



FUNDAÇÃO
renova

Projeto Empreende Rio Doce

Mariana, Médio e Foz

Revisado em Setembro/2022 – V04

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
2	OBJETIVO	4
3	DIRETRIZES/PREMISSAS	5
4	RISCOS	5
5	PÚBLICO-ALVO	6
6	METODOLOGIA	6
7	AÇÕES	9
8	CALENDÁRIO DE AÇÕES	20
9	ORÇAMENTO TOTAL.....	21
10	INTERFACES.....	22
11	REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	24

1 INTRODUÇÃO

Esse documento tem por objetivo apresentar as ações que integram o projeto de fomento à criação de um ecossistema de empreendedorismo e inovação no âmbito do Programa de Promoção da Inovação – PG15, denominado “Empreende Rio Doce”. Trata-se de uma iniciativa focada na sensibilização para o empreendedorismo, prioritariamente tecnológico, e inovação ao longo do território de atuação da Renova e que tem como público-alvo jovens, universitários e empreendedores.

O Empreende Rio Doce está inserido no PG15 no Eixo “Ambiente de Negócios”, cujo escopo prevê o desenvolvimento de iniciativas que favoreçam a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento e fortalecimento de iniciativas e negócios que de alguma forma utilizem conhecimentos e tecnologias aplicáveis ao processo de reparação área de abrangência do Programa.

Este eixo busca, portanto, atuar como um catalisador na internalização de conhecimentos e/ou tecnologias financiados pelo Programa, que podem ser incorporados a produtos e processos produtivos de negócios na área de atuação do Programa. Importante destacar que estas ações precisam considerar e aproveitar os potenciais econômico-criativos da região impactada, bem como seus interesses e suas vocações.

Além disso, as ações compreendidas no Empreende Rio Doce também colaboram para o objetivo de outro eixo do PG15, o de “Fortalecimento de Capital Humano”, visto que para o desenvolvimento de qualquer projeto no contexto da reparação é imprescindível que haja o desenvolvimento e envolvimento de pessoas que possam levar a cabo os projetos de inovação que serão desenvolvidos.

Com o “Empreende Rio Doce” espera-se colaborar para o atendimento às Cláusulas 113 e 114 “b” do TTAC que preveem, respectivamente, o fomento e financiamento à geração de conhecimentos aplicáveis ao processo de reparação (e sempre que possível sua internalização), bem como o fomento à formação profissional em temáticas correlatas à recuperação das áreas atingidas.

A 1ª rodada do projeto tem como foco o território de Mariana/MG, a 2ª rodada acontecerá simultaneamente no Médio Rio Doce, em Minas Gerais, na Foz do Rio Doce, no Espírito Santo, conforme mapa de atuação da Fundação Renova.

- Fortalecer o ecossistema de inovação conectado trabalhando em rede, colaborando e compartilhando ativos;
- Favorecer a geração de novos negócios inovadores que colaborem o desenvolvimento da economia das regiões atendidas pelo projeto;
- Promover incentivos, capacitações e acesso ao mercado para elevar o nível de inovação dos negócios da região.
- Agregar conhecimento aos negócios por meio da transformação digital;

3 DIRETRIZES/PREMISSAS

- Estabelecer parcerias com incubadoras, Associações Comerciais e IES;
- Engajamento dos jovens, empreendedores e da sociedade;
- Aprovação das compras dentro dos prazos e custo;
- Temáticas relacionadas ao empreendedorismo e inovação de base tecnológica;
- Contribuição para a reparação;
- Garantir, sempre que possível, a produção de conteúdo passível de transferência e replicação para além da rodada financiada pela Produção Renova;
- Acompanhamento dos desdobramentos dos resultados das ações nos territórios;

4 RISCOS

- Dificuldades no estabelecimento de parcerias e contatos com instituições de ensino;
- Falta de engajamentos dos jovens, empreendedores e da sociedade no desenvolvimento das atividades;
- Atrasos nos processos de contratação;
- Número de projetos nas temáticas trabalhadas insuficiente;

- Persistência do cenário de pandemia que impeça a realização de encontros presenciais;

5 PÚBLICO-ALVO

O Empreende Rio Doce tem como público-alvo:

- Jovens em busca de capacitação e desenvolvimento profissional;
- Potencial empreendedor, conhecimentos básicos de empreendedorismo e inovação e está na fase de busca de informações;
- Empreendedores que desejam ter acesso a metodologias inovadoras que o ajudarão a evoluir seu negócio, se diferenciar no seu mercado de atuação e ganhar competitividade;
- Gestores públicos atuando em áreas de estímulo a inovação;
- Instituições de ensino e apoio;

6 METODOLOGIA

No Brasil, o movimento empreendedor tem apresentado melhorias nos últimos anos, com o crescimento em volume de potenciais consumidores e com o maior acesso à tecnologia pela população, de forma geral, somados à elevada disponibilidade de capital para investimento no país. O cenário empreendedor de startups no Brasil é promissor, e o momento é favorável a investimentos no progresso do ecossistema empreendedor brasileiro (OLIVEIRA; COZZI; NOGUEIRA; COSTA, 2013).

