

## EDITAL PARA A SUBMISSÃO DE NOVAS PROPOSTAS DE PROJETOS DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA POR ESTUDANTES PARA O ÂNIMA LAB HUB 2024/02.

A diretoria da Personalização da Ânima Educação (VPA), representada pela diretora, **Juliana Lopez de Oliveira**, juntamente com o gestor do Ânima Lab HUB, **Felipe Olivedo Frosi**, e os diretores de microrregião das escolas do Ecossistema, no uso de suas atribuições, e

### CONSIDERANDO

a importância de fomentar oportunidades de pesquisa, extensão, inovação e empreendedorismo de base tecnológica nas áreas do conhecimento do Ecossistema, com a finalidade de promover a tecnologia como competência transversal na formação acadêmica, incentivar a cultura de inovação, auxiliar na criação de empreendimentos, conecta-los com o mercado e promover a descoberta de talentos,

### RESOLVEM

**Art. 1º** Realizar a abertura de edital para **ESTUDANTES** de graduação do Ecossistema Ânima Educação, interessados em submeter **novas propostas e continuidade** de projetos de pesquisa e extensão nas áreas de conhecimento e de base tecnológica para serem aceleradas nos laboratórios do Ânima Lab HUB em **2024/2**.

### DO ÂNIMA LAB HUB

**Art. 2º** O **Ânima Lab HUB** é a rede de **laboratórios temáticos** da área de Personalização (VPA) da Ânima Educação, com objetivo de **catalisar e incubar oportunidades de inovação e empreendedorismo de base tecnológica** nas áreas do conhecimento.

**Parágrafo único.** Um **laboratório temático** é uma estrutura organizada **por campus** para fomentar projetos de inovação tecnológica em uma área temática: Health Lab (saúde), Engineering Lab (engenharias), etc, que são desenvolvidos a partir de **squads** multidisciplinares de alunos.

### DA METODOLOGIA ÂNIMA LAB HUB

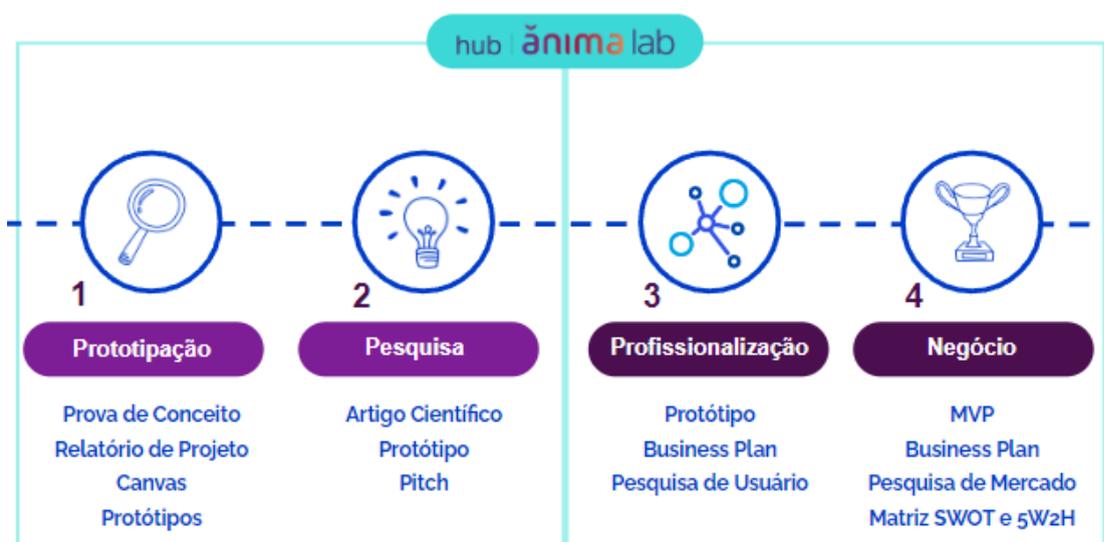
**Art. 3º** A **squad** é um time multidisciplinar composto por alunos selecionados via edital, para o desenvolvimento de projetos, oriundos de **oportunidades reais de mercado**. As Squads são categorizadas da seguinte maneira:

- a) **Squads de Comunidades Acadêmicas de Pesquisa, Ensino e Extensão:**
  - **Nível 01 - Pesquisa:** prova de conceito, pré-projeto e relatório de projeto.
  - **Nível 02 - Científico:** prototipação e 1ª versão do artigo científico.
- b) **Squads de Imersão para Empreendedorismo e Negócios:**
  - **Nível 03 - Profissional:** escrita do modelo de negócio e validação do usuário.
  - **Nível 04 - Empreendedor:** criação do MVP (Mínimo Produto viável), estruturação do modelo de negócio e pesquisa de mercado.
- c) **Squads Partner:** projetos que **já realizaram todos os níveis anteriores** citados e **já se estruturaram para lançamento ao mercado/sociedade**.

A Figura 1 mostra a jornada empreendedora desenhada a partir destes **níveis de maturidade**, que pode ser percorrida pelas squads para se tornarem possíveis empreendimentos. Para cada nível é **sugerido um plano de navegação** com um **cronograma de atividades** para os proponentes, conforme nível da Squad:

- 1) Plano de Navegação - Squad Nível 1 (Pesquisa): [Clique aqui](#)
- 2) Plano de Navegação - Squad Nível 2 (Contribuições Científicas): [Clique aqui](#)
- 3) Plano de Navegação - Squad Nível 3 (Profissional): [Clique aqui](#)
- 4) Plano de Navegação - Squad Nível 4 (Empreendedor): [Clique aqui](#)
- 5) Squad Partner (**OPCIONAL**).

O **plano de navegação** indica quais atividades podem ser realizadas durante as **Sprints** (fases de desenvolvimento de um projeto na **metodologia Scrum**). O cumprimento dessas atividades auxiliam nas entregas das Sprints, norteando as squads na evolução do seu nível de maturidade.



**Figura 1.** Jornada Empreendedora de Aceleração da Squad no HUB.

A proposta é que, ao final desta jornada (do nível 1 ao 4), que **pode levar de 6 a 36 meses**, as squads apresentem um **MVP (Mínimo Produto Viável)** e um **modelo de negócio mais estruturado** e com maior potencial para se iniciarem como um empreendimento e serem conectadas às empresas, aceleradoras e investidores, caso faça sentido.

Para dar visibilidade aos projetos e promover conexão com o mercado, o HUB realiza, semestralmente, uma mostra das squads, a partir do evento **Shark HUB**, que possui edital próprio com as suas diretrizes. Em síntese, o Shark HUB é realizado em 3 fases:

- 1) **Eliminatórias:** As entregas das sprints pelas squads são pontuadas e as **40 squads** com maior pontuação são selecionadas para a semifinal.
- 2) **Semifinal:** As 40 squads da semifinal apresentam os seus projetos para uma banca avaliadora que irá selecionar os **8 melhores projetos**.
- 3) **Final:** As 8 squads finalistas apresentam seus projetos em uma banca final e concorrem a uma menção honrosa da **Ânima Educação**.

**Parágrafo Único:** Todos os estudantes que participam integralmente das atividades do HUB e realizarem as entregas das Sprints do HUB, sob avaliação da equipe do HUB, recebem **120 HORAS DE EXTENSÃO ao final do semestre**. Além disso, a jornada ainda conta com capacitações em seminários e outras frentes. O aluno proponente recebe **20 HORAS DE EXTENSÃO** adicionais.

**Art. 4º** Toda squad está em constante processo de evolução, materializando um processo de **jornada de incubação hub**, onde uma squad está realizando as atividades propostas pelo hub, bem como seguindo seus prazos e entregas propostas pela metodologia HUB, vivenciando os desafios dos quatro níveis propostos. Contudo, as squads que **realizaram todos os quatro níveis, cumpriram todas as etapas e veem que a squad está em um momento de maturidade** em que a execução das tarefas no hub já foram realizadas, convidamos a **VERIFICAR** se ela está no momento de se tornar em uma **squad Partner**.

Uma **squad Partner** é caracterizada como:

1. já passou, **comprovadamente**, pelos **quatro níveis de maturidade** propostos pelo hub;
2. já está a **pelo menos dois semestres no nível 4**;
3. já fizeram a **divisão de direitos** e **começaram/concluíram** o processo de **registro (ou patente)** da solução;
4. o produto/serviço já está no nível de maturidade esperado para a entrega para o mercado/ sociedade/ parceiro.

