

EDITAL

LANÇAMENTO

DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024

ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR

Organização:
SIMMMEB - SESI SENAI - UFSC

1. OBJETIVO

Art. 1º O *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024 - ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR* tem por objetivo promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras que ajudem a resolver problemas importantes da indústria eletrometalmecânica regional, e que possam vir a ser implementadas nas indústrias ou setores proponentes.

Parágrafo único: As equipes participantes deverão criar soluções que ajudem a resolver os desafios específicos do setor eletrometalmecânico definidos no Art. 3º.

Art. 2º O *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024* visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre SIMMMEB, SESI SENAI, UFSC, entidades parceiras e sociedade, mesclando conhecimentos da indústria, do mercado e da academia, estimulando a criação de soluções tecnológicas que permitam às empresas acelerarem os processos de inovação internos.

Art. 3º As soluções apresentadas no *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024* devem:

I - Resolver, obrigatoriamente, um ou mais problemas relacionados a um dos desafios apontados no Item III do presente artigo, de modo que acelere a inovação do setor a que se refere.

II - Atender os quesitos do Art. 14º.

III - Desafios do setor/empresa proponente:

Desafio 1: Controle Interno de Calor/Umidade | GELÁSIO

Desafio 2: Gravação a Laser via Esteira | GELÁSIO

Desafio 3: Falhas nos processos de impressão 3D | PROVOLT

Desafio 4: Processo para aplicação de cola em componentes eletrônicos | AJK SOUND

Desafio 5: Processo para etiquetar produtos | AJK SOUND

Desafio 6: Sistema pick & place gantry | SELGRON

Desafio 7: Acessar dados do CLP via WEB | SELGRON

Desafio 8: Filtro digital FIR | SELGRON

Desafio 9: Identificar peça com WebCam | SELGRON

Desafio 10: O que fazer com as sobras de ACM | RUX METALÚRGICA

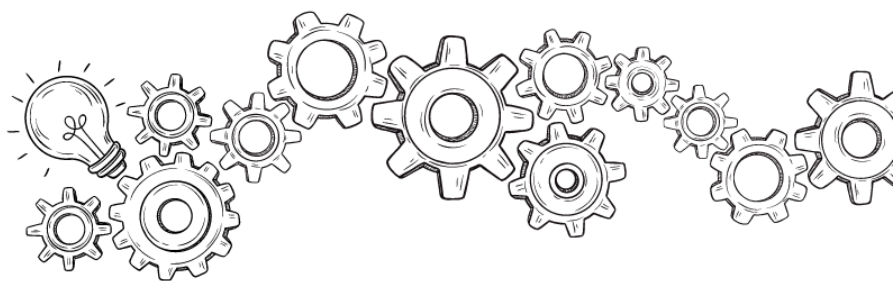
Desafio 11: Apontamentos Eletrônicos de Acabamento | ALTONA

Desafio 12: Otimização de corte em serras | INDÚSTRIA MAGAYVER

Desafio 13: Posicionamento de peças brutas em máquinas CNC | MODELAÇÃO KIMZE

Desafio 14: Rastreamento de Peça | ALTONA

Desafio 15: Sistema de Monitoramento de Ruído | ALTONA



Parágrafo único: O detalhamento de cada desafio estará disponível no site do evento www.simmmeb.com.br/eventos/1553.

2. PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente desafio destina-se a equipes formadas exclusivamente por estudantes do ensino técnico e superior, conforme descrito nas categorias a seguir:

I - Técnico: Equipe composta integralmente por estudantes do ensino técnico;

II - Graduação: Equipe composta integralmente por estudantes do ensino superior;

III - Mista: Equipe composta por estudantes do ensino técnico e do ensino superior.

§1º As equipes deverão ter, no mínimo 2 (dois) e, no máximo, 4 (quatro) integrantes, todos de uma mesma instituição de ensino das cidades de Blumenau, Apiúna, Ascurra, Benedito Novo, Botuverá, Brusque, Doutor Pedrinho, Gaspar, Guabiruba, Indaial, Pomerode, Rio dos Cedros, Rodeio e Timbó.

§2º A comissão organizadora poderá solicitar aos membros da equipe comprovante de vínculo estudantil para verificação de adequação a categoria. A equipe que descumprir a solicitação, está sujeita a desclassificação.

§3º A equipe poderá buscar apoio para a solução do desafio junto a orientador(es) conforme necessidade.

Art. 5º As equipes interessadas em participar do desafio deverão acessar o site do evento e preencher o formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

§1º O nome da equipe, a ser definido no ato da inscrição, será a denominação utilizada para identificação da equipe durante todo o evento.

§2º Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como o responsável da equipe (líder).

§3º No momento da inscrição cada equipe deverá escolher um dos desafios apresentados conforme Art. 3º.

§4º A efetivação da inscrição implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste edital, que ficará disponível no site do evento.