A criação de novas empresas precisa ser favorecida pelo ambiente, que deve ser propício à criação de novas ideias, matriz fundamental para um novo negócio. Tal ambiente pode ser chamado de ecossistema empreendedor. O ecossistema empreendedor é uma comunidade econômica que inclui organizações e indivíduos, representados por fornecedores, fabricantes, clientes e concorrentes, em uma relação dinâmica e interativa, buscando-se o equilíbrio. Desenvolve-se dentro de áreas geográficas definidas pela proximidade dos participantes e que precisa de ativos tangíveis e intangíveis para existir (OLIVEIRA, 2015).

Pela definição do Sebrae Minas (Sebrae Minas, 2017), um ecossistema empreendedor é diferente dos outros pois agrupa vários fatores que criam um ambiente favorável ao empreendedorismo em qualquer estágio, desde o empreendedor que possui apenas uma ideia para desenvolvimento até outro empreendedor que já está em uma segunda rodada de investimentos. Para além de um ecossistema que estimule o desenvolvimento de novos empreendimentos, considerando a atuação do Programa de Promoção da Inovação, é preciso também avaliar como gerar oportunidades para o fomento de um ambiente favorável à inovação, onde os atores presentes objetivam a exploração de novos conhecimentos e tecnologias para promoção do desenvolvimento econômico.

Assim, visando implementar ações que possam contribuir efetivamente para a criação de um tal ecossistema, todas as ações desse Projeto foram desenhadas tendo como referência o resultado do relatório “Fostering a Startup and Innovation Ecosystem²”(Up Global, 2014), na qual são apontados os 5 principais ingredientes que, em conjunto, são capazes de promoverem ecossistemas de inovação e empreendedorismo bem-sucedidos, com capacidade de potencializar o sucesso das empresas e startups. São eles:

1. Talento

Poder contar com diversos talentos é essencial para apoiar o crescimento dos negócios. Os países precisam **investir em capital humano** para construir e manter uma força de trabalho não apenas com as habilidades que as startups buscam, mas também para construir negócios e inovar para o futuro. O investimento em capital humano pode ser alavancado por meio da criação de mercados de trabalho flexíveis, que atraiam pessoas com uma variedade de habilidades e experiências; com **o apoio à educação, para estimular a área de tecnologia da informação e a inovação**; e com a promoção da diversidade no local de trabalho.

2. Densidade

A inovação acontece com o cruzamento de grandes mentes. Aumentando a densidade de pensadores e empreendedores talentosos é possível elevar drasticamente o potencial de empreendimentos de sucesso. Os países podem promover as startups ao apoiar o crescimento de cluster, criar hubs locais,

² Fomentando um Ecossistema de Startup e Inovação, em tradução livre

conscientizar os meios de comunicação, **construir redes de mentores e ligar universidades e redes de pesquisa com as empresas.**

3. Cultura

A cultura é um ativo crítico de um cluster de inovação. Os países podem criar um país empreendedor ao destacar os empresários como modelos, aceitar o fracasso como parte integrante do processo de aprendizagem, **ensinar habilidades empreendedoras** e promover postos de trabalho para startups e a comunicação público-privada.

4. Capital

Tanto para as empresas que estão começando quanto para quem tenta obter escala, o financiamento é fundamental. O capital inteligente pode realmente fazer a diferença para as novas empresas. Investidores experientes ajudam os fundadores como mentores ao longo de sua jornada. Os decisores políticos podem tomar medidas proativas para **facilitar o acesso das startups ao capital**, além de criar incentivos fiscais para os investidores.

5. Ambiente regulatório

Os governos têm um papel a desempenhar na criação de um ambiente regulatório estável, previsível e de apoio para empresários e investidores. Com **o objetivo de criar um ambiente regulatório favorável**, os países devem se concentrar na facilidade de abrir e fechar um negócio, na política fiscal, na responsabilidade de intermediários, na manutenção de uma web mundial e aberta, em uma proteção de patentes que apoie a inovação, na formalização de modelos alternativos de financiamento e em investimentos em P&D.

