

Projeto Células Empreendedoras IF

INTRODUÇÃO

Células Empreendedoras é a metodologia voltada a criação e desenvolvimento de ecossistemas de educação empreendedora em universidades, institutos, empresas e escolas. A mesma é referência em educação empreendedora em centros universitários tendo já diversos prêmios conquistados, entre eles os de Educação Transformadora 2015 (da Rede Global de Empreendedorismo) e Educação Empreendedora Brasil 2012 (da Endeavor), além de ter resultados reconhecidos em projetos de estudantes ganhadores dos prêmios de entidades como Santander Universidades Empreendedorismo, ImagineCUP, Brasil Criativo, Revista Forbes, Desafio Brasil, BlackBerry Jam, entre outros, além de premiações locais como melhor projeto de extensão/empreendedorismo nas instituições e eventos onde foi utilizada.

Com o sucesso, o projeto passou a ganhar mais e mais expansão para outras instituições de ensino, e acumular prêmios em empreendedorismo e inovação na educação. Em 2009, ganhou o Prêmio Amadeus Partner Gold do CIN/UFPE pelas extensões realizadas no ambiente Amadeus, principal ferramenta *open source* de tecnologia educacional da América Latina. Em 2010, ganhou a etapa local do Prêmio David Wilson, como melhor projeto de inovação docente da Faculdade dos Guararapes. Em 2012 vieram os primeiros prêmios nacionais: i) Prêmio Educação Empreendedora Brasil 2012 Endeavor/Sebrae (Categoria Melhor Compromisso) e ii) Prêmio Santander Universidades (projeto GIGAMIGOS da célula Playful de Economia Criativa). Em 2017 o projeto ganhou o prêmio Educação Transformadora Brasil da Rede Global do Empreendedorismo (RGE). A RGE congrega hoje as principais entidades no Brasil em Empreendedorismo.

A título de ilustração do potencial alcançado pelo projeto, seguem as referências de Células Empreendedoras de sucesso atuais, cujos resultados práticos tiveram ampla repercussão e reconhecimento fora do ambiente acadêmico.

- **Célula Playful:** startup de games 3ª melhor colocada na regional nordeste no Desafio Brasil 2012. Ganhou Prêmio Santander Universidades Empreendedorismo 2012, com projeto GIGAMIGOS na categoria Economia Criativa.
- **Célula CanGame:** plataforma para apoio à crianças autistas. Ganhou já mais de 20 prêmios, incluindo o mais recente da WSA - World Summit Award, uma premiação de repercussão mundial apoiada pela ONU.
- **Célula Azul Luz:** Célula liderada por aluno da POLI/UPE, que ganha prêmio de inovação em Harvard. O mesmo foi considerado pela FORBES como um dos jovens mais influentes do Brasil abaixo dos 30 anos. Hoje o nome do projeto chama-se BEONE e é destaque mundial como negócios social da Aceleradora Yunus Negócios Sociais.

O projeto foi evoluindo ao longo dos anos com base em alguns princípios que retratam suas características de ser participativo, dialógico, primar pelo autodesenvolvimento das pessoas, valorizar as lideranças, encorajar autonomia e o espírito empreendedor, ser colaborativo e fazer uso de ferramentas/mídias sociais como instrumento de articulação e execução de empreendimentos colaborativos. Compartilhar estas premissas possibilitou investir na realização colaborativa dos sonhos de cada participante.

A Célula Empreendedora é, por definição, grupo de jovens, orientado (ou não) por professores, que através de mídias sociais e ecossistema de ações de fomento à criatividade, são encorajados a terem autonomia e espírito empreendedor em parceria com empresas, incubadoras e aceleradoras. Usualmente a Célula Empreendedora transforma-se em empresa ou *startups*, envolve-se em transformações de cunho social, além de gerar profissionais de alta competência para o mercado cada vez mais carente de pessoas com perfil inovador.

Dado que exista uma comunidade de células de diversos tipos e propósitos, a missão do projeto ou da rede Células Empreendedoras é fomentar ações que promovam a colaboração entre células, mentores e empresas, sedimentando assim a base para gestão de conhecimento da rede. Nesta perspectiva, foram sendo estruturados ao longo dos anos alguns princípios norteadores, tais como: i) sentido do **ser**, ii) **visão social**, iii) visão da **coletividade**, iv) **espírito empreendedor**, v) ação **dialógica**, e vi) ecologização dos **saberes**.