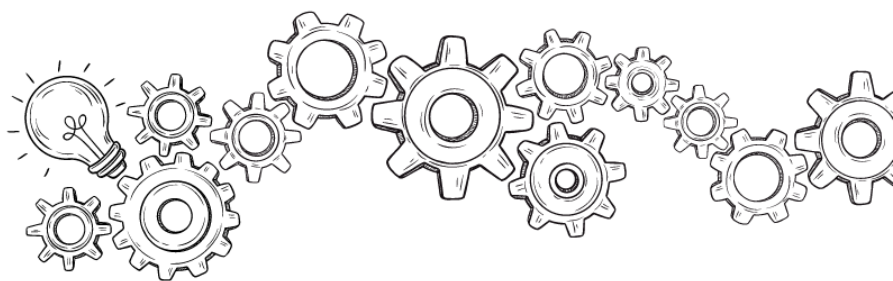
Art. 6º As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação, refeições, licenças de software e hardware, serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

Art. 7º A participação no evento implica na autorização do(s) autor(es) para utilização pelo SIMMMEB, Sesi SENAI, UFSC e entidades de ensino parceiras, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento.

Art. 8º Após a inscrição será enviado um e-mail, confirmando a sua efetivação, para o responsável pela equipe (líder).

Art. 9º A organização do *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024*, se reserva o direito de não realizar o evento caso tenham menos de 4 (quatro) equipes inscritas nesta etapa.

Art. 10º A organização do evento encerrará as inscrições desta etapa, a partir do momento que atingir o número máximo de equipes inscritas por desafio, com a possibilidade de lista de espera para o caso de alguma desistência, ou pela data limite de inscrição determinada no cronograma.



Parágrafo único: Fica estabelecido o limite máximo de 3 (três) equipes por desafio, sendo que, a escolha seguirá ordem de inscrição. Assim que o desafio atingir o número máximo de vagas, as inscrições do mesmo serão encerradas, ficando os demais desafios ainda disponíveis para seleção até o limite determinado.

3. FORMATO DAS SOLUÇÕES PROPOSTAS E SUBMISSÃO

Art. 11º Cada equipe deverá obrigatoriamente apresentar a solução proposta em vídeo (formato digital) entre 3 e 5 minutos.

Art. 12º O vídeo produzido por cada equipe deverá conter, no mínimo, os seguintes elementos:

- a Apresentação, com nome da equipe, integrantes da equipe, categoria, instituição de ensino e desafio a ser solucionado;
- b Qual o problema? Descrever o problema que a equipe pretende solucionar;
- c Qual a solução proposta? Detalhar a solução encontrada para o problema e relatar os principais aspectos técnicos e tecnológicos envolvidos;
- d Quais os diferenciais da solução? Expor as vantagens da solução encontrada.
- e Exposição e discussão da aplicabilidade, caráter inovador e custo versus retorno financeiro.

Parágrafo único: O vídeo deverá ser publicado no Youtube e o link de acesso deverá ser submetido, em data definida no cronograma, para o e-mail administrativo@simmmeb.com.br.

4. PRÉ-SELEÇÃO

Art. 13º As soluções propostas pelas equipes serão avaliadas por uma banca julgadora, conforme data definida em cronograma.

Parágrafo único: A banca julgadora será formada por integrantes da Comissão Organizadora e representantes das empresas proponentes dos desafios e avaliará a solução proposta através do vídeo submetido por cada equipe.

Art. 14º As soluções serão avaliadas quanto aos quesitos:

I – Aplicabilidade: Ajuda a resolver um problema real? Melhora efetivamente o dia a dia do negócio? Pode ser implementada de forma ágil? Pode ser usada em grande escala e está em acordo com o desafio proposto?

II - Caráter Inovador: A ideia apresentada é inovadora?

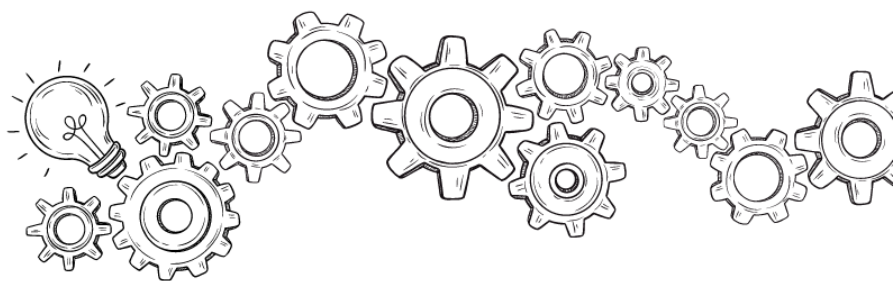
III - Retorno Financeiro: Tem a capacidade de aumentar a eficiência e a produtividade, frente ao custo e investimento realizado?

IV - Qualidade do Pitch: qualidade da apresentação da equipe.

Art. 15º Os membros da banca julgadora farão a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

Art. 16º As 10 equipes que atingirem as maiores pontuações na avaliação da banca julgadora, apresentarão presencialmente a solução.

Parágrafo único: A relação das equipes selecionadas para a apresentação presencial (finalistas) será anunciada na data definida no cronograma.



3. APRESENTAÇÃO PRESENCIAL

Art. 17º A apresentação presencial será em auditório, conforme data definida no cronograma.