Nesse sentido, com o objetivo de contribuir com cada um desses aspectos necessários para o desenvolvimento de um ecossistema de empreendedorismo tecnológico e inovação, o Empreende Rio Doce foi concebido como um programa constituído de diversas iniciativas complementares e, de certa forma, sinérgicas. Por isso, esses projetos foram idealizados e prospectados no mercado de maneira que os ingredientes identificados possam ser contemplados, contribuindo efetivamente para o objetivo do programa, em várias ações.

7 AÇÕES

7.1 Densidade:

Aceleradoras e incubadoras representam dois importantes elementos para o desenvolvimento de novos negócios de base tecnológica. Para que este tipo de ambiente possa ser mais bem aproveitado, é importante gerar sensibilização e capacitação da comunidade acadêmica, para que ela passe cada vez mais a entender o desenvolvimento das pesquisas como fonte de geração de negócios inovadores. Dito isso, é de grande relevância propor ações que possam colaborar para a melhoria da qualidade e a densidade de um ecossistema inovador e empreendedor.

Dessa forma, torna-se relevante promover projetos para o fomento à atitude empreendedora com foco no público universitário, graduandos, mestrandos e doutorandos. Essa proposta pode potencializar muito a geração de negócios inovadores, bem como o desenvolvimento de tecnologias de ponta que podem ser um grande diferencial em cada território.

A presença de pessoas que possam compartilhar conhecimento e orientar os pesquisadores e alunos empreendedores ao longo dessa jornada de transformação de uma pesquisa em um negócio baseado em tecnologia pode colaborar para a geração de novas empresas. Diante disso é importante o desenvolvimento de ações de mentoria, envolvendo desde a gestão de um sistema que possa atender aos negócios inovadores participantes dos programas de capacitação, bem como ações para atração e mobilização de mentores, para aumentar cada vez mais esse número em cada território e disseminar essa cultura de empreendedorismo e inovação.

Assim, mesmo que as ações aqui descritas também contribuam para os ingredientes de cultura, talento e capital, destacamos sua contribuição especificamente para o elemento de densidade, evidenciando o papel fundamental das mentorias e criação de networking.

7.1.1 Projeto “Empreendedorismo Universitário”

Escopo: O “Empreende Rio Doce” terá uma vertical de atuação voltada, exclusivamente, a estudantes de graduação e pós-graduação com o objetivo despertar o comportamento empreendedor e incentivar o desenvolvimento de ideias com uso intensivo do conhecimento de base tecnológica advindo da academia.

A iniciativa “Empreendedorismo Universitário” prevê a formação de 20 pessoas (“multiplicadores”) em conteúdos e metodologias de 3 (três) tipos diferentes de eventos/projetos, voltados ao desenvolvimento e fortalecimento de uma agenda de empreendedorismo e inovação no município

O projeto prevê, **ao longo de quatro meses**, a capacitação dos multiplicadores em metodologias de ideação de negócios direcionadas para tecnologias com uso intensivo do conhecimento. **As capacitações irão abranger temáticas relacionadas a aprendizagem de competências de empreendedorismo, inovação e metodologias estruturantes para startups no ambiente acadêmico**, o que possibilitará que estes jovens possam planejar e conduzir, ao final deste período, um *bootcamp* na universidade com a(s) temática(s) que for(em) mais conveniente(s) para o momento.

A realização do *bootcamp* será uma oportunidade para que os jovens, como coorganizadores do evento, coloquem em prática os conteúdos absorvidos durante as capacitações. Espera-se que tais capacitações permitam que os multiplicadores possam replicar a metodologia a novos jovens, com o objetivo de perenizar o evento como um marco nos calendários acadêmicos na Universidade, gerando um círculo virtuoso de sensibilização e promoção da maior densidade nas universidades e até mesmo transbordando este conhecimento para outros públicos correlatos futuramente.

O *bootcamp* será voltado ao público universitário, sendo estimada a participação de 50 (cinquenta) pessoas. Após o evento, as 3 (três) melhores ideias receberão algumas mentorias ao longo de 2 (duas) semanas que permitam que a equipe ganhadora possa melhorar e compreender o modelo de negócios e os caminhos que precisam ser percorridos para que a tecnologia/conhecimento seja aplicado em uma dor/demanda real do mercado.

Público: 20 jovens multiplicadores + 50 jovens participantes (por rodada)

Duração: 6 (seis) meses.

Custo estimado do projeto: R\$ 150.700,00 (cento e cinquenta mil e setecentos reais).

Custo estimado de bolsas: R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais).

Modelo de contratação: Concorrencial.