A metodologia Células Empreendedoras está sendo disseminada por todo Brasil através do Instituto de Apoio à Universidade do Pernambuco (IAUPE), que é portadora dos direitos exclusivos de implantação da metodologia Células Empreendedoras em todo o Território Nacional. Assim, foi acordado a implementação da metodologia Células Empreendedoras em 6 (seis) Institutos Federais do Brasil, que são: i) Instituto Federal de Goiás (IFG) coordenação do projeto, ii) Instituto Federal do Paraná (IFPR), iii) Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), iv) Instituto Federal de Rondônia (IFRO), v) Instituto Federal da Paraíba (IFPB) e vi) Instituto Federal do Pernambuco (IFPE).

OBJETIVOS

Desenvolvimento do **Programa de Empreendedorismo** em 6 (seis) **Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia** (IF) sob a coordenação do **MEC/SETEC** através da adoção da metodologia Células Empreendedoras. Os objetivos específicos deste projeto destinam-se à: i) desenvolvimento de **Tecnologia Educacional**, Portal do Ecossistema Empreendedor do IF, para educar, integrar e disseminar as atividades empreendedoras dos IF; ii) proporcionar aos IF se tornar referência no Brasil por **educar, integrar e disseminar atividades inovadoras** de ponta em educação empreendedora; iii) adotar medidas de **estímulo à atividade criativa** por parte de professores e alunos dos IF; iv) **desenvolver a competência empreendedora** nos educadores e alunos dos IF, de modo a estimular a criação e desenvolvimento de empreendimentos escaláveis em áreas prioritárias dos Estados; v) promover ações que contribuem para **formação do ser humano** na busca da realização de seus sonhos com visão social, resgatando assim a cidadania, sustentabilidade ambiental e redução das desigualdades sociais; vi) contribuir para o desenvolvimento dos IF, **firmando-os como referências em empreendedorismo** no Brasil através da disseminação do empreendedorismo como atividade transversal, envolvendo ensino, pesquisa e extensão; vii) visualizar e **fomentar novas formas de captação de recursos** para os alunos, para os professores, para os IF e para a região, através do Empreendedorismo e Inovação; viii) **gerar o intercâmbio de experiências** de professores e alunos dos IF com outros ecossistemas de empreendedorismo e inovação de referência mundial; ix) estimular, através de eventos e conferências de empreendedorismo, a **transferência e troca de conhecimentos** entre mentores/investidores externos e os diversos atores do ecossistema de inovação do Brasil, objetivando auxiliar as atividades de geração de novos negócios de forma social e sustentável e x) **gerar projetos inovadores** de alto

impacto social que podem gerar riqueza e desenvolvimento com base em inovação de ponta para a região.

METODOLOGIA

Este Programa inclui a implantação da metodologia Células Empreendedoras em 6 (seis) Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IF) sob a coordenação do MEC/SETEC. Cada linha de processo na metodologia Células Empreendedoras possui os produtos: i) desenvolvimento de *hotsite* de apresentação, ii) evento do lançamento do programa, educadores empreendedores, iii) maratona Células Empreendedoras IF, iv) *Living lab*, v) conferência final, vi) jornada empreendedora e vii) lançamento de portal Tecnologia Educacional IF, sendo as ações de desenvolvimento de *hotsite*, lançamento, *living lab*, conferência final, jornada empreendedora e portal, aglomerando todos os IF na mesma ação. O projeto está estruturado em 8 (oito) etapas e suas subetapas.

ETAPA 1: acontecerá o desenvolvimento e lançamento do *hotsite* para apresentação e divulgação do programa, que serve para a realização das inscrições dos alunos e professores.

ETAPA 2: divulgação e mobilização do Programa para motivar alunos e professores dos Institutos a participarem das ações. Através de evento, será lançado oficialmente o Programa Células Empreendedoras IF, paralelamente faz-se diversas campanhas de mídia nas redes sociais do Células Empreendedoras, com o foco no desenvolvimento e na mobilização das ações do projeto.

ETAPA 3: formação dos professores/multiplicadores que são Educadores Empreendedores formados em cada IF. Os Educadores Empreendedores são *workshops*, que acontecem em um dia (8h), voltados a formar os professores em técnicas de inovação na educação e empreendedorismo de alto impacto. Uma etapa crucial para envolver e, sobretudo, motivar os professores a participarem do programa.

