

## PROGRAMA AGITA | AGITADORA DE NEGÓCIOS

### REGULAMENTO

O Sebrae Minas por meio do Sistema de Formação Gerencial institui o Programa AGITA - (2ª edição) 2017.

#### 1 - DO OBJETIVO DO PROJETO

1.1 O Sebrae Minas por meio do Sistema de Formação Gerencial torna pública a abertura das inscrições para o Programa AGITA, que tem como objetivo:

- 1.1.1 Promover a formação de jovens empreendedores.
- 1.1.2 Estimular a geração de novos negócios, a partir de atividades de capacitação, mentorias, networking e eventos.
- 1.1.3 Pré acelerar ideias de equipes, com potencial para se tornar um projeto ou negócio inovador.
- 1.1.4 Elevar o grau de maturidade e sustentabilidade das ideias selecionadas.
- 1.1.5 Contribuir para o ecossistema de inovação e startups de Minas Gerais.

#### 2. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 PODEM participar desta iniciativa, equipes:

- 2.1.1 Em fase de ideação do negócio, desde negócios ainda no estágio da ideia, até projetos em fase de desenvolvimento de protótipo funcional;
- 2.1.2 De no mínimo 2 (dois) e no máximo 5(cinco) integrantes;
- 2.1.3 Que tenham como parte da equipe, pelo menos um integrante aluno e/ou ex-aluno de qualquer unidade do Sistema de Formação Gerencial (Escola do Sebrae, EFG – Escola de Formação Gerencial ou ETFG – Escola Técnica de Formação Gerencial). A condição de aluno ou ex-aluno deve ser comprovada por: a) declaração de escolaridade e b) histórico escolar, no ato da inscrição no formulário on-line;
- 2.1.4 A equipe vencedora do *Startup Weekend Youth BH 2017* nos termos do item 3.5.

2.2 - NÃO PODEM participar desta iniciativa e propor projetos:

- 2.2.1 - Integrantes e funcionários de qualquer unidade/departamento do Sebrae/MG.

#### 3. DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS DE SELEÇÃO

3.1 - Os projetos devem apresentar um modelo de negócio com aplicações em um dos quatro setores de atuação: i) Varejo, ii) Educação, iii) Negócios Digitais e iv) Negócios Sociais e v) Economia Criativa, conforme definição a seguir:

3.1.1 - VAREJO - ideias ou projetos que colaborem para a solução de problemas do segmento do varejo, preferencialmente de pequeno porte. Os projetos podem contemplar como por exemplo: a criação de novos métodos e processos de trabalho e gestão, melhoria tecnológica, novas formas de interação e relacionamento com o cliente entre outros.

3.1.2 EDUCAÇÃO - ideias ou projetos que colaborem para solução de problemas no segmento de educação. Os projetos podem contemplar por exemplo: inovações no processo educacional, novas formas de aprendizado, melhoria dos processos de gestão educacional, melhoria nas relações escola/professores/alunos/responsáveis.

3.1.3 - NEGÓCIOS DIGITAIS - ideias ou projetos que colaborem para solução de problemas atuais da sociedade, que tenham como base a tecnologia da informação e comunicação (TIC).

3.1.4 - NEGÓCIOS SOCIAIS - ideias ou projetos que colaborem para solução de problemas sociais e/ou ambientais, ofertando soluções que ampliem o acesso à serviços de qualidade à população de baixa renda, que gere impacto social positivo ou proporcione o gerenciamento ou diminuição do impacto ambiental, com intencionalidade de gerar impacto socioambiental.

3.1.5 - ECONOMIA CRIATIVA - ideias ou projetos que se originam em atividades, produtos ou serviços desenvolvidos a partir do conhecimento, criatividade ou capital intelectual de indivíduos com vistas à geração de trabalho e renda. As propostas podem estar relacionadas à: cultura, moda, design, música, artesanato, softwares, jogos eletrônicos, televisão, rádio, cinema e fotografia, além da expansão dos diferentes usos da internet.

