

PROJETO E EDITAL

SALVADOR LAB | INOVAÇÃO ABERTA

LABORATÓRIOS DE EMPREENDEDORISMO, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO

CONTEXTO

Salvador é hoje uma cidade com muitas desigualdades sociais e um dos grandes desafios é como gerar renda para os diversos segmentos presentes no município, permitindo a inclusão social e uma melhor qualidade de vida para a população. A cidade possui papel fundamental no cenário estadual e regional, sendo responsável por significativa parcela da renda na economia do estado da Bahia. Contudo, a primeira capital do Brasil possui elevado índice de desemprego, além de contar com uma baixíssima diversificação em sua matriz econômica e em atividades produtivas, fundamentadas, sobretudo, em um amplo setor terciário. É possível observar também que a taxa de crescimento da cidade tem sido bastante aquém das necessidades da população, evidenciando assim a discrepância social presente na capital baiana.

De todo modo, Salvador é internacionalmente conhecida pelo seu maior patrimônio: a criatividade de seu povo, que está diretamente relacionada com a capacidade de inovação que a cidade possui na sua população, com potencial para sanar os diferentes problemas por meio de ideias disruptivas, podendo posicionar Salvador como cidade inteligente, sustentável e geradora de negócios de alto impacto.

SALVADOR LAB

O SALVADOR LAB, decorrente da parceria entre a **Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda de Salvador** e a rede de universidades parceiras, busca criar conexões entre desafios de empreendedorismo de pequeno, médio e grande porte, por meio de soluções empreendedoras, inovadoras e de base tecnológica, que promovam a competitividade e sustentabilidade dos setores produtivos das **Cidades Inteligentes** (*smart cities*) e **Sustentáveis no Brasil**, com foco em Salvador/BA, baseando-se pela perspectiva da geração de emprego e renda, com foco nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS da ONU.

Os participantes contarão com o apoio de professores e profissionais do mercado empreendedor, que disponibilizarão infraestrutura, orientação, mentoria e processo guiado, potencializando conexões de valor, oportunizando projetos e alavancando a competitividade e sustentabilidade do processo de inovação, na construção das soluções.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL – ODS

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Estes são os objetivos para os quais as Nações Unidas estão contribuindo a fim de que possamos atingir a Agenda 2030 nas cidades brasileiras.



PARTE RESPONSÁVEL

Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda – SEMDEC - Prefeitura de Salvador

A Prefeitura Municipal de Salvador, por meio da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda – SEMDEC instituída através da Lei nº 76 de 23 de dezembro de 2020, estabelecida na Ladeira do Boqueirão nº 01, Santo Antônio Além do Carmo, Salvador/BA, CEP 40.301-360, inscrita no CNPJ sob o nº 13.927.801/0032-45, tem a missão de promover, formular e coordenar a política municipal de desenvolvimento econômico empresarial, estimulando o empreendedorismo,

objetivando a execução e implantação das soluções de negócios.

Seguindo estes preceitos, a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda – SEMDEC tem como missão ser o principal instrumento de concepção, execução e promoção das políticas de desenvolvimento sustentável do município de Salvador, de forma COOPERATIVA e DINÂMICA, rumo a um melhor padrão de qualidade de vida para os soteropolitanos.

A Prefeitura Municipal de Salvador, por meio da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda, deverá investir recursos no lançamento de editais de inovação para startups, colaborando diretamente com o desenvolvimento de novas tecnologias na cidade, além de incentivar o empreendedorismo.

No âmbito dessa chamada, a Prefeitura apoiará os projetos selecionados, para a realização da Prova de Conceito de propostas apresentadas por startups de base tecnológica ofertantes e por empresas demandantes, e que atendam aos compromissos assumidos com o desenvolvimento sustentável.

EDITAL

SALVADOR LAB | INOVAÇÃO ABERTA

LABORATÓRIOS DE EMPREENDEDORISMO, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1.O **SALVADOR LAB** é uma iniciativa que busca fomentar o empreendedorismo nas universidades e instituições de ensino superior da capital baiana. O programa é baseado em maratonas de ideias inovadoras para o empreendedorismo de pequeno, médio e grande porte, com o objetivo de estimular a criação de startups e empresas de base tecnológica, que resolvam problemas presentes no município de Salvador/BA, tendo como base os ODS – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU.

1.2.O **SALVADOR LAB** possui 3 (três) iniciativas de fomento ao empreendedorismo nas universidades, são elas:

1.2.1 **Projeto “TCC EMPREENDEDOR”**: seleção e inscrição de Trabalhos de Conclusão de Curso com caráter inovador e empreendedor, transformando estes em projetos concretos de negócios e/ou startups;

1.2.2 **Projeto de INOVAÇÃO ABERTA**: editais específicos para resolução de problemas, cases e/ou desafios, que podem ser disponibilizados por empresas ou pelo próprio município de Salvador/BA;

1.2.3 **Educação Empreendedora**: agenda de atividades nas universidades, disponibilizada também em ambiente físico e/ou virtual, por meio da promoção de palestras, seminários, hackathons, workshops voltados à capacitação e desenvolvimento do potencial empreendedor na cidade.

