todos da mesma escola. No caso da escola ter mais de um campus, os alunos devem ser todos do mesmo campus.

1.5 - O grupo deverá indicar 1 professor da escola para ser o orientador do grupo durante o programa.

1.6 - No momento da inscrição, o grupo deverá selecionar em qual categoria, App Inventor ou Tecnologia Livre, irá participar. A categoria escolhida não poderá ser mudada após o início da edição.

1.7 - No momento da inscrição, o grupo deverá indicar se foi indicado por um Time Enactus a participar do programa.

1.8 - Um mesmo estudante pode participar de um único projeto de cada categoria da edição online.

1.9 - Um aluno que faz parte de um grupo ganhador de uma das edições presenciais pode participar da edição online, e esta condição não elimina a participação na final pelo presencial.

1.10 – Serão desclassificados os projetos que contratarem serviços de terceiros e/ou configurarem alguma forma de plágio.

1.11 - As informações pessoais preenchidas no Formulário de Inscrição e os direitos autorais de imagens e divulgação dos projetos serão de uso da Organização do Programa **Startup in School Edição Google Brasil**.

2. Etapas

2.1 - O programa será dividido em 4 etapas e, para cada etapa, será disponibilizado material didático e uma tarefa a ser entregue num prazo determinado:

- **Etapa 1 - Ideação e Pesquisa de Entendimento:** Utilização da metodologia Design Sprint, técnica para desenvolvimento de novos produtos, da análise do público alvo, solução e decisão do projeto, à concepção do protótipo. Entendimento de como o problema afeta o público alvo e da relevância da solução, além dos diferenciais em relação à concorrência.
- **Etapa 2 - Prototipação:** Para os grupos participantes da categoria App Inventor, serão introduzidos os conceitos desta ferramenta para o desenvolvimento do protótipo do aplicativo. Para os grupos que optarem pela categoria Tecnologia Livre, o desenvolvimento do protótipo deve ser feito de acordo com a tecnologia que o grupo escolher, de forma autônoma.
- **Etapa 3 - Modelo de Negócio:** Estruturação dos aspectos básicos do modelo de negócios do projeto/startup, utilizando técnicas como o Business Model Canvas.

- **Etapa 4 - Apresentação e pitch:** Técnicas de apresentação, pitch e storytelling para que os grupos desenvolvam o vídeo-pitch do projeto desenvolvido..

2.2 - Para ser elegível à competição e concorrer à premiação, o grupo deverá entregar todas as tarefas dentro do prazo determinado.

2.3 - Ao final da Etapa 3, todos os grupos elegíveis passarão por uma avaliação de todas as tarefas entregues até ali, e serão selecionados para a Etapa 4 os 40 melhores grupos em cada categoria.

2.4 - Na Etapa 4, os grupos passarão pela avaliação de uma comissão julgadora e será escolhido um grupo vencedor da Categoria App Inventor e um grupo vencedor da Categoria Tecnologia Livre.

3. Avaliação e Critérios

3.1 - Os grupos participantes do **Startup in School Edição Google Brasil 2019** e que forem classificados para a Etapa 4 farão um vídeo-pitch que será apresentado à uma Comissão Julgadora.

3.3 - A Comissão Julgadora será composta de jurados convidados pela Ideias de Futuro e Google.

3.4 - Os projetos apresentados serão avaliados sob 6 diferentes critérios:

1. **Entendimento do público alvo:** O grupo demonstrou ter buscado ativamente o entendimento sobre o seu público alvo;
2. **Inovação:** O projeto propõe uma solução criativa e diferente do que já existe;
3. **Impacto no dia a dia na cidade:** O projeto impacta de forma positiva o dia a dia na cidade;
4. **Sustentabilidade financeira:** O modelo de negócios apresenta proposta de valor adequada, com execução viável e monetização consistente;
5. **Viabilidade técnica:** O projeto apresentado mostrou viabilidade de implementação e aplicabilidade;
6. **Protótipo:** Foi desenvolvido um protótipo que facilita o entendimento da solução final.

3.5 - Caso um projeto envolva pesquisa com indivíduos ou animais, a comissão organizadora poderá exigir formulários extras que evidenciem respeito ao Código de Ética e, na falta deles, o projeto será desclassificado.

4. Certificado

4.1 - Todos os alunos dos grupos que entregarem todas as tarefas até a Etapa 3, mesmo que alguma delas tenha sido entregue fora do prazo, recebem Certificado de Participação ao final do programa.

5. Premiação

5.1 - Serão premiados o melhor grupo da Categoria App Inventor e o melhor grupo da Categoria Tecnologia Livre, de acordo com os critérios de avaliação.

5.2- A premiação será concedida para os alunos autores dos projetos e o professor orientador que tenham atendido aos requisitos do programa

5.2 - As equipes vencedoras participarão do Day Camp, evento no Google Campus SP com atividades e workshops, e a banca dos projetos finalistas das edições presenciais do programa. Haverá também a apresentação dos projetos vencedores da edição online.

5.3 - No caso dos grupos vencedores de escolas fora da cidade de São Paulo, o transporte, hospedagem (se necessário) e alimentação para os alunos vencedores e 1 professor responsável fazem parte da premiação.

5.4 - Os três grupos campeões (vencedor da Edição Nacional Presencial, vencedor da Edição Online categoria App Inventor, e vencedor da Edição Online Categoria Tecnologia Livre) receberão 3 meses de pré-aceleração da Ideias de Futuro, com foco na evolução de seus projetos.

5.5 - As decisões da Comissão Julgadora são irrecorríveis.

6. Direito de Cancelar, Modificar ou Desqualificar

6.1 - Se por algum motivo o Programa Startup in School Edição Google Brasil não puder ser executado como planejado, inclusive por infecção de vírus de computador, bugs, adulterações, intervenções não autorizadas, fraude, falhas técnicas ou quaisquer outras causas que venham a corromper ou a afetar a administração, segurança, justiça, integridade ou condução apropriada do Programa, os organizadores (Ideias de Futuro e Google) se reservam o direito de, a seu exclusivo critério, cancelar, encerrar, modificar ou suspender o Programa.

7. Não se trata de uma oferta ou contrato de trabalho

7.1 - Em nenhum caso a apresentação de uma inscrição para o Programa, a concessão de um Prêmio, ou qualquer outro item deste Regulamento serão interpretados como uma oferta ou contrato de trabalho com os organizadores (Ideias de Futuro e Google). O participante reconhece que enviou a sua inscrição de forma voluntária e que não há nenhum relacionamento de trabalho, confidencial, fiduciário, de agência ou de representação existente entre o participante e os organizadores do Programa.