**A squad partner foca em uma atuação onde:**

1. não há a necessidade de seguir o cronograma de reuniões e entregas do calendário regular do hub, a squad poderá seguir com suas atividades de forma independente;
2. **será mantido o contato com os integrantes da squad**;
3. podem participar da **DIVISÃO DE ELITE** do **Shark HUB**;
4. serão convidados para eventos do HUB para workshops, rodas de conversa, rodas de investimentos e outras oportunidades;
5. participarão da COMUNIDADE DE SQUADS PARTNERS do HUB.

O objetivo de uma **squad PARTNER** é manter fortalecidas as conexões da squad que amadureceram, porém dando visibilidade no ecossistema Ânima e vislumbre de possibilidades externas. **Caso seja pertinente** para a squad assimilar este nível, preencha o formulário de solicitação ([Clique aqui](#)). **A inscrição como squad PARTNER é OPCIONAL.**

**Art. 5º O Aluno Proponente da Squad** auxilia nas interlocuções com os parceiros, coordenadores e os estudantes das squads; e organiza o grupo de comunicação do HUB (via Whatsapp®). Ele conduz a squad proposta a partir da metodologia e da orientação dada pela equipe do HUB e pelos documentos de orientação/plano de navegação.

**Art. 6º O estudante proponente do projeto a partir deste edital** é o **líder da squad**, responsável por submeter a proposta do projeto ao Ânima Lab Hub; reunir com os demais membros da squad para distribuição das tarefas e pela realização das entregas das sprints do projeto; realizar a interlocução com os demais parceiros e participantes da squad; além da condução das atividades e tarefas propostas pelo ânima lab HUB e as que forem pertinentes ao projeto. Ele conta com um **documento de orientação** ([clique aqui](#)) para auxiliá-lo durante este processo.

I Os projetos **só podem ser submetidos por 1 estudante, o líder da squad**. Os demais estudantes interessados em participar do projeto, deverão se inscrever quando abrir o período de inscrição de estudantes nos projetos do HUB em **agosto de 2024**.

II Os estudantes podem convidar **professores** para auxiliar em suas equipes, porém os professores **devem estar cientes** que será **uma colaboração voluntária**, sem remuneração envolvida. O professor **deve sinalizar seu envolvimento como membro VOLUNTÁRIO do projeto proposto pelo estudante por e-mail** para a equipe do Ânima HUB via [hub@animahub.com.br](mailto:hub@animahub.com.br).

## DA SUBMISSÃO DE NOVAS PROPOSTAS DE PROJETOS

**Art. 7º** Os estudantes interessados em submeter propostas de projetos e participar dos laboratórios do HUB a partir do **segundo semestre de 2024**, poderão fazê-lo a partir **Way HUB** neste link: <https://way.animahub.com.br/#/>. Quaisquer dúvidas e sugestões sobre a plataforma Way HUB podem ser encaminhadas para o email oficial do HUB: [hub@animahub.com.br](mailto:hub@animahub.com.br).

§1º O aluno responsável que **já possui projetos em execução** no Ânima Lab HUB não precisa submeter novamente **a mesma proposta**. Basta acessar o sistema Way HUB (<https://way.animahub.com.br/#/>),

acessar o respectivo projeto, e clicar em “**INTENÇÃO DE CONTINUIDADE:2024-2**”. Assim o proponente confirma que **tem intenção de continuar o projeto**. Caso não selecione, o projeto não terá registrada a intenção de continuidade e será finalizado.

§2º O estudante proponente, que já possui squads em operação, **não poderá inscrever outras propostas além das que já possui**.

**Art. 8º** O período de submissão de novas propostas de projetos é de **27 de maio de 2024 a 28 de junho de 2024**, não podendo ser alterado ou violado.

**Parágrafo único.** É de responsabilidade do proponente o compromisso com a veracidade das informações cedidas no ato de inscrição, que não serão, em hipótese alguma, compartilhadas com terceiros.

## **DO PROCESSO SELETIVO E RESULTADO**

**Art. 9º** O processo seletivo das propostas será feito entre os dias **01 de Julho de 2024 a 01 de Agosto de 2024**, a partir da análise de todas as informações preenchidas no sistema.