3.2 - Os projetos a serem apresentados no âmbito deste programa, serão avaliados segundo os seguintes critérios técnicos de pontuação:

Item	Critério	Definição	Escala de pontuação	
1	Fase do projeto	Ter um projeto em fase inicial de desenvolvimento, entre a fase de ideia e desenvolvimento de protótipo funcional	I. Ideia = 02pts II. Pesquisa em andamento = 03pts III. Pesquisa concluída = 5pts IV. Protótipo funcional em andamento ou finalizado = a 10pts	10%
2	Equipe Multidisciplinar	Possuir uma equipe composta por perfis de diferentes áreas de desenvolvimento de negócios contendo: profissionais chave e profissionais complementares.  <i>Ex profissional chave: desenvolvedor ou especialista no core business do negócio.</i>	I. 04 ou 05 profissionais complementares = 03pts II. todos integrantes profissionais complementares = 03pts III. contendo 01 integrante profissional chave = 05pts IV. 02 ou 03 integrantes profissional chave = 10pts	25%

3	Disponibilidade da equipe	<p>Será pontuado o tempo disponível dos integrantes da equipe para participar das atividades do programa e para o desenvolvimento do projeto.</p> <p><i>*será considerada como apta a equipe com pelo menos 01 integrante de disponibilidade total.</i></p>	<p>I. 01 integrante disponibilidade total = 03pts</p> <p>II. 02 ou 03 integrantes disponibilidade total = 05pts</p> <p>III. 04 ou 05 integrantes disponibilidade total = 10pts</p>	15%
4	Modelo de Negócio Proposto	<p>Será avaliado se a equipe já possui descrição clara da proposta de como funcionará o modelo de negócio;</p>	<p>I. Inconsistente = 00pts</p> <p>II. Pouco Consistente = 04pts</p> <p>III. Aceitável = 07pts</p> <p>IV. Consistente = 10pts</p>	10%
5	Mercado Alvo	<p>Avalia o estágio de compreensão da equipe sobre o seu mercado alvo.</p> <p>Pesquisa de campo (mapa empatia -&gt; personas):</p> <p><i>Pesquisa de campo com questionário ou entrevista pessoal para identificação do mercado alvo.</i></p> <p>Dimensionamento de Mercado (dados secundários):</p> <p><i>Dados estatísticos, de tendências e/ou de comportamento acerca do mercado alvo pretendido pela equipe.</i></p>	<p>I. Sem informações sobre o mercado = 00pts</p> <p>II. Dimensionamento de Mercado (dados secundários) = 03pts</p> <p>III. Pesquisa de campo (mapa empatia -&gt; personas) = 05 pts</p> <p>IV. Dimensionamento de Mercado(dados secundários) e Pesquisa quali e/ou quanti (mapa empatia -&gt; personas)= 10pts</p>	20%
6	Grau e impacto da Inovação	<p>Avaliação da abrangência da inovação proposta em relação a seu ineditismo, relevância, na sociedade e/ou na empresa. Nesse quesito, considera-se ainda inovação incremental uma melhoria ou evolução nas características de algo já existente e inovação radical, algo que traga uma grande mudança tecnológica, estrutural ou operacional no mercado.</p>	<p>I. Sem aspectos de inovação no projeto=00pts</p> <p>II. Pouco impacto e ineditismo no projeto=03pts</p> <p>III. Médio impacto e ineditismo no projeto=05pts</p> <p>IV. Muito impacto e ineditismo no projeto=10pts</p>	20%

3.3 - Serão selecionadas por meio dos critérios acima no máximo 11 (onze) equipes compostas por no mínimo 2(dois) e no máximo 5(cinco) integrantes, conforme termos do item 2 (dois).

3.3.1 - Os projetos que não obtenham a pontuação total igual ou superior a 24 pontos (40% da pontuação máxima) na avaliação dos critérios serão automaticamente desclassificados.

3.4 - O critério de desempate é o da maior pontuação por critério, de acordo com a seguinte ordem: 1º “Equipe Multidisciplinar”, 2º “Disponibilidade da Equipe”, 3º “Modelo de Negócio proposto”, 4º “Grau e impacto da Inovação”, 5º “Mercado alvo” e 6º “Fase do Projeto”.

3.5 - A décima segunda vaga para participação do Programa AGITA será reservada à equipe vencedora do *Startup weekend Youth BH 2017* a ser realizado em 23, 24 e 25 de junho.