Resultados esperados: **60 multiplicadores formados**

Racional:

ETAPA	VALOR
Mobilização (levantamento de informações no território)	R\$ 10.000,00
Criação de marca	R\$ 5.000,00
Ações de sensibilização	R\$ 9.600,00
Planejamento e Lançamento do Edital	R\$ 7.500,00
Produção dos conteúdos das capacitações	R\$ 29.000,00
Evento de Abertura	R\$ 8.000,00
Realização dos treinamentos	R\$ 62.000,00
Apoio para evento (bootcamp)	R\$ 11.000,00
Execução das estratégias de comunicação	R\$ 8.600,00
Bolsas	R\$ 40.000,00
TOTAL	R\$ 190.700,00

Tabela 1: Racional "Empreendedorismo Universitário" por rodada

7.2 Cultura, talento, densidade e capital:

Contempla a realização de eventos que colaboram para a disseminação do conhecimento, ampliação de rede contatos e convirjam numa agenda de relacionamentos com os públicos envolvidos num ecossistema de empreendedorismo e inovação estão relacionados os ingredientes de cultura, talento e densidade visando impulsionar o surgimento de novos negócios. Nesse contexto, o engajamento e empoderamento da comunidade empreendedora, o efeito multiplicador da ação e o impacto causado serão elementos de grande relevância que deverão estar presentes nesse grupo de atividades.

No que concerne ao capital, as ações foram desenhadas de maneira a possibilitar a conexão com possíveis investidores para os projetos desenvolvidos nos percursos. Além disso, os projetos contam com o fornecimento de bolsas visando dar suporte ao

desenvolvimento das atividades, superar possíveis vulnerabilidades ligadas a insumos materiais e encorajar pequenos investimentos.

7.2.2 Projeto “Jornada do Empreendedor”

Escopo: Com foco em inspiração em formação humana aliado à capacitação de jovens com perfil empreendedor ou entusiastas em temáticas de tecnologia e negócios de impacto social (ou inovação social), o projeto será embasado em metodologias de desenvolvimento de negócios, além de atuar de forma integrada com o ecossistema local através de eventos de networking com foco no desenvolvimento da veia empreendedora nos participantes.

Do ponto de vista de negócios, a “Jornada do Empreendedor” se relaciona de maneira bem convergente com as 4 (quatro) etapas do processo de “Design Thinking”, que compreendem: (a) avaliação de problemas e oportunidades; (b) análise de dados e elaboração de síntese que guie o processo de criação da solução; (c) ideação, que compreende a geração de ideias para desenvolver uma solução realmente eficiente; e (d) a prototipagem e teste para validação da solução na prática.

Sob a ótica do desenvolvimento de habilidades dos participantes, os conteúdos das capacitações abordarão também aspectos humanistas e de diferentes áreas do conhecimento complementares ao ensino da escola tradicional, agregando a formação de senso de cidadania, diversidade sociocultural, e áreas do conhecimento atuais tais como empreendedorismo, finanças, felicidade, inovação, relacionamentos, tecnologia, protagonismo e sustentabilidade.

O projeto irá ainda, prever palestras e rodadas de conversas com profissionais do mercado que além de inspirar, também ensinarão pelo exemplo como resiliência, criatividade são importantes para a atuação profissional, bem como demonstrarão a importância do trabalho em equipe e de contar com a colaboração de pessoas com perfis complementares no desenvolvimento de qualquer trabalho.

Por último, o projeto também irá apoiar algumas ideias geradas durante o percurso formativo e de capacitação com um ‘capital semente’ para desenvolvimento de ideias de inovação social.

Público: 50 jovens, de 15 a 25 anos, com residência nos municípios atendidos pelo projeto, e que serão selecionados por chamada pública. (por rodada)

Duração: 7 meses (divididos em módulos, conforme conteúdo a ser ministrado).

Custo estimado do projeto: R\$151.881,50.

Custo estimado de 'capital semente' para projetos: R\$ 100.000,00.

Modelo de contratação: Em avaliação sobre possibilidade de parceria.

Resultados esperados: 150 jovens capacitados em metodologias de desenvolvimento de negócios

DESCRIÇÃO	VALOR
Recursos Humanos (alocação da equipe do fornecedor + professores dos módulos)	R\$ 44.100,00
Material de consumo (pacote de internet, alimentação/lanches, aluguel de sala, locação de equipamento de áudio e vídeo)	R\$ 37.600,00
Viagens e hospedagem da equipe para treinamentos presenciais	R\$ 30.000,00
Serviços de terceiros (Tecnologia da Informação e produção de materiais)	R\$ 40.181,50
Aceleração dos negócios (10 negócios por rodada x R\$10mil por negócio)	R\$ 100.000,00
TOTAL	R\$ 251.881,50

Tabela 2: Racional "Jornada do Empreendedor" por rodada

7.2.3 Projeto "Rio Doce Digital"

Escopo: Este projeto é voltado à transformação digital dos negócios, processo definitivamente acelerado pela pandemia vivenciada pelo mundo desde 2020 e com tendência de crescimento.

