



# REGULAMENTO

## DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022

### ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR

Organização:  
SIMMMEB - SESI SENAI - UFSC

## 1. OBJETIVO

**Art. 1º** O *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022* ocorrerá no contexto da Semana da Indústria e a *ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR* tem por objetivo promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras que ajudem a resolver problemas importantes da indústria eletrometalmeccânica 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 eletrometalmeccânico definidos no Art. 3º.

**Art. 2º** O *DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022* visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre SIMMMEB, SESI SENAI, UFSC, entidades de ensino 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 2022* 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. 20.

III - Desafios do setor/empresa proponente:

- a) **Desafio 1: Visão computacional para dimensionamento de peças / ALTONA**
- b) **Desafio 2: Sistemas Supervisório e IOT / SELGRON**
- c) **Desafio 3: Material e métodos para o processo do tratamento térmico de peças / JUNG**

**Parágrafo único:** O detalhamento de cada desafio estará disponível no site do evento [www.simmmeb.com.br/eventos/1300-valeeurobotic](http://www.simmmeb.com.br/eventos/1300-valeeurobotic).

## 2. PARTICIPAÇÃO

**Art. 4º** O presente desafio destina-se a equipes formadas 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.

§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.

**Parágrafo único:** O nome da equipe, a ser definido no ato da inscrição, será a denominação utilizada para identificação da equipe durante todo o evento.

**Art. 6º** 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).

**Art. 7º** A participação no DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022 se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite on-line, e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste regulamento, que ficará disponível no site do evento.

**Parágrafo único:** Quando da efetivação da inscrição, as equipes estarão automaticamente concordando com os termos propostos neste regulamento.

**Art. 8º** 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. 9º** 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. 10** Após a inscrição será enviado um e-mail, confirmando a sua efetivação, para o responsável pela equipe (líder).

**Art. 11** A organização do DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022, se reserva o direito de não realizar o evento caso tenham menos de 4 (quatro) equipes inscritas nesta etapa.

**Art. 12** No momento da inscrição cada equipe deverá escolher um dos desafios apresentados conforme Art. 3º.

**Art. 13** 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 4 (quatro) 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. 14** Cada equipe deverá obrigatoriamente apresentar a solução proposta nos seguintes formatos:

- Folder em formato digital de, no máximo, duas páginas (em folha A4), conforme template disponibilizado no site do evento;
- Vídeo em formato digital de, no máximo, 5 minutos.

§1º O vídeo produzido por cada equipe deverá ser publicado no Youtube e o link de acesso deverá ser submetido, juntamente com o folder, em data definida no cronograma, para o e-mail [administrativo@simmmeb.com.br](mailto:administrativo@simmmeb.com.br).

§2º O vídeo e o folder serão avaliados previamente por uma banca avaliadora em data definida no cronograma.

§3º A solução desenvolvida deverá ser apresentada presencialmente em data definida no cronograma.

**Art. 15** O folder e o vídeo produzidos por cada equipe deverão conter no mínimo os seguintes elementos:

- Descrição do problema;
- Descrição da solução;
- Exposição e discussão da aplicabilidade, caráter inovador e custo versus retorno financeiro.

**Art. 16** No dia da apresentação presencial cada equipe terá um espaço reservado no tamanho aproximado de 4m<sup>2</sup> (2m x 2m), com uma mesa, duas cadeiras e um ponto de energia, no local do evento para exposição da solução e interação com os participantes do evento. Cada equipe poderá fazer uso de recursos audiovisuais e/ou outros para apresentação, tais como banner, televisão, protótipo, etc., porém ficando sob responsabilidade exclusivamente da equipe a aquisição, o aluguel e a locomoção de qualquer equipamento adicional.

**Art. 17** Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- Entregarem a solução de forma incompleta ou fora das orientações estabelecidas (vide Art. 14 e 15);
- Não entregarem a solução;
- Entregarem a solução fora do prazo definido no cronograma.

### 4. AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

**Art. 18** A avaliação das soluções propostas pelas equipes será realizada em duas etapas: na primeira etapa, cada solução será avaliada por uma banca julgadora e na segunda, pelo público.