#### **4. DA INSCRIÇÃO**

4.1 - A inscrição das ideias concorrentes deverá ser realizada através do preenchimento do formulário on-line, diretamente no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br), conforme Anexo I.

4.1.1 - No formulário deverá ainda ser enviado o link de um vídeo de 5 minutos de apresentação da ideia (Pitch), conforme orientações contidas no formulário de inscrição on-line;

4.1.2 - Neste momento, deverá também ser anexado, de forma digitalizada em um dos itens disponível no formulário on-line, a declaração de escolaridade no caso de aluno ou histórico escolar no caso de ex-aluno de pelo menos um dos integrantes do grupo.

4.2 - Não serão aceitas inscrições encaminhadas via postal. Aquelas porventura encaminhadas via postal serão consideradas nulas.

#### **5. DO CRONOGRAMA**

5.1- As etapas de inscrição, seleção e desenvolvimento do programa observará o seguinte cronograma:

a) 15 de Junho a 15 de Agosto: Prazo de inscrição;

b) 16 a 29 de Agosto de 2017: Análise da Comissão Técnica Especial;

c) 30 de Agosto de 2017: Divulgação dos projetos selecionados no site do SEBRAE-MG, no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br);

d) 01 de setembro de 2017 a 30 de Novembro de 2017: Período de realização do Programa AGITA, conforme programação constante no Anexo II.

5.2- O SEBRAE/MG reserva-se no direito de alterar o cronograma e programação descritos no item 5, ocasião em que divulgará o novo cronograma no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br).

## 6. DO PROGRAMA INTENSIVO DE AGITAÇÃO

6.1- O Programa AGITA, que os selecionados irão participar, está dividido em 6 módulos, com duração de 12 semanas, entre consultoria, mentoria, capacitação e participação em eventos, conforme descrição abaixo:

6.1.1 - MÓDULO 1 - O EMPREENDEDOR E O TIME: nesta primeira etapa, serão realizadas atividades para recepção das equipes selecionadas, diagnóstico da ideia, identificação do perfil empreendedor e alinhamento da equipe, identificando as competências do grupo, os principais gaps e como eles poderão ser desenvolvidos ao longo do programa para a criação do plano de ação durante o programa;

6.1.2 - MÓDULO 2 - VALIDANDO O PROBLEMA E ENTENDENDO O CLIENTE: Nesse momento, as equipes serão capacitadas para identificar, testar e validar as hipóteses sobre o problema a ser resolvido e entender melhor sobre o cliente e suas expectativas para uma melhor adequação da solução ao mercado ;

6.1.3 - MÓDULO 3 - ALINHAMENTO DO PROBLEMA COM A SOLUÇÃO: Serão desenvolvidas atividades de orientação para as equipe trabalharem na identificação, teste e validação das hipóteses sobre a proposta do negócio, o valor oferecido ao cliente, com atividades para avaliar o design jurídico do negócio, a busca pela experiência do usuário para o desenho da solução na busca pelo Product Market Fit ;

6.1.4 - MÓDULO 4 - VALIDAÇÃO DO MODELO DE NEGÓCIO E MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL: Serão trabalhadas ferramentas e conteúdo para o desenvolvimento da primeira versão da ideia, para validação da solução no mercado, além de estabelecer estratégias de *branding* e lançamento da solução;

6.1.5 - MÓDULO 5 - MARKETING, VENDAS E FINANÇAS: A partir da validação do problema e do desenvolvimento do modelo de negócios, nesta etapa serão trabalhados conteúdos e ferramentas sobre marketing, vendas e finanças para aplicação e desenvolvimento do negócio;

6.1.6 - MÓDULO 6 - PITCH E TÉCNICAS DE NEGOCIAÇÃO: serão desenvolvidas habilidades e competências para a apresentação, bem como técnicas de negociação empresarial para influenciar pessoas na apresentação do negócio e venda da solução proposta;

6.1.7- ENCERRAMENTO: fechamento do programa com um encontro de negócios com potenciais clientes, parceiros e investidores.