A transformação digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores em vários aspectos do negócio (gestão, produtividade, segurança de dados, satisfação dos clientes, desenvolvimento de novos produtos e serviços etc.). É uma mudança estrutural nas organizações, dando um papel essencial para a tecnologia. A tecnologia passa, então, a ter um papel estratégico, e não apenas uma presença superficial.

Esta tendência se apresenta na forma de novas oportunidades de mudança para organizações de todo tipo: uma efetiva transformação digital não se restringe somente

para empresas de TI, ou que tenha foco apenas na experiência do cliente e em canais digitais de venda; ela contempla também mudança nos modelos de negócio, gestão e processos operacionais, tornando-se então uma grande fonte de vantagem competitiva para as empresas.

Pensando nisso, o “Rio Doce Digital” busca aliar a aplicação de novas tecnologias em negócios a partir da capacitação de jovens em ferramentas digitais, numa relação ganha-ganha: os jovens dos municípios atendidos pelo projeto têm novas oportunidade de desenvolvimento profissional em temáticas relacionadas à inovação tecnológica e as empresas também saem ganhando por serem um caso prático a partir do qual os participantes capacitados podem aplicar seus conhecimentos.

Durante 05 meses, os jovens selecionados serão capacitados para desenvolver estratégias para aumento da presença digital de negócios. **As capacitações abordarão temas relacionados não somente à implantação de tecnologias digitais e digitalização de processos, mas também às mudanças de cultura necessárias para a difusão da transformação digital.**

Após este período, cada 2 (dois) jovens atenderão 1 (uma) empresa por um prazo de 1 (um) mês, entendendo suas necessidades e propondo soluções aplicáveis à realidade de cada negócio. **Nesta etapa, os participantes atuarão de acordo com as demandas de cada negócio a ser atendido, nos aspectos de transformação e uso de ferramentas digitais que estejam na alçada de atuação dos jovens, considerando as ferramentas aprendidas.**

As empresas, assim como os participantes, devem ser sediadas nos municípios a serem atendidos pelo projeto).

Público: 30 jovens + 15 empresas (por rodada)

Duração: 7 (sete) meses.

Custo estimado do projeto: R\$ 243.100,00 (duzentos e quarenta e três mil e cem reais).

Custo estimado de bolsas: R\$ 105.000,00 (cento e cinco mil reais).

Modelo de contratação: Concorrencial.

Resultados esperados: **90 jovens capacitados**

45 negócios com aplicação de ferramentas de transformação digital.

Racional:

ETAPA	VALOR
Mobilização (levantamento de informações no território)	R\$ 12.000,00
Criação de marca	R\$ 5.000,00
Ações de sensibilização	R\$ 14.000,00
Planejamento e Lançamento do Edital	R\$ 7.500,00
Produção dos conteúdos das capacitações	R\$ 60.000,00
Evento de Abertura	R\$ 8.000,00
Realização dos treinamentos	R\$ 105.000,00
Execução das estratégias de comunicação	R\$ 9.600,00
Mentoria junto à empresa ('estágio' dos participantes)	R\$ 22.000,00
Bolsas	R\$ 105.000,00
TOTAL	R\$ 348.100,00

Tabela 3: Racional "Rio Doce Digital" por rodada

7.3. Ambiente Regulatório:

Outro pilar fundamental para o fortalecimento de ecossistemas de empreendedorismo e inovação é o ambiente regulatório. Por ambiente regulatório pode-se compreender uma série de questões, envolvendo desde a tributação e a exigência de obrigações acessórias; a existência ou não de incentivos fiscais; instrumentos de financiamento à inovação etc. A existência de um arcabouço legal favorável influencia sobremaneira na criação e sobrevivência de novas empresas, especialmente as de base tecnológica, que precisam de maiores incentivos por serem intensivas em conhecimento (e serem, portanto, de maior risco).

A partir desta pequena introdução, é possível demonstrar a importância de envolver, sensibilizar e capacitar gestores públicos e criadores de políticas municipais e

estaduais para que estes possam compreender a importância e estar mais abertos à implementação de políticas pró-inovação, tornando-as mais inclusivas e eficazes.

7.3.1 Projeto “Capacitação de gestores públicos para inovação”

Escopo: Programa de capacitação para influenciadores e criadores de políticas públicas com o objetivo de potencializar políticas de inovação, tornando-as mais inclusivas e eficazes.

Durante 7 (sete) meses, os participantes receberão treinamentos e capacitações para que estejam qualificados a desenvolver políticas públicas pró-inovação, bem como a inovar nas políticas já presentes no município a partir da aplicação do conhecimento adquirido durante as capacitações.

