



# DESAFIO

# ESTÁGIO 4.0

NOVOS TALENTOS, NOVAS IDEIAS





Iniciativa da FIESC - Federação das  
Indústrias do Estado de Santa Catarina

## Sumário

1. OBJETIVO .....	3
2. CONCEITO .....	3
2.1 Temas dos desafios .....	3
3 PÚBLICO ALVO .....	4
3.1 Empresas: .....	5
3.2 Estudantes: .....	5
3.3 Mentor Técnico: .....	5
3.4 Tutor .....	5
4 ETAPAS .....	5
4.1 Lançamento do Desafio 4.i .....	5
4.2 Inscrição dos desafios .....	6
4.3 Inscrição dos Alunos .....	7
4.4 Formação de Equipes .....	8
4.5 Solução dos Desafios .....	8
4.6 Seleção das Propostas .....	9
4.7 Premiação das Equipes e Empresas .....	9
5 CRONOGRAMA .....	9
6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA PREMIAÇÃO .....	9
7 PONTUAÇÃO .....	10
8 CRITÉRIOS DE DESEMPATE .....	10
9 DA CONFIDENCIALIDADE DAS INFORMAÇÕES .....	12
10 DOS DIREITOS AUTORAIS E PROPRIEDADE INTELECTUAL .....	12
11 DISPOSIÇÕES FINAIS .....	13

## REGULAMENTO DESAFIO ESTÁGIO 4.i

---

### 1. OBJETIVO

Promover a competitividade da indústria, mediante o desenvolvimento de soluções inovativas para os desafios (problemas e oportunidades) apresentados pelas indústrias, por equipes multidisciplinares de estudantes, mentores da academia e tutores das empresas. A estratégia é reconhecer e incentivar a implementação dos projetos inovadores na jornada acadêmica e profissional dos jovens talentos, proporcionando resultados para as indústrias e para os segmentos envolvidos.

Para o Instituto Euvaldo Lodi - IEL, o Desafio Estágio 4.i, estimula a inovação, a qualificação de talentos, o desenvolvimento das empresas, contribuindo para a consolidação de uma indústria mais forte e competitiva.

### 2. CONCEITO

O Desafio 4.i é uma competição para resolução de desafios da indústria por estudantes de engenharia mecânica, engenharia de materiais e design industrial, no qual os vencedores serão selecionados pela empresa para a implementação da solução.

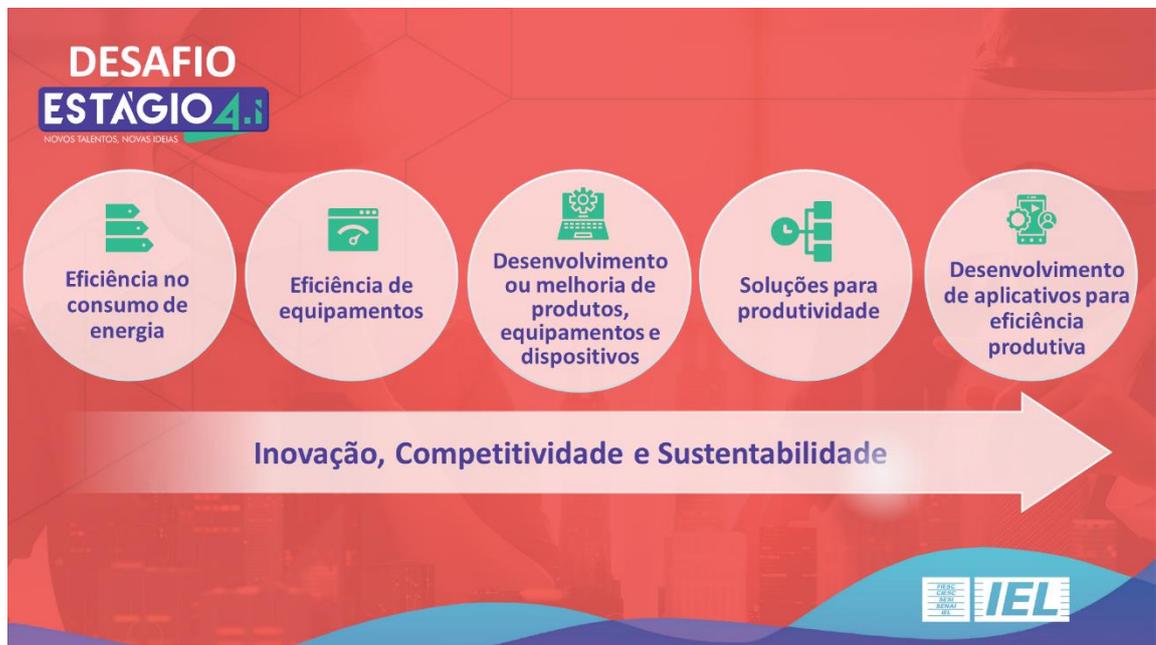
Considerando o momento atual, o desafio será realizado on-line.