1.3.O **SALVADOR LAB** será organizado pela **Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Emprego e Renda da cidade de Salvador**, inscrita no CNPJ/MF sob nº. 13.927.801/0032-45, com sede em Salvador/BA, Ladeira do Boqueirão, nº 1 – CEP 40.301-360, e pela rede de universidades parceiras.

2. DO PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA

2.1.O **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** será realizado em ambiente físico ou online, customizado para o *ideathon presencial ou virtual* integrado ao evento, de 20 de março a 31 de dezembro de 2023.

2.2.Este Edital e demais informações sobre o **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** estão disponíveis no link: salvadorlab.salvador.ba.gov.br.

2.3.Toda propriedade intelectual gerada pelas equipes durante o **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**, incluindo os códigos fontes, bases de desenvolvimento tecnológico e demais itens de desenvolvimento intelectual, pertencerão única e exclusivamente aos participantes.

2.4. As demandas e oportunidades específicas do **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** serão disponibilizadas em caráter personalizado, com períodos, requisitos e regulamentos que podem variar e sofrer alterações, de acordo com os diferentes proponentes e perfis para os desafios lançados.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições serão realizadas de forma individual ou em time, a depender dos requisitos estabelecidos pela parte ofertante (poder público e/ou empresas).

3.2. Podem se inscrever estudantes de qualquer instituição de ensino superior, desde que devidamente matriculados e que cumpram todos os requisitos do presente Edital.

3.2.2. As inscrições serão feitas no seguinte link: salvadorlab.salvador.ba.gov.br, entre os dias estabelecidos pela parte ofertante (poder público e/ou empresas).

3.2.3. A inscrição no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** será gratuita.

3.2.4. As inscrições passarão por um processo de seleção preliminar, por meio de comitê avaliador. Os participantes deverão receber um email de confirmação de sua participação no Projeto.

3.2.5. Poderão haver mudanças de membros das equipes, saídas de participantes por motivos de saúde, por falta de conduta ou justificados, desde que seja enviado um e-mail para a Comissão Organizadora do **SALVADOR LAB**, no seguinte endereço: (salvadorlab.salvador.ba.gov.br).

3.2.6. Caso o número total de vagas seja preenchido, será formada uma lista de espera de participantes, que poderão ser alocados nas equipes. A comunicação será feita através do e-mail cadastrado na ficha de inscrição.

3.3. Participam do **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**, as pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos (ou menores de idade, desde que com autorização emitida pelo seu responsável), no início do *ideathon presencial* ou

virtual, e que cumpram os requisitos de inscrição e de participação.

- 2.2.1. Estarão sob análise de participação no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** as pessoas jurídicas e qualquer funcionário da Comissão Organizadora e de qualquer agência, empresa ou escritório terceirizado contratado para atuação no *ideathon presencial ou virtual*, incluindo aqueles que tenham participado em qualquer fase da construção do projeto (desenho, desenvolvimento, aprovação ou execução) ou tenham tido acesso a informações confidenciais ou privilegiadas sobre qualquer fase deste.
- 3.4. Ao se inscreverem no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**, os participantes concordam com o inteiro teor do presente Edital, autorizando a Comissão Organizadora, e aos demais parceiros e patrocinadores, a título gratuito, a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e projetos, bem como utilizar seus e-mails para divulgação, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
- 3.5. Somente serão consideradas válidas as inscrições que preencherem todas as condições necessárias, realizadas dentro do prazo e pelos procedimentos previstos neste Edital. Os dados fornecidos pelo participante, no momento de sua inscrição, deverão ser corretos, claros e precisos, sendo de sua total responsabilidade a veracidade das informações e dos documentos apresentados.
- 3.6. Os participantes autorizam a Comissão Organizadora seus parceiros e patrocinadores a utilização de seus endereços físicos, eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro, reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**, nos limites do Código de Defesa do Consumidor, sem nenhum ônus para a Organização, sendo que, no entanto, de acordo com o que dispõe o artigo 11 da portaria MF no 41/2008, a Comissão Organizadora está expressamente vedada de comercializar os dados coletados. Os dados e informações coletados estarão

armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor.

4. DA PARTICIPAÇÃO NO PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA

4.1. Visto que, o Projeto acontecerá em formato presencial e/ou não presencial, ou seja, em ambientes físico ou on-line, caberá ao participante ordenar seus horários de participação, conforme agenda do Projeto, ficando obrigatório o cumprimento dos horários e prazos estabelecidos das entregas de cada fase, a serem informados durante o processo, incluindo as oficinas, treinamentos e mentorias, para que o participante continue a ser elegível até a entrega final da solução e apresentação do pitch.