Os selecionados serão divididos em grupos de diferentes realidades e territórios. Estes grupos compartilharão experiências e se concentrarão nos principais desafios elencados para o desenvolvimento/fortalecimento de um arcabouço regulatório que permita e facilite os processos de inovação e desenvolvimento de negócios.

A criação de conexões entre os participantes visa contribuir para a superação dos desafios elencados. Os grupos se aprofundarão nas causas raízes de cada desafio para validá-las com os principais stakeholders envolvidos.

Ao final do ciclo, espera-se que haja o aprimoramento de capacidades na formulação de políticas públicas para inovação em todos os participantes e suas instituições e, eventualmente, o desenvolvimento de protótipos de políticas públicas relevantes aos principais desafios enfrentados naqueles territórios/municípios com maior nível de maturidade.

Público: 120 gestores

Duração: 7 meses.

Custo estimado do projeto: R\$ 347.800,00 mil

Modelo de contratação: Concorrencial.

Resultados esperados: 120 gestores capacitados no desenvolvimento de políticas de inovação

Racional:

ETAPA	VALOR
Mobilização (levantamento de informações no território)	R\$ 50.000,00
Criação de marca	R\$ 8.000,00
Ações de sensibilização	R\$ 13.200,00
Planejamento e Lançamento do Edital	R\$ 12.000,00
Desenvolvimento da metodologia de trabalho	R\$ 16.000,00
Produção de Conteúdo das capacitações/mentorias	R\$ 33.200,00
Evento de Abertura	R\$ 6.000,00
Realização dos treinamentos	R\$ 144.000,00
Mentorias	R\$ 30.000,00
Execução das estratégias de comunicação	R\$ 9.600,00
Evento de Encerramento	R\$ 14.000,00
Relatório Final	R\$ 11.800,00
TOTAL	R\$ 347.800,00

Tabela 4: Projeto "Capacitação de Gestores" - racional para atendimento em projeto de até 3 (três) gestores por município dos 39 municípios da área de abrangência socioeconômica do TTAC

7.4. Talento e Cultura

7.4.1. Projeto "Include"

Escopo: Percurso formativo que busca apresentar a cultura maker aos participantes. A cultura maker busca mostrar que todos somos capazes de construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos com as próprias mãos. A partir de uma abordagem "mão na massa" para resolução de problemas, o Include proporciona domínio sobre algumas técnicas profissionais ao oferecer o uso de ferramentas assim como fundamentações básicas de programação, eletrônica, mecânica e robótica, dentre outras.

Nesse sentido, esse projeto visa ofertar o curso de Tecnologias da Transformação Digital, implantando laboratórios com ferramentas básicas da eletrônica, mecânica e da robótica, a partir de uma arquitetura de software e hardware exclusivas e adequadas para a educação, voltadas ao empreendedorismo, e oportunizando que jovens de baixa renda, entre 12 e 20 anos idade, se apropriem dessas linguagens.

A primeira parte do curso trata-se da introdução sobre as várias ferramentas das tecnologias que serão empregadas. **Os jovens estudarão os quatro principais temas da robótica: eletrônica, programação, sensores e mecânica, desenvolvendo assim habilidades básicas por meio de aulas experimentais e teóricas.** Além disso, o aluno é conduzido por uma jornada histórica às invenções e realizações humanas e apresentado ao conceito Maker, utilizado nos laboratórios. A cada aula/capítulo as dinâmicas Mão na Massa e de Experimentação permitem validar os conhecimentos de modo prático, convertendo a teoria em Microprojetos.

Na segunda parte, trabalha-se na construção de um projeto Maker aplicado, de acordo com a realidade local. Os módulos de Desenvolvimento de Projetos permitem que dinâmicas apliquem amplamente a teoria e são concluídas pela realização de um projeto maior. Chega-se ao final do curso com a concretização de um projeto de Domótica Residencial, uma tecnologia que executa a gestão de todos os recursos habitacionais e onde todos os conhecimentos vistos ao longo da capacitação são aplicados.

Com o tempo estes projetos se somarão e estarão disponíveis por meio de uma comunidade open source para ajudar a outros alunos do País no processo de inserção tecnológica.

Público: 900 jovens de 12 a 20 anos (300 jovens por ciclo/rodada).

Duração: 30 meses (4 ciclos em cada rodada).