#### 2.1 Temas dos desafios

As indústrias poderão lançar seus desafios nas seguintes áreas:

- Eficiência no consumo de energia;
- Eficiência de equipamentos;

- Desenvolvimento ou melhoria de produtos, equipamentos e dispositivos;
- Soluções para produtividade;
- Desenvolvimento de aplicativos para eficiência produtiva.



### 3 PÚBLICO ALVO

O público alvo do Desafio Estágio 4.i é definido conforme segue:



### **3.1 Empresas:**

Empresas legalmente constituídas com CNAE de Indústria e sede no estado de Santa Catarina.

### **3.2 Estudantes:**

Estudantes regularmente matriculados e frequentando as aulas dos cursos educação superior dos seguintes cursos de graduação e respectivas instituições de ensino superior:

- Engenharia Mecânica – Universidade Federal de Santa Catarina – Campus Florianópolis;
- Engenharia de Materiais - Universidade Federal de Santa Catarina – Campus Florianópolis;
- Engenharia Mecânica – Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial de Santa Catarina – Campus Blumenau e Campus Joinville;
- Design Industrial – Universidade do Estado de Santa Catarina – Campus Florianópolis.

### **3.3 Mentor Técnico:**

O mentor técnico é um professor, pesquisador ou consultor de uma das instituições de ensino

### **3.4 Tutor**

Funcionário da empresa desafiante que apoiará a equipe com os dados necessários para a consecução do desafio.

## **4 ETAPAS**

As seguintes etapas são definidas para o desafio:

### **4.1 Lançamento do Desafio 4.i**

A comissão organizadora lança o desafio 4.i no dia 28/08/2020.

## 4.2 Inscrição dos desafios

- a. As Indústrias interessadas deverão inscrever os seus desafios, podendo ser mais de um, de acordo com os temas indicados no item 2.1 deste regulamento, por meio do link: <https://cadastro.ielsc.org.br/desafio4i>;
- b. O período de inscrições ocorrerá de 28/08/2020 até 28/09/2020;
- c. Os seguintes dados serão solicitados na ficha de inscrição:
  - CNPJ
  - Razão Social
  - Nome Do Responsável
  - Cargo Do Responsável
  - Contato Do Responsável
  - Tema Do Desafio
  - Descrição Do Desafio
  - Adesão ao Desafio Estágio 4.i
- d. Como contrapartida da solução do seu desafio, a empresa deverá comprometer-se em conceder o estágio aos estudantes da equipe vencedora do desafio, ou selecionar três estagiários, caso nenhuma das soluções apresentada seja aprovada para implementação;
- e. A concessão de estágio, ocorrerá de acordo com a disponibilidade das partes (empresa, estudante e instituição de ensino), nas seguintes modalidades:
  - Estágio Regular de no mínimo 4 meses;
  - Estágio de Férias (2 meses).
- f. Serão selecionados até dez desafios, de acordo com os seguintes critérios:
  - Cada empresa poderá ter apenas um desafio selecionado;
  - A comissão organizadora avaliará se o desafio proposto se encaixa nos temas e requisitos deste regulamento, e habilitará os desafios propostos pelas indústrias;

- Os desafios habilitados serão selecionados por ordem de inscrição.
- g.** A inscrição será considerada efetivada quando do recebimento de e-mail de confirmação que será enviado para endereço de e-mail cadastrado, assim que esta for aprovada. Caso não receba o e-mail de confirmação, deverá a empresa entrar em contato com o IEL por meio do e-mail [desafio4i@ielsc.org.br](mailto:desafio4i@ielsc.org.br);
- h.** Não será cobrada qualquer taxa de inscrição para participar do desafio.