6.2- O Programa AGITA tem a previsão de realização de atividades 3 vezes na semana, às terças, quintas e sextas-feiras, com ressalvas e necessidade de readequação nos casos em que houver feriados e recessos dentro do período de realização.

6.3 - Serão realizadas duas bancas de corte, para a eliminação de 1(uma) equipe em cada banca, conforme definições abaixo:

6.3.1 - Os cortes serão realizados a partir dos resultados apresentados de evolução da ideia com base nos indicadores de monitoramento do programa e avaliação da banca de corte;

6.3.2 - As bancas de corte serão realizadas ao término do módulo 2 e do módulo 4 respectivamente.

6.4 - Os participantes do programa poderão trabalhar no espaço de coworking da Agitadora de Negócios, no período de duração do programa em horários previamente determinados e divulgados pelo programa.

6.4.1- O espaço físico para os participantes deverá se destinar, exclusivamente, à sua instalação e realização de sua atividade;

6.4.2- O direito de utilização do espaço é intransferível;

6.4.3- Os participantes são responsáveis por manter em bom estado o espaço disponibilizado, os equipamentos e mobiliário de todas as áreas comuns;

6.4.4- É proibido fumar nas áreas de circulação comum;

6.4.5- O espaço possui infraestrutura de mesas, cadeiras e alguns computadores de apoio, não sendo estes, itens individuais e ficando sob responsabilidade do participante trazer o seu próprio equipamento para desenvolvimento das atividades, quando necessário.

6.5 - O SEBRAE/MG reserva-se no direito de alterar a estrutura do programa descrito dos itens 6.1.1 ao 6.1.6, ocasião em que divulgará o novo cronograma no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br).

6.6 - O Programa AGITA será considerado terminado em relação a qualquer equipe, mediante prévia notificação, nas seguintes hipóteses:

a) Término do prazo de duração do Programa;

b) Se houver infração a qualquer cláusula do presente Regulamento;

c) Se forem alteradas significativamente as características principais do Programa e a Equipe não estiver de acordo com essas mudanças;

d) Se for verificada cessão temporária de atividade da Equipe;

e) Por iniciativa da equipe devidamente justificada;

f) Por iniciativa do Sebrae devidamente justificada;

g) O não comparecimento de algum membro da equipe selecionada no prazo de 2 encontros consecutivos sem prévia justificativa.

## 7. DA AVALIAÇÃO DA COMISSÃO TÉCNICA ESPECIAL

7.1- As ideias inscritas e avaliadas nos termos do item 03 (três) deste Regulamento, serão submetidos à avaliação da Comissão Técnica Especial, constituída por 05 (cinco) pessoas, composta por técnicos especializados do SEBRAE/MG e convidados.

7.1.1- Os nomes dos membros da Comissão Técnica Especial serão divulgados no site do SEBRAE/MG no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br), até o dia 30 de Agosto de 2017.

7.1.2- Na impossibilidade da presença de um ou mais membros, a Comissão de Coordenação do Prêmio nomeará os substitutos, cujos nomes serão divulgados no endereço [www.agita.escoladosebrae.com.br](http://www.agita.escoladosebrae.com.br);

7.1.3- Os membros da Comissão Técnica Especial não poderão atuar mediante procuração.

7.2- A avaliação a ser realizada pela Comissão Técnica Especial tem como objetivo confirmar a qualificação das ideias inscritas e identificar:

7.2.1- O enquadramento das condições de participação;

7.2.2- O cumprimento dos critérios estabelecidos neste regulamento;

7.2.3- O enquadramento dos critérios técnicos de pontuação, conforme definição e escala de pontuação deste edital;

7.2.4- A qualidade das informações contidas no formulário de inscrição;

7.3- Serão automaticamente desclassificadas pela Comissão Técnica Especial as empresas que:

7.3.1- Descumprirem os termos do item 2 (dois) deste regulamento; 7.3.2- Não se enquadrar nos termos do item 3.1 deste regulamento;

7.4- As ideias selecionadas pela Comissão Técnica Especial estarão aptas para participar do Programa Intensivo de Agitação.

7.5- A Comissão Técnica Especial escolherá, soberanamente, em decisão final, irrecorrível e irrevogável as 12 melhores ideias que atenderem aos critérios de seleção do programa. Considerando 11 equipes selecionadas mais a equipe vencedora *Startup Weekend Youth*.