ETAPA 4: são realizadas as Maratonas Células Empreendedoras IF para cada Instituto Federal. São cursos em forma de competição (gamificação) voltados a formação dos empreendedores e troca de conhecimentos entre os diversos atores do ecossistema. Participam em cada maratona até 150 alunos e 40 professores, com até 3 consultores do Células Empreendedoras como facilitadores, além de atores do ecossistema local (aceleradoras, governo, empresários, investidores e outros). Espera-se como resultado das maratonas, *startups* modeladas com ideias de alto valor agregado, equipes motivadas a transformá-las em negócios e parcerias estabelecidas entre todos os atores do ecossistema presentes.

As cinco melhores equipes de cada maratona serão premiadas com troféus e um programa de formação *online* (LIVING LAB) para que suas empresas (em formação) se transforme em negócios (de alto impacto). A melhor equipe de cada maratona recebe um *Tablet* de configuração atual de mercado. Este processo de

premiação/competição (gamificação) aliado a práticas inovadoras de educação, faz com que alunos, professores e membros externos convidados (aceleradoras, governo, empresários e outros) engajem-se, promovendo com isto a qualidade de todas as ideias/*startups*/negócios gerados.

ETAPA 5: as cinco melhores equipes de *startups* de cada maratona (de cada IF) participam do programa de pré-aceleração *online* voltado a prototipação da solução, usando a cidade como laboratório. O *Living Lab* é o conceito associado ao desenvolvimento de Cidades Inteligentes e Humanas, onde Universidade, Governo e Iniciativa privada se unem para a construção/viabilização de soluções reais para os problemas da cidade. Por isto, a primeira etapa das maratonas diz respeito ao **observatório de problema da cidade**, de modo que os empreendedores possam se focar no que realmente importa para o desenvolvimento local.

O programa de pré-aceleração é composto por cursos, palestras e mentorias *online* durante dois meses, com mentores de referência nacional em empreendedorismo. Desta etapa sairão dez melhores projetos/*startups* que participarão da Conferência de Inovação e Empreendedorismo.

ETAPA 6: o programa de formação é finalizado nesta etapa com a **Conferência de Inovação e Empreendedorismo** onde os resultados de todos os projetos serão apresentados à Comunidade. O evento de um dia, contará com palestras renomadas e Rodada de Negócio, onde os empreendedores concluintes do programa de pré-aceleração apresentarão seus projetos a *brokers*/investidores externos e outros. Todos os participantes do Programa poderão estar presentes neste momento.

No evento serão selecionados, pelos investidores (*brokers*) convidados, os três melhores projetos e os três melhores educadores/mentores. Dois representantes (sorteados) de cada equipe ganhadora (para cada IF), junto com os três melhores educadores (de cada IF) ganharão como prêmio a liberação para participar da **ETAPA 7**. Também serão distribuídos troféus para o primeiro, segundo e terceiro lugares gerais do Programa Células Empreendedoras IF (em cada IF).

ETAPA 7: dois representantes das três melhores equipes ganhadoras do *Living Lab*, escolhidos na Conferência Final, junto com os três melhores educadores mobilizadores de todo o programa, serão premiados com viagem de intercâmbio para conhecer o ecossistema de referência mundial, o Porto Digital em Pernambuco. Oportunidade única para troca de experiências e fortalecimento empreendedor deste grupo de alunos e professores.

ETAPA 8: nesta etapa é lançada a **Tecnologia Educacional, Portal do Ecossistema Empreendedor do IF**, para educar, integrar e disseminar as atividades empreendedoras dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. Portal exclusivo dentro da rede Células Empreendedoras com notícias, artigos e informações das células IF, mentores e parceiros dos IF. Através deste portal os Institutos terão

ampla visibilidade no cenário de empreendedorismo nacional, divulgando artigos de seus mentores, bem como promovendo suas *startups*, pesquisas e eventos realizados na área de empreendedorismo e economia criativa. O portal estará diretamente conectado à rede Células Empreendedoras, possibilitando a geração de contatos e trabalhos colaborativos com mentores e estudantes de outras Instituições e Incubadoras, além de apoiadores de todo o Brasil veiculados ao Células Empreendedoras. O portal será lançado durante a conferência final com investidores e outros.

Tais etapas e suas atividades criam, sobretudo, as bases para que as instituições de ensino participantes possam ter autonomia para continuar o desenvolvimento do ecossistema, fomentando-o através dos professores e alunos capacitados no Programa.