### **4.3 Inscrição dos Alunos**

- a.** As inscrições dos estudantes ocorrerão do dia 30/09 ao dia 12/10/2020;
- b.** Poderão participar os estudantes citados no item 3.2 deste regulamento;
- c.** A inscrição ocorrerá no site <https://cadastro.ielsc.org.br/desafio4i-estudantes>;
- d.** Os estudantes interessados, deverão escolher e se candidatar ao desafio de maior interesse, bem como preencher o formulário eletrônico e anexar o comprovante de matrícula e frequência no curso de ensino superior, de acordo com os requisitos deste regulamento;
- e.** A seleção dos estudantes ocorrerá pela habilitação dos requisitos e ordem de inscrição;
- f.** A inscrição será considerada efetivada quando do recebimento de e-mail de confirmação que será enviado para endereço de e-mail cadastrado, assim que esta for aprovada. Caso não receba o e-mail de confirmação, deverá a empresa entrar em contato com o IEL por meio do e-mail [desafio4i@ielsc.org.br](mailto:desafio4i@ielsc.org.br);
- g.** Não será cobrada qualquer taxa de inscrição para participar do desafio.

#### **4.4 Formação de Equipes**

- a. A Organização do evento escolherá a formação de equipes respeitando a seguinte distribuição:
  - 1 estudante de Engenharia de Materiais;
  - 1 Estudante de Engenharia Mecânica;
  - 1 estudante de Design Industrial;
  - 1 tutor da indústria\*
- b. Haverá um mentor técnico por desafio que será compartilhado entre as equipes;
- c. A formação das equipes ocorrerá no período de 13/10/2020 à 20/10/2020.

\* o tutor da indústria poderá fornecer todos os dados e participar de todo o processo de desenvolvimento da solução

\*\* o mentor acompanhará o processo de solução, contudo não poderá prestar informações dos desenvolvimentos da solução da outra equipe.

#### **4.5 Solução dos Desafios**

- a. As equipes, duas por desafio, recebem on-line o desafio da empresa e, com apoio do mentor técnico e dos tutores da empresa terão 48 h para apresentar uma solução.
- b. Até o final das 48 h cada equipe deverá enviar um vídeo de até cinco minutos e um documento técnico de apoio para o e-mail [desafio4i@ielsc.org.br](mailto:desafio4i@ielsc.org.br). As equipes que excederem o tempo limite de envio, estarão automaticamente desclassificadas.
- c. A solução do desafio deverá ocorrer exclusivamente via plataforma online a ser disponibilizada pelo comitê organizador do Desafio Estágio 4.i;
- d. A solução do desafio e envio da proposta de solução ocorrerá no período de 23/10/2020 às 17h até 25/10/2020 às 17h.

#### 4.6 Seleção das Propostas

- a. As empresas participantes do desafio deverão analisar as propostas de solução enviadas pelas duas equipes participantes e selecionar a solução que deverá ser implementada;

O prazo para análise da solução a ser implementada é às 17h do dia 27/10/2020.

#### 4.7 Premiação das Equipes e Empresas

- a. A banca do desafio 4.i, escolhe o melhor projeto dentre as soluções selecionadas, de acordo com os critérios estabelecidos no item 6 deste regulamento. A empresa e os alunos são premiados.
- o Empresa: Troféu Desafio 4.i digital
  - o Alunos: Certificados e Medalhas
- b. A premiação das empresas e equipes será no dia 28/10/2020 às 19h.

### 5 CRONOGRAMA

ETAPAS	PERÍODO DE REALIZAÇÃO
Lançamento do desafio	28/08/2020
Inscrições dos desafios (indústrias)	28/08/2020 – 28/09/2020
Inscrições dos Estudantes	30/09/2020 – 12/10/2020
Formação das Equipes	13/10/2020 – 20/10/2020
Solução dos Desafios	23/10/2020 - 25/10/2020
Seleção das Propostas	25/10/2020 – 27/10/2020
Premiação	28/10/2020

### 6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA PREMIAÇÃO

A avaliação das propostas classificadas será pontuada, seguindo os seguintes critérios:

- a. Originalidade da Solução:** nível de criatividade sobre o projeto; nível de autenticidade, criação e inspiração do grupo.
- b. Resultado Pretendido:** nível de importância, autenticidade e conformidade com a implementação do projeto na empresa. Avalia os resultados pretendidos com a solução a ser implementada.
- c. Escalabilidade:** potencial impacto e abrangência da implementação da solução pretendida na empresa.
- d. Competências:** avalia a aplicação das competências relacionadas aos cursos dos estudantes (engenharia mecânica, engenharia de materiais e design industrial) na consecução da solução.

## 7 PONTUAÇÃO

A aferição da pontuação dos projetos seguirá os seguintes critérios:

<b>Critério</b>	<b>Peso</b>	<b>Pontuação</b>
Originalidade da Solução	30%	0 - 10
Resultado Pretendido	25%	0 - 10
Escalabilidade	25%	0 - 10
Competências	20%	0 - 10

Cada membro da banca deverá pontuar as soluções propostas de acordo com esses critérios e uma média das notas será aferida para cada critério, bem como a média ponderada dos critérios será realizada para definição da pontuação final de cada proposta.