§1º As equipes terão o tempo de 5 minutos para apresentar a solução e deverão expor os mesmos quesitos listados no Art. 14º deste edital.

§2º No local serão disponibilizados computador e projetor multimídia, sendo que o arquivo a ser apresentado deverá ser entregue a organização do evento antecipadamente. As orientações e prazo de entrega serão divulgados às equipes finalistas com 10 dias de antecedência da apresentação presencial.

4. AVALIAÇÃO FINAL DAS SOLUÇÕES

Art. 18º Na data da apresentação presencial das soluções, as equipes serão avaliadas pelo público e novamente por uma banca julgadora.

Art. 19º A pontuação final das equipes será obtida pela ponderação entre a avaliação da banca julgadora e a avaliação do público, calculada através da seguinte ponderação:

- a Pontuação da banca julgadora: 70%;
- b Pontuação do público: 30%.

§1º A avaliação do público e da banca julgadora irá considerar os mesmos quesitos e termos de avaliação definidos nos Art. 14º e Art. 15º.

§2º A pontuação de cada equipe relativa a banca julgadora será dada pela média das notas aferidas pelos membros da banca.

§3º A pontuação de cada equipe relativa à avaliação do público será dada pela média das notas obtidas, sendo que será considerada apenas 1 (uma) avaliação por CPF para cada equipe e serão aceitas somente as enquetes que forem totalmente preenchidas.

Art. 20º As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem a maior pontuação final.

Parágrafo único: Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos: Caráter Inovador, Aplicabilidade e Retorno Financeiro.

Art. 21º A apuração das notas será realizada pela organização do evento e anunciada na data definida no cronograma.

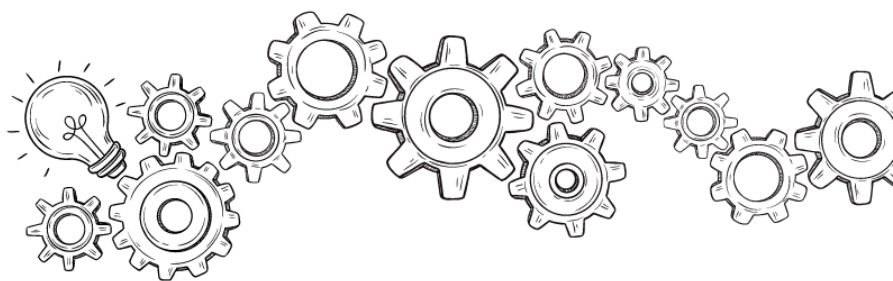
Art. 22º Serão automaticamente eliminadas as equipes que não cumprirem prazos definidos no cronograma.

Parágrafo único: Entregas de soluções fora do padrão determinado, poderão ser eliminados ou ter pontuação reduzida.

5. PREMIAÇÃO

Art. 23º Serão entregues prêmios após a divulgação do resultado final, sendo:

- a Troféu para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral;
- b Medalha para os participantes;
- c Prêmio no valor de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) para a equipe vencedora;
- d Prêmio no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) para a equipe segundo colocada;



- e Prêmio no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) para equipe terceira colocada;
- f Vale-compras no valor de R\$500,00 (quinhentos reais) da empresa Proesi Componentes Eletrônicos para cada uma das equipes vencedoras do desafio (1º, 2º e 3º lugar).

§1º As 3 (três) primeiras equipes serão convidadas a realizar uma visita técnica na empresa proponente do desafio que participaram.

§2º Todos os inscritos receberão certificado de participação, sendo que os premiados terão identificada a sua respectiva classificação.

6. CRONOGRAMA

Art. 24º O DESAFIO VALEEUROBOTIC 2024 - ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR terá o seguinte cronograma:

ATIVIDADE	PERÍODO	TIPO
LANÇAMENTO DOS DESAFIOS	25/06	On-line
INSCRIÇÃO DAS EQUIPES	25/06 até 12/07	On-line
DISPONIBILIZAÇÃO DO VÍDEO, POR PARTE DAS EMPRESAS, COM DETALHES DO DESAFIO	15/07 a 19/07	On-line
ENVIO DAS SOLUÇÕES	23/08	On-line
AVALIAÇÃO DOS JURADOS	26/08 até 30/08	On-line
DIVULGAÇÃO DOS FINALISTAS	04/09	On-line
APRESENTAÇÃO PRESENCIAL E AVALIAÇÃO DO PÚBLICO	24/09 das 19h às 21h	Presencial
DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E PREMIAÇÃO	25/09 a partir das 19h	Presencial

Art. 25º As atividades on-line poderão ser acessadas na página do evento.

Art. 26º As atividades presenciais serão realizadas no Centro Empresarial de Blumenau (CEB), localizado na Rua Antônio Treis, 607 Vorstadt, Blumenau – SC.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 27º As equipes deverão atentar-se às regras informadas no regulamento. Qualquer conduta considerada inapropriada durante o evento será avaliada pela comissão organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe, a critério dos organizadores.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora ou pela banca julgadora, conforme o caso.

Blumenau, 24 de junho de 2024.