4.2. Em caso de quebra do código de conduta, das regras estabelecidas para competição ou da não entrega de alguma fase das etapas definido pela Comissão Organizadora, o participante e/ou time poderá ser desclassificado e não participar da competição.

4.3. A ordem das soluções e os formatos solicitados para a apresentação final dos projetos serão definidos pela Comissão Organizadora.

4.4. O **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** será composto pelas seguintes etapas:

3.4.1. **Inscrição** - período estabelecido para que os participantes efetuem suas respectivas inscrições e submetem as respectivas ideias/soluções, de modo que estas possam resolver os desafios propostos.

3.4.2. **Divulgação das Soluções Inscritas e Selecionadas** - a Comissão Organizadora irá comunicar todas as pessoas inscritas e seus respectivos times no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**.

3.4.3. **Oficinas e Treinamentos** - os participantes terão uma programação com oficinas e treinamentos em temas de fomento a inovação, tecnologia e criação de negócios, para que possam entender os pontos de melhoria e desenvolver suas respectivas soluções.

3.4.4. **Mentorias** - ao longo da jornada, mentores técnicos e mentores de negócios estarão

disponíveis para auxiliar no desenvolvimento das atividades dos participantes, com sessões em salas virtuais ou presenciais, que podem durar até 30 minutos.

3.4.5. Entrega da Solução e Pitch - ao final, como resultado da participação no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**, os participantes irão apresentar a solução desenvolvida, com um pitch de apresentação da ideia para a Banca de Avaliação Final.

3.4.6. Banca de Avaliação Final e Premiação – os projetos serão analisados por uma banca de jurados, formadas por profissionais de diferentes segmentos, com base em inovação e negócios. Critérios como grau de inovação, capacidade de execução, validação da solução, impacto no mercado e sustentabilidade do modelo de negócios serão analisados e julgados pela banca, com notas direcionadas aos respectivos critérios.

4.5. Os participantes não saberão antecipadamente quem serão os integrantes da Banca de Avaliação Final, para garantir a imparcialidade da avaliação. Os times serão informados ainda do dia, hora e canal de comunicação do resultado final dos vencedores.

4.6. Durante o Projeto, os participantes podem solicitar apoio de voluntários, membros técnicos e mentores especialistas na área da respectiva solução, como orientação compulsória.

4.7. A programação detalhada, com todas as atividades que ocorrerão durante as referidas etapas e entregas será publicada no salvadorlab.salvador.ba.gov.br.

3.8. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido durante o evento no âmbito do presente Edital, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou ônus causados a terceiros, excluindo e indenizando a Comissão Organizadora em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.

3.8.1. Os participantes declaram ainda que demais ativos de propriedades intelectuais que venham a ser apresentados no **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA** não infringem quaisquer direitos de terceiros, responsabilizando-se integralmente em caso de violação a presente declaração, devendo isentar a Comissão Organizadora de todos e quaisquer danos que essa venha a sofrer em decorrência de eventual lesão a direitos de terceiros.

4. DA AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

4.1. As soluções serão avaliadas por banca técnica e especialista, selecionada pela Comissão Organizadora. Os projetos com melhor pontuação de ranking entregarão o pitch final para Comissão Julgadora a ser indicada pela Comissão Organizadora do projeto, seguindo os seguintes critérios:

- 4.1.1. Grau de Inovação;
- 4.1.2. Capacidade de Execução;
- 4.1.3. Validação da Solução;
- 4.1.4. Impacto no Mercado;
- 4.1.5. Sustentabilidade do Modelo de Negócios.

4.2. O participante poderá desenvolver o projeto sozinho ou em time, a depender do regulamento específico e do desafio proposto.

4.3. A lista de mentores cadastrados para acesso das equipes durante o Projeto será disponibilizada via e-mail, site ou grupo oficial do evento.

4.4. A avaliação dos projetos será por pontuação de cada critério, conforme item 4.1. deste Regulamento, somada e calculada a média de todos os jurados para gerar o ranking final.

5. PREMIAÇÕES

5.1. Para os 3 (três) projetos mais bem pontuados e avaliados pela Comissão Julgadora de

cada desafio, serão atribuídas premiações, a serem definidas no decorrer do projeto.

5.2 Outras premiações poderão surgir ao longo do processo, possibilitando o acréscimo de prêmios para os vencedores. A Comissão Organizadora informará o acréscimo durante o projeto.

6. DOS CASOS OMISSOS

6.1. Os casos omissos e itens não presentes neste Edital, serão definidos pela Comissão Organizadora do **PROJETO DE INOVAÇÃO ABERTA**.