A partir destas ações, as instituições participantes, seus professores e alunos passam a estar aptos também a participarem da rede Células Empreendedoras e seus projetos veiculados. A rede Células Empreendedoras funciona como balcão de negócios, onde após a formação inicial e inclusão no portal, naturalmente diversos projetos (*startups*, eventos, cursos, negócios e outros) são criados e desenvolvidos colaborativamente.

IMPACTO ESPERADO: ao final do programa espera-se aproximadamente 1140 pessoas, sendo 150 estudantes e 40 servidores por IF. Estes devem ser formados em empreendedorismo de alto impacto. Espera-se ainda cerca de 500 pessoas também sendo inspiradas por palestras que ocorrem durante as ações para alunos que não participam das atividades regulares (alunos fora das maratonas). Para cada instituição tem-se também, no mínimo, vinte *startups* de alto impacto sendo geradas, cada uma com ideias de alto valor agregado que impacta todas juntas cerca de 1000 ou mais pessoas da sociedade por ano. Fora isto, tem-se negócios e parcerias entre membros do ecossistema local sendo realizados, banco de problemas sociais levantados (observatório de problemas), além de discussões sobre soluções para os principais problemas locais, com as soluções encaminhadas através das parcerias estabelecidas ou *startups* em formação. Cada participante também se compromete a realizar duas palestras e sessões de mentoria durante o ano sobre empreendedorismo para vinte estudantes, tornando o número total de pessoas impactadas dentro de cada instituição de cerca de 2000. Total de pessoas sendo impactadas por todo o programa: 15000, sendo 10000 estudantes/professores/gestores e pessoas de dentro da instituição, e 5000 usuários/cliente/empreendedores/governos do ecossistema externo à instituição. Podendo este número de pessoas impactadas externamente ser maior, dependendo do sucesso de alguma *startup* criada.

DETALHAMENTO DAS ETAPAS

ETAPA 01: Desenvolvimento do *HotSite* para apresentação do programa e realização das inscrições.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Desenvolvimento de Hotsite	Mentores, educadores, gestores de ensino e ecossistema externo.	Divulgação do programa internamente na rede de instituições de ensino IF, e no cenário de empreendedorismo local e nacional.	Custo com equipe de desenvolvedores e design, hospedagem e manutenção do hotsite

ETAPA 02: Evento de Lançamento & Mobilização do Programa em Mídias Sociais.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Evento de Lançamento e Mobilização do Programa Células Empreendedoras IF	Participam professores e alunos dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia - IF, empreendedores, setores do governos e entidades de apoio ao projeto, com a coordenação da MEC/SETEC e apoio da equipe do Células Empreendedoras.	Evento de 200 a 500 pessoas participando (de acordo com local disponibilizado). Espera-se que ao final teremos, no mínimo, 50 alunos inscritos em cada Maratona e 30 professores em cada um dos Educadores Empreendedores. Projeto amplamente divulgado em rede nacional de empreendedorismo através do amplo uso de mídias sociais. Grupo de mobilizadores capacitados e atuantes no desenvolvimento do projeto.	Remuneração de 2 Consultores Células Empreendedoras, para participação no evento. Custos com equipe Células Empreendedoras para reuniões e capacitação dos organizadores locais de cada Instituição. Terceirização de empresa para marketing em mídias sociais (criação e alimentação de hotsite, artes, etc).

Etapa composta por duas fases: 1ª fase de planejamento para mobilização do projeto Células Empreendedoras IF visando divulgação e inscrição dos participantes. Fase composta por capacitação via *hangout* de mobilizadores/organizadores locais (professores voluntários das instituições) para campanhas de promoção do projeto e do evento de lançamento envolvendo apresentação do mesmo em diversas mídias (*hotsite, slides, fanpage* e outros). A 2ª fase é a realização do evento de Lançamento com professores e alunos dos IF, empreendedores, setores do governo e todo o ecossistema do Estado local.

O local (espaço físico) para realização do evento é de responsabilidade do IF em questão, por isto o ideal que seja em local de fácil acesso e que traga visibilidade ao evento. O contato com o pessoal da comunidade local é de responsabilidade da equipe Células Empreendedoras.