§1º A primeira etapa de avaliação, por parte da banca, ocorrerá na data definida conforme cronograma. A banca avaliadora será formada por empresários, professores e membros da coordenação do evento e avaliará a solução proposta através do folder e do vídeo submetidos por cada equipe.

§2º A segunda etapa de avaliação, por parte do público, será realizada no dia da apresentação presencial da solução em data definida em cronograma. A pontuação de cada equipe será dada pela média das notas obtidas, sendo que será considerada apenas 1 avaliação por CPF para cada equipe e serão aceitas somente as enquetes que forem totalmente preenchidas.

§3º A avaliação da banca julgadora e público se dará conforme modelo de Ficha de Avaliação disponível do site do evento.

§4º A pontuação final de cada solução será calculada através da seguinte ponderação:



- a) Pontuação dos jurados empresários: 40%;
- b) Pontuação dos jurados professores e coordenadores do evento: 40%;
- c) Público: 20%.

**Art. 19** As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem a maior pontuação final.

**Art. 20** As soluções serão avaliadas pela banca julgadora, quanto aos quesitos:

**I - Aplicabilidade:** ajuda a resolver um problema real, melhora efetivamente o dia a dia do negócio, é ágil, pode ser usado em grande escala e está em acordo ao desafio proposto;

**II - Caráter Inovador:** apresenta grau de dimensão única e genuína da ideia apresentada;

**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.

**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. 21** Os membros da banca julgadora serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

**Art. 22** A apuração das notas será realizada pela organização do evento e anunciada na data definida no cronograma.

## 5. PREMIAÇÃO

**Art. 23** Serão entregues prêmios as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral após a divulgação do resultado final, sendo:

- a) Troféu para as 3 (três) primeiras equipes.
- b) Medalha para cada membro das 3 (três) primeiras equipes.
- c) Prêmio no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) para a equipe vencedora;
- d) Prêmio no valor de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) para a equipe segundo colocada;
- e) Prêmio no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) para a equipe terceira colocada.

§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.

**Art. 24** A premiação ocorrerá em data definida no cronograma.

## 6. CRONOGRAMA

**Art. 25** O DESAFIO VALEEUROBOTIC 2022 ETAPA NÍVEL TÉCNICO E SUPERIOR terá o seguinte cronograma:





ATIVIDADE	PERÍODO	TIPO
LANÇAMENTO DO DESAFIO	01/06	On-line
INSCRIÇÃO DAS EQUIPES	01/06 até 30/06	On-line
REUNIÃO COM EMPRESA PARA ESCLARECIMENTO DO DESAFIO	11 a 15/07	On-line
ENVIO DAS SOLUÇÕES	05/08	On-line
AVALIAÇÃO DOS JURADOS	08/08 até 12/08	On-line
PREPARAÇÃO DO ESPAÇO DE APRESENTAÇÃO PRESENCIAL	16/08 vespertino	Presencial
APRESENTAÇÃO PRESENCIAL E AVALIAÇÃO DO PÚBLICO	16/08 noturno	Presencial
DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS	17/08 matutino	On-line
PREMIAÇÃO	17/08 noturno	Presencial

**Art. 26** As atividades on-line poderão ser acessadas na página do evento.

**Art. 27** As atividades presenciais serão realizadas no Espaço de Educação Maker SESI, localizado na Rua Itajaí, 3434 Vorstadt, Blumenau – SC, com exceção da premiação, que ocorrerá juntamente a programação da 10ª Semana da Indústria Eletrometalmeccânica de Blumenau, Pomerode e Gaspar, a ser realizada na Rua Antônio Treis, 607 Vorstadt Blumenau – SC.

**Parágrafo único:** Os integrantes das equipes a serem premiadas serão automaticamente inscritas no evento de premiação. Os demais, se tiverem interesse em participar, deverão realizar inscrição específica para o evento, conforme programação da 10ª Semana da Indústria Eletrometalmeccânica de Blumenau, Pomerode e Gaspar e disponibilidade.

## 7. DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 28** 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.

Dieter Claus Pfuetzenreiter  
PRESIDENTE DO SIMMMEB