

# 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.

2.1.5 A equipe vencedora da *1ª Olimpíada de Tecnologia e Inovação IFMG 2017*, contendo um aluno ou ex-aluno da EFG (ETFG) e nos termos do item 3.6.

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 cinco 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 chave = 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>	10%
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.

3.6 - A décima terceira vaga para participação do Programa AGITA será reservada à equipe vencedora da *1ª Olimpíada de Tecnologia e Inovação IFMG 2017*.

#### **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 22 de Agosto: Prazo de inscrição;

b) 23 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 02 de dezembro 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 equipes 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 11 melhores ideias que atenderem aos critérios de seleção do programa. A equipe vencedora *Startup Weekend Youth* e a equipe vencedora da *1ª olimpíada de tecnologia e inovação IFMG 2017* já estão previamente selecionadas.

7.6 - Caso alguma das 13 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

## ANEXO I - DESCRIÇÃO DO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO on line

<b>A - INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE O PROJETO/IDEIA</b>
<p>1 - Nome do projeto/ideia;</p> <p>2 - Pitch breve em português (video);</p> <p>3 - Link para o site ou página no facebook (caso já o tenha)*;</p> <p>4 - E-mail de contato;</p> <p>5 - Telefones de Contato;</p> <p>6 - Qual o setor de atuação: Negócios Digitais, Negócios Sociais, Varejo, Educação, Economia Criativa;</p> <p>7 - Qual o estágio de desenvolvimento: Ideia, Pesquisa em andamento, pesquisa concluída, protótipo funcional em andamento, protótipo funcional concluído;</p> <p>8 - Descreva a sua trajetória com essa ideia/projeto até o momento;</p> <p>9 - Descreva quais são seus próximos objetivos e metas para esse projeto/ideia;</p> <p>10 - Descreva porque seu projeto/ideia deve ser selecionado;</p> <p>11 - Por que você está inscrevendo o seu projeto/ideia nesse programa e o que você pretende alcançar.</p>
<b>B - ESTRATÉGIA E MODELO DE NEGÓCIOS</b>
<p>1 - Qual o problema que o seu projeto/ideia resolve;</p> <p>2 - Explique como atualmente as pessoas resolvem o problema descrito por você;</p> <p>3 - Descreva a solução proposta pelo seu projeto/ideia, mencionando o que há de inovador ou interessante no seu negócio;</p> <p>4 - Qual o principal público-alvo da sua solução: B2B, B2C, B2B2C, B2G;</p> <p>5 - Qual modelo mais se aproxima do seu projeto/ideia: marketplace, software como serviço, e-commerce, clube de assinatura, jogos, plataforma de conteúdo, plataforma social, hardware, outros, ainda não sei;</p> <p>6 - Como o seu projeto/ideia irá ganhar dinheiro</p>
<b>C - MERCADO ALVO E CONCORRENTES</b>
<p>1 - Qual o tamanho do seu mercado. Por favor, explique seu raciocínio.</p> <p>2 - Quem você identifica como seus principais concorrentes. Fale um pouco sobre eles e seus diferenciais.</p>
<b>D - INOVAÇÃO E TECNOLOGIA</b>
<p>1 - Descreva a relevância e o impacto gerado pela sua ideia/projeto.</p> <p>2 - Porque você considera a sua ideia/projeto inovador(a).</p>

3 - Como você avalia a capacidade de crescimento e escala do seu projeto/ideia.

***E - EQUIPE (todos os integrantes da equipe, com limite de 5 pessoas, deverão preencher esses dados)***

1 - Nome completo

2 - Mini Bio do participante

3 - Descreva suas atividades e responsabilidades no projeto/ideia.

4 - Atualmente qual a sua ocupação principal. Explique.

5 - Qual a disponibilidade para sua participação durante o programa?

(não irei participar presencialmente das atividades previstas no cronograma; vou participar apenas de algumas atividades previstas no cronograma; irei participar de todas as atividades previstas no cronograma; irei participar de todas as atividades previstas no programa e trabalhar em tempo parcial neste projeto; irei participar de todas as atividades previstas no programa e trabalhar em tempo integral neste projeto)

6 - Celular

7 - E-mail

8 - Facebook

9 - LinkedIn

10 - Como os integrantes da equipe se conheceram

11- Em seu ponto de vista, o que falta para sua equipe ser a equipe perfeita? Como você planeja suprir isso?

***F - LINK DO VÍDEO***

***G - LINK DOS DOCUMENTOS A SEREM ENCAMINHADOS (Comprovante de vínculo com alguma unidade do Sistema de Formação Gerencial e Termo de Autorização digitalizados)***

## ANEXO II - TERMO DE AUTORIZAÇÃO

O responsável pela inscrição do projeto (NOME DO PROJETO/IDEIA), no Programa Intensivo de Agitação, com residência na cidade de /MG, na Rua/Av. , nº - Complemento nº Bairro CEP neste ato representada por (NOME DO RESPONSÁVEL), portador da cédula de identidade nº, SSP/ , inscrito no CPF sob o n.º, vem, através desta, AUTORIZAR o SERVIÇO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS DE MINAS GERAIS, doravante denominado SEBRAE/MG, serviço social autônomo, sem fins lucrativos, com sede em Belo Horizonte-MG, na Av. Barão Homem de Melo, n.º 329 - Bairro Nova Granada – CEP 30.431-285, inscrito no CNPJ/MF sob o n.º 16.589.137/0001-63, Inscrição Estadual nº. 062.955.576-0097, a título gratuito, a utilizar os dados cadastrais do projeto e/ou ideia inscrita, bem como a utilizar o material descritivo e ilustrativo (textos, fotografias, desenhos, material audiovisual, dentre outros), no todo ou em parte, para todos os fins de divulgação, publicação em livros, revistas, jornais, internet, ou em qualquer outro tipo de mídia que o SEBRAE/MG julgar conveniente, sem qualquer limite quanto ao número de exemplares e de edições, para circulação no território brasileiro e demais países de língua portuguesa ou onde o SEBRAE/MG mantiver interesses, assegurando ao SEBRAE/MG todos os direitos de plena utilização através de qualquer meio e por prazo indeterminado. Por ser verdade, firma-se a presente em 02 (duas) de igual teor e forma.

, de de 2017.

(Assinatura do representante legal da empresa)