ETAPA 3: Educadores Empreendedores IF.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Educadores Empreendedores IF	Participarão até 50 professores de cada instituição. Também podem ser convidados a participar atores relevantes do ecossistema empreendedor do Estado (aceleradoras, investidores, empresários e membros de setores importantes do governo).	Ao final espera-se professores mais engajados no empreendedorismo, além de vários projetos de alto valor agregado voltados a inovação na educação.	Remuneração, hospedagem e alimentação para uma equipe de: 1 Educador e um Especialista de Apoio do Células Empreendedoras. Teremos ainda despesas com promoção em mídias sociais e custos de materiais de apoio educacional (cartolinas, canetas, etc). Troféu para equipe vencedora.

O workshop de 8 horas é ministrado em ambiente com mesas para facilitar o trabalho colaborativo em várias atividades práticas. O mesmo mescla o uso de exposições de conteúdo, atividades criativas de grupo e exposição dos resultados por parte dos alunos. Dividido em dois blocos: i) **Educadores Empreendedores na era do Conhecimento** e ii) **Construindo Ecossistemas de Educação Empreendedora**.

O primeiro de 4 horas acontece com exposição de conteúdo sobre as práticas atuais da nova era do empreendedorismo e da economia criativa, sobre técnicas de inovação na Educação e exercício lúdico para debater sobre o papel do Educador Empreendedor. No segundo bloco de 4 horas acontece a exposição do conteúdo sobre ecossistemas de educação empreendedora, as práticas usadas no Células Empreendedoras, exercício lúdico sobre possíveis práticas e projetos a serem implantados no IF participante, e encerra com a premiação da **EQUIPE DESTAQUE** do *workshop*.

ETAPA 4: Maratona Células Empreendedoras IF.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Maratona Células Empreendedoras IF	Participarão até 150 estudantes e 40 professores da instituição na Maratona, e até 300 estudantes em palestras ocorridas a noite para alunos fora da maratona. Também serão convidados a participar atores relevantes do ecossistema empreendedor do Estado (aceleradoras, investidores, empresários e membros de setores importantes do governo).	Ao final espera-se cerca de 190 (150 estudantes e 40 professores) pessoas formadas em empreendedorismo de alto impacto, 300 também sendo inspiradas por palestras. Para cada maratona, até 20 (vinte) startups de alto impacto geradas, cada uma com ideias de alto valor agregado, negócios e parcerias entre membros do ecossistema local, além de discussões sobre soluções para os principais problemas locais, com as soluções encaminhadas através das parcerias estabelecidas ou startups em formação.	Remuneração, hospedagem e alimentação da equipe de 3 Consultores Células Empreendedoras. Promoção em mídias sociais e aplicação de tecnologias de apoio educacional, Coffee Break, Camisetas personalizadas para Equipe e Maratonistas (até 150 por maratona). Lona de fundo de palco com estrutura de fixação para todas as maratonas (identidade visual das maratonas). Custos com troféus e Tablet (com configuração atual de mercado) e materiais de apoio educacional (cartazes, post-its, lápis, etc).

Atividade de formação de novos empreendedores do Células Empreendedoras IF. O programa de quatro dias composto por eventos contendo de capacitações, painéis, cases e palestras pela manhã, além de práticas empreendedoras em forma de gamificações, vivências, pesquisas de validação fora da instituição e mentorias presenciais a tarde. A maratona possui quatro fases, uma para cada dia:

1. **OBSERVATÓRIO** (workshops+mentoria/atividades): Reflexões e práticas de autoconhecimento sobre: o que nos traz brilhos nos olhos (observatório sobre nós mesmos) e discussão dos problemas locais da cidade (observatório da cidade). Pela manhã tem apresentação do programa Células Empreendedoras, *workshops* sobre autoconhecimento, e painéis de discussão de problemas da cidade. A tarde é composta por mentorias e vivências focadas na formação de equipes e escolha dos problemas a serem trabalhados;
2. **IDEAÇÃO** (*workshops*+mentorias/atividades): Despertando a criatividade para gerar boas ideias. Pela manhã aula de *Design Thinking*, cases de empreendedores e capacitação em modelos de negócios. A tarde mentorias vivências e gamificações com o objetivo de gerar soluções inovadoras para os problemas levantados. Pesquisas de mercado fora da instituição para validação do problema/solução também são incentivados;
3. **INOVAÇÃO** (*workshops*+mentorias/atividades): Transformando boas ideias em negócios. Palestras, cases de empreendedores, capacitação em *lean startups*, construir *Minimum Viable Product* (MVP) na prática (técnica de prototipagem através de Produto Mínimo Viável), além de realizar validações de mercado/produto/modelo de negócio e como preparar o *pitch* para investidores, tudo pela manhã. E a tarde é toda voltada para construção e validação dos protótipos (MVP), além da preparação do *pitch* das equipes;
4. **EXPANSÃO** (*workshops*/mentorias/atividades+rodada de negócios): Como atrair recursos, parceiros e investidores. Pela manhã começa-se apresentando o Ecossistema Local e Brasileiro de Empreendedorismo/Inovação e seus atores (universidades, incubadoras, aceleradoras, investidores, parques tecnológicos e outros) com aulas e painéis de discussão, além de *workshops* sobre formas de atrair recursos, parceiros e investidores. A tarde ocorre a realização do desafio final de inovação (rodada de negócios) com banca formada por investidores e atores relevantes do ecossistema local e nacional.