## 8 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate técnico, serão considerados para fins de desempate as seguintes informações adicionais:

- a.** Projeto que apresentar a maior pontuação consolidada para o critério Originalidade.

- b.** Projeto que apresentar a maior pontuação consolidada para o critério Resultado Pretendido.
- c.** Projeto que apresentar a maior pontuação consolidada para o critério Escalabilidade.
- d.** Permanecendo o empate, será realizado um sorteio.

## **9 DA CONFIDENCIALIDADE DAS INFORMAÇÕES**

- a.** Os participantes do desafio (estudantes, tutores e mentores) deverão manter absoluto e irrestrito sigilo sobre o conteúdo das informações que digam respeito a EMPRESA, bem como ao desafio, que vier a ter conhecimento por força deste desafio, vindo a responder, portanto, por todo e qualquer dano que o descumprimento da obrigação aqui assumida venha a ocasionar à EMPRESA, desde que devidamente comprovado;
- b.** As informações confidenciais somente poderão ser divulgadas a terceiros após prévia e expressa autorização pela EMPRESA;
- c.** Os participantes do desafio obrigam-se a devolver à EMPRESA, tão logo deixe de usá-las na execução do desafio, todas as informações recebidas com relação ao presente termo, bem como todos e quaisquer documentos fornecidos ou disponibilizados pela EMPRESA ou por terceiros, bem como todos e quaisquer documentos por ela produzidos, relacionados a este desafio.

## **10 DOS DIREITOS AUTORAIS E PROPRIEDADE INTELECTUAL**

- a.** Para os fins do presente Regulamento, Propriedade Intelectual significa o conjunto de bens tangíveis ou intangíveis relacionado a qualquer direito de propriedade intelectual ou industrial direta ou indiretamente relacionado a este Termo, incluindo, mas não se limitando a invenções, relatórios, know-how, direitos sobre base de dados, modelos, conceitos, resultados de testes, processos de fabricação e desenvolvimento, especificações, patentes, aplicação de patentes, modelos de utilidade, direitos de reprodução, software (incluindo código fonte – source code), hardware, direito sobre informações técnicas, direito autoral, domínios, desenhos, esquemas, logotipos, marcas, qualquer forma de dados, notas técnicas, protótipos, métodos, algoritmos, qualquer documentação técnica, quer sejam registrados ou não;

- b.** Os documentos de suporte da metodologia, material didático e recursos pedagógicos a serem utilizados no âmbito do programa pelo IEL/SC serão de sua propriedade exclusiva.
- c.** Os projetos, trabalhos e materiais inseridos no conceito de Propriedade Intelectual nos termos do item 9 acima, produzidos ou desenvolvidos no âmbito deste Desafio, serão de propriedade da EMPRESA, podendo o IEL/SC, todavia, utilizá-los, divulgá-los, reproduzi-los ou veiculá-los para fins de multiplicação do conhecimento no âmbito de suas finalidades institucionais, desde que não se trate de informações sigilosas ou confidenciais.
- d.** A EMPRESA se responsabiliza a obter por meio de documento hábil junto ao(s) autor(es) e demais profissionais que participarem da criação da obra, à competente cessão de direitos autorais, isentando a EMPRESA e o IEL/SC de quaisquer reivindicações de terceiros decorrentes da utilização aqui autorizada. Os documentos hábeis referidos deverão produzir seus efeitos inclusive em relação a eventuais herdeiros e sucessores do autor.

## **11 DISPOSIÇÕES FINAIS**

- a.** A empresa participante do desafio concorda em disponibilizar logomarca, bem como estar de acordo com a utilização da mesma no material de divulgação do Desafio 4.i;
- b.** O IEL/SC reserva-se o direito de alterar o cronograma de realização do Prêmio sem aviso prévio, fazendo divulgação no site do desafio.
- c.** Os casos omissos relativos a este Regulamento deverão ser encaminhados ao IEL/SC para o e-mail desafio4i@ielsc.org.br e serão decididos pelos organizadores do Desafio Estágio 4.i;
- d.** O IEL/SC não se responsabiliza por problemas de queda de internet, queda do servidor, spam etc.
- e.** O envio do formulário de submissão de projeto implica na aceitação integral deste Regulamento. O não cumprimento de qualquer previsão regulamentar acarretará na desclassificação do participante.