Custo estimado do projeto: R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais) por rodada

Modelo de contratação: Pretendido Instituto Campus Party

Resultados esperados: **3 laboratórios implantados**

900 jovens capacitados

Racional:

DESCRIÇÃO	CUSTO PROJETO (30 MESES)	CUSTO PARA 3 (TRÊS) RODADAS
Itens de laboratório	R\$ 60.125,44	R\$ 180.376,32
Recursos Humanos Laboratório	R\$ 49.968,00	R\$ 149.904,00
Coordenador Regional	R\$ 15.000,00	R\$ 45.000,00
Gestão	R\$ 25.032,00	R\$ 75.096,00
Outros Serviços	R\$ 46.874,57	R\$ 140.623,71
Outros Serviços - Uniformes dos alunos	R\$ 3.000,00	R\$ 9.000,00
TOTAL	R\$ 200.000,01	R\$ 600.000,03

Tabela 5: Projeto "Include" (por rodada e valor global)

8 CALENDÁRIO DE AÇÕES



AÇÃO	MÊS 1	MÊS 2	MÊS 3	MÊS 4	MÊS 5	MÊS 6	MÊS 7	MÊS 8	MÊS 9	MÊS 10	MÊS 11	MÊS 12	MÊS 13	MÊS 14	MÊS 15	MÊS 16	MÊS 17	MÊS 28	MÊS 29	MÊS 30
Empreended. Universitário (Rodada I)																					
Empreended. Universitário (Rodada II)																					
Rio Doce Digital (Rodada I)																					
Rio Doce Digital (Rodada II)																					
Jornada do Empreendedor (Rodada I)																					
Jornada do Empreendedor (Rodada II)																					
Capacitação de Gestores Púb. para inovação																					
Include (Rodadas simultâneas)																					

Tabela 6: Cronograma de ações

9 ORÇAMENTO TOTAL

DESCRIÇÃO	CUSTO EXECUÇÃO RODADA MARIANA	CUSTO BOLSAS 1	CUSTO RODADAS MÉDIO E FOZ	CUSTO BOLSAS 2	TOTAL
Empreendedorismo Universitário	R\$ 150.700,00	R\$ 40.000,00	R\$ 301.400,00	R\$ 80.000,00	R\$ 572.100,00
Jornada do Empreendedor	R\$ 251.881,50	R\$ -	R\$ 503.763,00	R\$ -	R\$ 755.644,50
Rio Doce Digital	R\$ 243.100,00	R\$ 105.000,00	R\$ 486.200,00	R\$ 210.000,00	R\$ 1.044.300,00
Capacitação de Gestores Públicos para inovação** (não será apenas em Mariana, e sim ofertada para toda a área de abrangência socioeconômica prevista no TTAC)	R\$ 347.800,00	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ 347.800,00
Include	R\$ 200.000,01	R\$ -	R\$ 400.000,02	R\$ -	R\$ 600.000,03
TOTAL					R\$ 3.319.844,53

Tabela 7: Orçamento total

Considerando os prazos de contratação e execução dos projetos, o Programa de Promoção da Inovação passou a aplicar em seus projetos uma verba de contingência, para amortecer eventuais reajustes comerciais causados por situações não previstas no momento da construção da proposta ou reajustes em preços externos, alheios ao mapeamento do Programa e que possam afetar o preço do serviço. Assim, **o valor total do projeto Empreende Rio Doce**, após aplicada a verba de contingência (conforme indicado abaixo) **é de R\$3.817.821,21 (três milhões oitocentos e dezessete mil oitocentos e vinte e um reais e vinte e um centavos).**

SUBTOTAL PROJETO	R\$3.319.844,53
VERBA DE CONTINGÊNCIA (15% DO VALOR DO PROJETO)	R\$497.976,67
TOTAL	R\$3.817.821,21

10 INTERFACES

O conjunto de ações da Fundação Renova são com frequência oportunidades de um trabalho em conjunto com maior efetividade. Nessa perspectiva, mapeamos algumas interfaces com projetos em execução ou serem executados que possam contribuir para o sucesso das iniciativas do Empreende Rio Doce.