Premiações: As cinco melhores equipes de cada maratona serão premiadas com troféus, o programa de formação (LIVING LAB) para que suas empresas (em formação) se transformem em negócios (de alto impacto) e um *Tablet*, com configuração atual do mercado, que será sorteado entre os participantes da equipe primeira colocada na Maratona.

Palestras: Durante a maratona também são realizadas palestras para os demais estudantes do IF que não puderam participar da maratona. A quantidade de alunos depende do tamanho do auditório.

ETAPA 5: Living Lab Células Empreendedoras IF.

ETAPA	PARTICIPANTES / IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Living Lab Células Empreendedoras	Participarão as 5 melhores equipes de startups participantes das maratonas de cada instituição, incluindo professores destaques do Educadores Empreendedores. Computando cerca de 5 pessoas por equipe, teremos um total aproximado de 150 participantes (caso seja feita um Living Lab para todo o Programa). Até 2 mentores de referência em sua área, coordenam as ações. Convide a coordenadores e outros atores de referência nacional também estão inclusos no processo.	Como resultado espera-se que as 30 (trinta) startups contempladas transformem-se em negócios em expansão através das validações de suas soluções com clientes reais e melhor estruturação das empresas através das mentorias realizadas.	Remuneração, da equipe de até 2 Consultores/Mentores Células Empreendedoras, nas ações. Valor/hora para as mentorias on-line durante 2 (dois) meses. Serão até 2 (dois) encontros on-line por semana. Outras despesas envolvem repositórios de conteúdos, banners de divulgação de cada startup e promoção dos eventos on-line via mídias sociais.

O Programa de pré-aceleração tem como objetivo transformar as melhores ideias/*startups* (oriundas das maratonas) em *cases* reais de negócios em expansão. Utiliza-se para isto metodologias e conceitos de *Living Labs*, que usam a cidade como ambiente de validação e prototipagem. São dois meses de mentorias *online* com mentores de referência nacional. Desta etapa saem dez *startups* escolhidas pelos mentores que irão participar da Conferência Final de Inovação e Empreendedorismo.

ETAPA 6: Conferência Final de Inovação e Empreendedorismo IF.

ETAPA	PARTICIPANTES / IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Conferência Final de Inovação e Empreendedorismo	Todos os participantes do projeto e atores convidados do Ecossistema Empreendedor local. Evento para até 500 pessoas (de acordo com local disponibilizado). As 10 (dez) melhores equipes do Living Lab poderão apresentar seus projetos em Rodadas de negócios a investidores.	Realização de evento marcante para o ecossistema do Estado como finalização das ações. Repercussão em diversas mídias e imprensa. Exposição dos projetos concluintes em rodada de negócios que vão gerar novos negócios e possibilidade de expansão das empresas. Evento que trará divulgação, formação e parcerias amplas para o Ecossistema Empreendedor do Estado.	Remuneração, hospedagem e alimentação para até 2 (dois) Consultores mais o Coordenador Células Empreendedoras, além passagem, alimentação e hospedagem para até 2 atores /investidores de referência nacional em empreendedorismo de startups. Custos com artes e divulgação em mídias sociais e hotsite.