**Parágrafo único.** Estas propostas serão curadas pelo HUB para posterior aprovação pelos diretores de unidade. A análise será realizada a partir dos critérios de viabilidade do projeto, do quão inovadora é a proposta em termos tecnológicos e de negócio e em como a proposta fortalece o posicionamento das escolas da Ânima Educação no que tange ao fomento à inovação e ao empreendedorismo em ambiente acadêmico.

**Art. 10º** Os proponentes serão informados do resultado por e-mail até **dia 05 de Agosto de 2024**.

## **DOS DIREITOS DOS PARTICIPANTES**

**Art. 11º** Os idealizadores dos projetos têm o direito de propriedade intelectual dos mesmos, conforme a política de propriedade intelectual da Ânima.

§ 1º Caso haja empresa parceira envolvida no projeto, o direito de propriedade intelectual pode ser compartilhado com a mesma. Neste caso, a decisão sobre o compartilhamento e negociação de propriedade intelectual será realizada a partir de instrumento jurídico celebrado entre o(s) idealizador(res) do projeto, a empresa parceira e a instituição de ensino superior do laboratório (representando os demais alunos e docentes envolvidos), intermediados pela Ânima.

§ 2º Caso as squads se transformem em empreendimentos e a(s) solução(ões) desenvolvida(s) por elas gerem fins lucrativos, as possíveis formas de ganho e percentuais de participação dos envolvidos, conforme período e dedicação ao projeto, além de outras ponderações, serão definidos, negociados e formalizados em instrumento jurídico celebrado entre o(s) idealizador(res) do projeto, a empresa parceira (se houver) e a instituição de ensino superior do laboratório (representando os demais alunos e docentes envolvidos), intermediados pela Ânima.

## **DOS DEVERES DOS PARTICIPANTES**

**Art. 12º** Os projetos devem seguir os protocolos de pesquisa, conceitos éticos e de privacidade de dados, sendo proibido qualquer compartilhamento de dados ou soluções com terceiros não envolvidos no projeto, sem alinhamento prévio e consentimento de todos os envolvidos;

I A publicação e apresentação em eventos de trabalhos científicos oriundos dos projetos no HUB deverá citar todos os envolvidos **ATUANTES** na autoria e coautoria dos projetos durante o semestre.

II Os proponentes deverão auxiliar na divulgação dos seus projetos para a inscrição dos demais estudantes, conforme o período de inscrição informado abaixo.

III O projeto, durante seu período de desenvolvimento e incubação no Ânima Lab HUB, deve atentar, quando pertinente às demandas de Comitês de Ética Profissional, Conselhos (CREA, CRM e outros), órgãos regulatórios (ANVISA, INMETRO e outros), além de atender aos requisitos que a solução deve atentar, de acordo com leis vigentes (LGPD e outras). A gestão do atendimento e responsabilidades deste quesito são de inteira responsabilidade da **SQUAD**.

## DO CRONOGRAMA GERAL

**Art. 13º** Segue o cronograma geral do HUB para o **segundo semestre de 2024**:

- Período de inscrição dos demais estudantes nos projetos: **19/08 à 04/09**
- Período de seleção dos estudantes (realizado pelo proponente): **05/09 à 08/09**
- Divulgação dos Resultados para os estudantes: **09/09**
- Kick OFF (evento nacional de abertura do Ânima HUB 24.2): **11/09**
- Discovery (reunião com a squad para alinhamentos iniciais de projeto e entendimento das demandas): **12/09 à 30/09**
- Entrega Sprint 01 - conforme Plano de Navegação (nível da squad): **09/10**
- Entrega Sprint 02 - conforme Plano de Navegação (nível da squad): **13/11**
- Semifinal Shark HUB: **27/11**
- Final Shark HUB: **Fevereiro/Março 2025**

## DO ACESSO A MAIORES INFORMAÇÕES

**Art. 14º** Para maiores informações sobre o Ânima Lab HUB acesse o nosso **site**: [www.animahub.com.br](http://www.animahub.com.br) ou entre em contato a partir do nosso endereço de **e-mail**: [hub@animahub.com.br](mailto:hub@animahub.com.br)

Belo Horizonte, 27 de Maio de 2024.



---

**Felipe Olivedo Frosi**

Gestor do Ânima Lab Hub

Vice Presidência Acadêmica do Ânima Educação