7.6 - Caso alguma das 12 equipes selecionadas não compareçam ao primeiro encontro do programa, no dia 01 de Setembro de 2017, ficará automaticamente eliminada.

7.7 - No caso da eliminação ou desistência até o dia 01 de Setembro de 2017, inclusive, poderá ser chamada equipe classificada como excedente.

## 8. DA AVALIAÇÃO DAS BANCAS DE CORTE

8.1- As equipes participantes do Programa irão passar por duas bancas de corte nos termos do item 6.3 deste Regulamento, constituída por 05 (cinco) pessoas, composta por técnicos especializados do SEBRAE/MG e convidados.

8.2 - A avaliação a ser realizada pelas Bancas de corte tem como objetivo avaliar a evolução das

ideias participantes do programa e identificar:

8.2.1- As entregas realizadas pelas equipes;

8.2.2 - Qualidade de execução das atividades realizadas no programa, conforme indicadores de acompanhamento e monitoramento;

8.2.3 - Resultados alcançados pelo equipe.

8.4- Os membros das Bancas de Corte desclassificarão uma equipe por banca, que deverá deixar o programa.

8.5- As Bancas de Corte terão, soberanamente, decisão final, irrecorrível e irrevogável, sobre a desclassificação das equipes que deverão deixar o programa.

## **9. DOS DIREITOS AUTORAIS**

9.1- Eventuais direitos autorais incidentes sobre as ideias inscritas pertencem aos seus autores, que devem diligenciar na realização dos registros junto aos órgãos competentes de proteção dos direitos autorais e de propriedade intelectual, nos termos da legislação aplicável, eximindo o SEBRAE/MG de qualquer responsabilidade decorrente da ausência do referido registro.

9.2- O SEBRAE/MG não se responsabiliza pela autoria e nem pela originalidade das ideias inscritas. No ato da inscrição, o candidato declara, sob as penas da lei, que a ideia não configura plágio nem violação a qualquer direito de propriedade intelectual de terceiros, eximindo o SEBRAE/MG de qualquer responsabilidade decorrente de falsidade das informações fornecidas, responsabilizando-se por eventuais lesões a direitos de terceiros.

9.2.1- Caberá ao participante arcar com quaisquer ônus decorrentes de eventuais reivindicações, demandas e/ou processos resultantes da violação de direitos autorais e de propriedade protegidos por lei.

## **10. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

10.1- A inscrição da ideia configura a aceitação de todas as normas e condições estabelecidas neste Regulamento, renunciando o participante a quaisquer ações judiciais, interpelações e/ou recursos.

10.2- O SEBRAE/MG não se responsabilizará pelas despesas com transporte, alimentação, hospedagem ou quaisquer despesas dos representantes das equipes selecionadas para participação no Programa.

10.4- As ideias inscritas que não contiverem as informações e não atenderem aos requisitos indicados neste Regulamento terão sua inscrição automaticamente rejeitada.

10.5- As decisões da Comissão de das Bancas são soberanas e contra elas não cabem recursos de qualquer espécie.



10.6- Fica desde já autorizada, a título gratuito, a ampla publicação e a divulgação das ideias participantes do Programa, bem como a utilização do material descritivo e ilustrativo (textos, fotografias, desenhos, material audiovisual, dentre outros) referentes às ideias, no todo ou em parte, em mídias e quaisquer veículos de comunicação de livre escolha do SEBRAE/MG, no Brasil ou no exterior, nos termos do Termo de Autorização, constante no Formulário de inscrição on-line, conforme Anexo III.

10.7- Os participantes se declaram cientes de que a falsidade na apresentação de documentos e informações quanto às condições de participação neste programa os sujeitarão às penalidades previstas na legislação aplicável para o caso concreto.

10.8- Os casos omissos serão definidos pelo SEBRAE/MG, sendo as decisões soberanas, irrecorríveis e irrevogáveis.

## **11. RELAÇÃO DE ANEXOS**

11.1 - ANEXO I - DESCRIÇÃO DO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

11.2 - ANEXO II - TERMO DE AUTORIZAÇÃO