A conferência final é a conferência com os principais atores do ecossistema empreendedor e alguns dos principais *brokers* do Brasil. O evento contará com palestras, apresentação final dos resultados do projeto e rodada de negócios para investidores, onde serão apresentados em forma de *pitch* os projetos concluintes do

Living Labs. O local (espaço físico) para realização do evento é de responsabilidade dos IF. A rodada de negócios terá a participação das melhores dez equipes do *Living Lab*. A seleção das equipes serão realizadas pelos consultores e *brokers* participantes do *Living Lab*.

ETAPA 7: Jornada Células Empreendedoras IF.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Jornada Células Empreendedoras	Dois representantes de cada um dos 3 (três) melhores projetos escolhidos na Conferência Final, os 3 (três) melhores educadores de todo o programa e um representante do MEC Setec. Também participarão diversos atores do ecossistema definido (aceleradoras, co-workings, governo, empreendedores, etc).	Conhecimento e intercâmbio de experiências por parte dos estudantes e educadores participantes de modo a possibilitar que os mesmos tornem-se multiplicadores deste conteúdo na suas Instituições.	Passagem, hospedagem, transporte e alimentação para 3 educadores, os 6 estudantes e 1 representante MEC Setec. Custos com organização de eventos locais de visita e apresentação ao Ecossistema.

Premiação para dois representantes das três melhores equipes da Conferência Final e os três melhores educadores/mobilizadores e um representante do MEC/SETEC. Trata-se de intercâmbio para conhecer o ecossistema empreendedor importante do Brasil. Serão cinco dias conhecendo as incubadoras, empresas e aceleradoras do ecossistema, além de *cases* e parceiros do Células Empreendedoras.

ETAPA 08: Desenvolvimento do Portal de Empreendedorismo IF.

ETAPA	PARTICIPANTES/ IMPACTO	RESULTADOS ESPERADOS	DESPESAS
Lançamento de Tecnologia Educacional - Portal do Ecossistema Empreendedor do IF	Mentores, educadores, estudantes, empreendedores, investidores, Incubadoras, uma rede Empreendedora	Ampla visibilidade no cenário de empreendedorismo nacional, com divulgação de artigos de mentores, bem como promoção das startups, pesquisas e eventos realizados na área de empreendedorismo e economia criativa	Custo com equipe de desenvolvedores e design, hospedagem e manutenção da plataforma

O portal possibilita a divulgação das ações de empreendedorismo e inovação da rede IF com artigos e agenda. O mesmo também possibilita o cadastro e divulgação de *startups*/projetos, mentores e parceiros de cada IF, funcionando como rede social de inovação. Outros pontos de destaque são a divulgação de notícias postadas em redes sociais (ex: *facebook*) rastreadas por *hashtags*, assim como divulgação em redes sociais de tudo o que acontece no portal. Este é o módulo básico, módulos avançados no futuro podem ser incorporados também com sistema de gamificação, com pontos e medalhas para *startups* e empreendedores/mentores mais ativos, além de versão em forma de aplicativo.

O Portal é apenas lançado ao final do projeto por necessitar de quatro meses para ajustes nas configurações e realizar o desenvolvimento de adaptações para melhor atender ao IF. Lança-se o portal com licença de 36 meses, podendo ser

A metodologia **Células Empreendedoras** é disseminada por todo Brasil através do Instituto de Apoio à Universidade de Pernambuco (IAUPE). Portanto, o IAUPE tem o direito exclusivo de implantação da metodologia **Células Empreendedoras** em todo o Território Nacional. Contrato este que possibilitou o IAUPE receber INEXIGIBILIDADE em licitações por se tratar de metodologia inovadora que é ofertada por esta entidade. Desta forma, a metodologia **Células Empreendedoras** será contratada da IAUPE para promoção da consultoria deste projeto com foco na produção de *Startups* a serem lançadas nos programas *Campus Party*. Os traslados realizados pela equipe do IAUPE e suas contratadas serão custeadas pelo valor total do projeto, ficando os Institutos Federais e a SETEC eximidos de arcar com despesas de diárias e passagens.

Após o término do projeto, o Instituto Federal de Goiás, por intermédio do coordenador do projeto, deverá fornecer dados de monitoramento e aplicação do projeto Células Empreendedoras IF. Este monitoramento deverá mapear a implantação e o desenvolvimento do projeto, formando relatório a ser entregue à SETEC após o término. Cada um dos seis Instituto Federal se resguarda o direito de realização de depósito ou registro de propriedade intelectual, softwares, tecnologias e novos conhecimentos comercializáveis e direitos autorais oriundos da produção de seus discentes, docentes ou técnicos administrativos que participarem do Programa Células Empreendedoras IF. Todos os tramites relacionados aos depósitos ou registro de propriedade intelectual, softwares e outros, devem ser dirigidas ao Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT) do Instituto em questão.