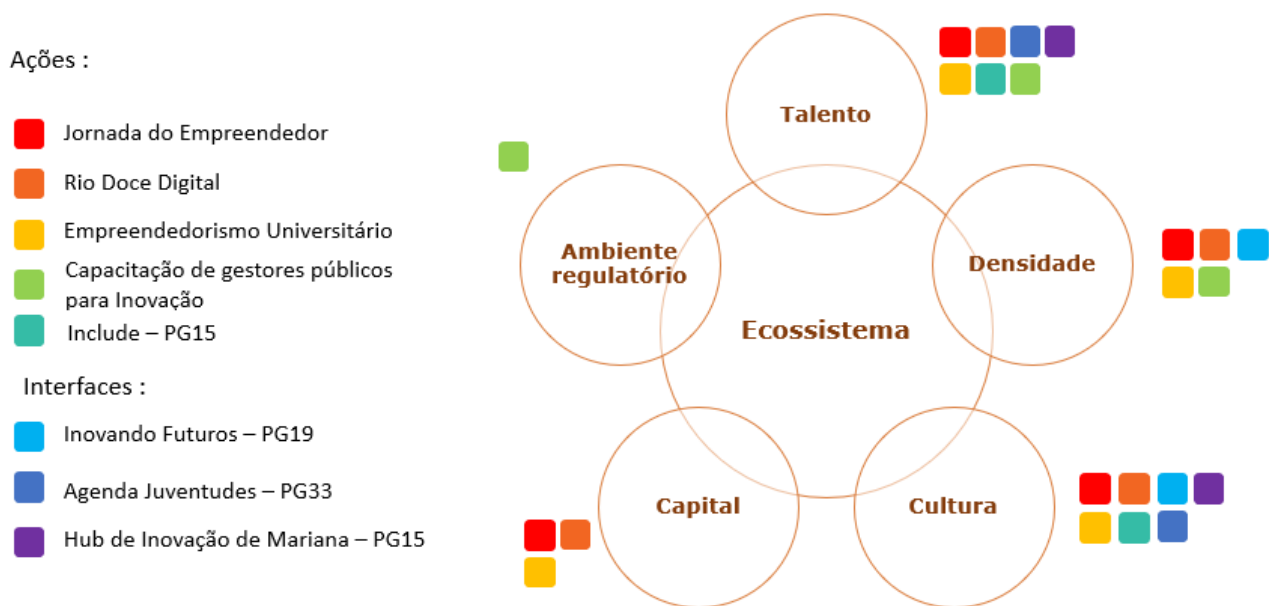


Figura 1: Mapeamento de interfaces

PG 15 – PROMOÇÃO DA INOVAÇÃO

O Hub de inovação será uma metodologia voltada principalmente para empreendedores criarem, desenvolverem e acelerarem seus serviços ou produtos transformadores. Esses jovens empreendedores podem criar um negócio ou desenvolver projetos já estruturados e em muitos casos com soluções inovadoras. O projeto inicialmente formulado para operar na Casa do Empreendedor ocorrerá de forma remota em sua primeira rodada. Essa ação contribui para os elementos de talento, cultura e densidade.

PG 19 – PROGRAMA DE RECUPERAÇÃO DE MICRO E PEQUENOS NEGÓCIOS

O PG19 tem atuação concentrada em Micro e Pequenos negócios atingidos. Porém, nos últimos anos o programa tem atendido também os jovens atingidos do reassentamento através do projeto “Inovando Futuros”. Através do desenvolvimento de Planos de Vida e Planos de Negócio o projeto contribui com os elementos cultura e densidade. Além disso, esse primeiro contato com planos de vida e negócios cria na comunidade uma população crítica e receptiva às iniciativas de empreendedorismo e inovação.

PG 33 – EDUCAÇÃO E CULTURA

Em 2019, o Programa de Educação para Revitalização da Bacia do Rio Doce – PG 33, através do Projeto Formação de Lideranças Jovens, selecionou cinco instituições parceiras para desenvolver processos de formação e engajamento de jovens voltados à revitalização ambiental, social, econômica e cultural em 41 municípios da bacia. No total, 1.200 jovens entre 15 e 29 anos poderão participar dos projetos de forma gratuita. Em 2020, devido à pandemia do novo coronavírus, as atividades continuam de forma online, por meio de ferramentas virtuais.

Os projetos desenvolvidos pela Agenda Juventudes (conjunto de ações do PG33 voltadas para o público jovem) trabalham no desenvolvimento de lideranças em projetos relacionados à reparação, contribuindo para os elementos de talento, cultura e densidade. Além disso, muitos desses projetos têm potencial para serem amadurecidos através das ações de pré-aceleração do Empreende Rio Doce.

11 REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

Fostering a Startup and Innovation Ecosystem. **Up Global ,2014**. Disponível em: < <http://bit.ly/relatorio-ecossistema>>

OLIVEIRA, C. A.; COZZI, A. O.; NOGUEIRA, V.; COSTA, V. **O Ecossistema Empreendedor brasileiro de Startups: Uma análise dos determinantes do empreendedorismo no Brasil a partir dos pilares da OCDE**. Fundação Dom Cabral (FDC): Núcleo de Inovação e Empreendedorismo. Relatório de Pesquisa. Nova Lima, MG: 2013.

Saiba como os ecossistemas fomentam o empreendedorismo no interior. **Inovação Sebrae,2017**. Disponível em: < <https://inovacaosebraeminas.com.br/saiba-como-os-ecossistemas-fomentam-o-empreendedorismo-no-interior/>>