EQUIPE

A equipe do projeto é composta por membros de todos os Institutos Federais envolvidos. Desta forma, fica definida na Tabela 2 a equipe do Instituto Federal de Goiás (IFG) que coordenará o programa de empreendedorismo Células Empreendedoras IF e os representantes dos demais Institutos Federais indicados pela SETEC, que são: i) Instituto Federal do Paraná (IFPR), ii) Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), iii) Instituto Federal de Rondônia (IFRO), iv) Instituto Federal da Paraíba (IFPB) e v) Instituto Federal de Pernambuco (IFPE). Cada IF deverá montar sua equipe e informar os dados pessoais ao coordenador do projeto. Cada membro das equipes fica responsável pela disseminação, auxílio e organização do projeto em sua instituição.

Tabela 2 – Equipes do projeto Células Empreendedoras IF: coordenadores.

#	Nome	Área	IF
1	Wesley Pacheco Calixto	Física	IFG (Gestor)
2	Lillian Páscoa Alves	Zootecnia	IFG
3	Gutemberg Ribeiro	Administração	IFPR
4	Rodney Cezar de Albuquerque	Processam. Dados	IFRJ
5	Maria Goreth Araújo Reis	Pedagogia	IFRO
6	Maxwell Anderson Ielpo do Amaral	Eng. Software	IFPB
7	Victor da Costa Wanderley	Eng. Computação	IFPE

Tabela 3 – Equipes do projeto Células Empreendedoras IF: pesquisadores.

#	Nome	Área	IF
1	Brunna Carolinne Rocha Silva	Eng. Cont. Aut.	IFG
2	Eduardo Noronha de Andrade Freitas	Eng. Computação	
3	Felippe dos Santos e Silva	Eng. Elétrica	
4	José Alberto Gobbes Cararo	Eng. Cont. Aut.	
5	Luiz Eduardo Bento Ribeiro	Eng. Elétrica	
6	Márcio Rodrigues da Cunha Reis	Eng. Elétrica	
7	Ruberley Rodrigues de Souza	Física	
8	Sérgio Botelho de Oliveira	Química	
9	Viviane Margarida Gomes	Eng. Computação	
10	Tadeu Pabis Júnior	Química	IFPR
11	Marcos Dinis Lavarda	Eng. Elétrica	
12	Adriana Carniello	Eng. Computação	
13	Gledson Vígiano Bianconi	Biologia	
14	Kellerman Augusto Lemes Godarth	Administração	
15	Eduardo Tieppo	Eng. Computação	
16	Clayton Pereira de Sá	Administração	
17	William José Borges (IFSC)	Administração	IFRJ
18	Ricardo Esteves Kneipp	Ciênc. Computação	
19	Jose Ricardo da Silva Junior	Eng. Computação	
20	Douglas Santos Rodrigues Ferreira	Físico	
21	Jair Augusto Gomes de Sant'Ana	Eng. Elétrica	
22	Elanio Aguiar Medeiros	Química	
23	David Braga Pires Silva	Matemática	
24	Davi Pereira Romeiro Neto	Química	
25	Fernando Luiz Barbuda de Abreu	Eng. Mecânica	
26	Rafael Barreto Almada	Química	
27	Aldembar Andrade Sarmento	Eng. Mecânica	IFRO
28	Gilmar Alves Lima Junior	Ciências Biológicas	
29	Sérgio Francisco Loss Franzin	Letras	
30	Jairo Tschurtschenthaler Costa	Administração	IFPB
31	Lígia Cristina de Souza	Ciências Contábeis	
32	Flora Alexandre Meira Costa	Arquitetura	
33	Maria Margareth Rolim Martins Rocha	Eng. Alimentos	IFPE
34	Juliana Dantas Ribeiro Viana de Medeiros	Eng. Software	
35	Jader Rodrigues de Carvalho Roch	Administração	
36	Francisco de Melo Granata	Administração	IFPE
37	Raquel de Oliveira Santos Lira	Administração	
38	Paava de Barros de Alencar C. Filgueira	Administração	
39	Alexandre Hochmann Béhar	Administração	
40	Elton Rubens Vieira da Silva	Computação Gráfica	