

REGULAMENTO 2023





ÍNDICE

- O DESAFIO
- EQUIPES
- O JOGO
- COMUNICAÇÃO
- SUPORTE
- OUTRAS INFORMAÇÕES



O DESAFIO

#1 O QUE É O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR SEBRAE?

É um jogo virtual, de caráter educacional, que simula o dia a dia de uma empresa, em que estudantes do Ensino Médio - Técnico e Universitários, organizados em equipes, vivenciam o universo e as possibilidades do mundo empreendedor por meio de uma experiência digital de aprendizagem, testando sua capacidade de gerenciar negócios, tomar decisões e trabalhar em equipe.

#2 COMO FUNCIONA O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

O Desafio utiliza um jogo/software de gerenciamento que durante a competição avalia as decisões das equipes em ambientes que simulam o funcionamento do mercado. Essas decisões são comparadas com as dos concorrentes, o que resulta em uma pontuação para as equipes ao final de cada rodada de decisão. Ao final de cada fase, a pontuação acumulada das equipes é utilizada para gerar o ranking. Os critérios de pontuação encontram-se no manual do participante (disponível no início da 1ª Fase) e os de classificação neste regulamento do jogo em cada fase.

A competição possui 04 (quatro) fases, divididas em 02(duas) etapas, uma Estadual (virtual) e outra Nacional (presencial).





O DESAFIO

#3 QUEM PODE PARTICIPAR DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

- Estudantes do Ensino Médio (1º, 2º e 3º ano), de escolas públicas e particulares, autorizadas pela Secretaria de Educação ou MEC, que residam nos estados de Minas Gerais e Pernambuco, e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2023 estejam matriculados, e regularmente frequentando a escola.
- Estudantes matriculados em quaisquer cursos de nível Técnico de escolas públicas e particulares, autorizadas pela Secretaria de Educação ou MEC, que residam nos estados de Minas Gerais e Pernambuco, e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2023 estejam matriculados, e regularmente frequentando a escola.
- Estudantes de cursos de graduação sequenciais e formação tecnológica presenciais, semipresenciais e à distância, em instituições de Ensino Superior credenciadas pelo Ministério da Educação - MEC, que residam nos estados de Minas Gerais e Pernambuco, e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2023 estejam matriculados, e regularmente frequentando-a em disciplina (s) desta modalidade.

Observações:

- Em casos de cursos virtuais, realizados à distância, será necessário que os estudantes residam obrigatoriamente em uma cidade dos estados de Minas Gerais ou Pernambuco, mesmo que a instituição seja de outro estado. A condição de curso virtual deverá ser comprovada pela Instituição nesses casos, sob pena de desclassificação da equipe a qualquer momento do Desafio.
- Todos os integrantes da equipe deverão estar matriculados em Instituições de Ensino Superior ou do Ensino Médio – Técnico, autorizadas pela Secretaria de Educação e/ou MEC, do Estado de Minas Gerais ou Pernambuco, considerada esta unidade da federação, para todos os fins e efeitos de direito, a unidade de origem da equipe. Os participantes de curso à distância serão considerados como alunos inscritos da UF de seu domicílio, devendo comprovar quando solicitado.
- Para os efeitos deste Regulamento, cursos autorizados pela Secretaria de Educação e/ou MEC são aqueles que receberam autorização pelo MEC para funcionar. Os documentos comprobatórios dessa condição poderão ser solicitados pela coordenação da competição a qualquer momento. Caso seja verificada alguma irregularidade, toda a equipe será automaticamente desclassificada.

O DESAFIO

Importante:

- A Etapa Nacional (presencial) poderá ocorrer em dias úteis, feriados ou final de semana.
- Os estudantes classificados para a etapa presencial deverão participar de todas as atividades programadas.
- Se por qualquer motivo não puder participar da etapa presencial deverá comunicar imediatamente sua ausência à Coordenação do seu Estado de inscrição.
- Se o bilhete de passagem já tiver sido emitido o estudante ficará obrigado a ressarcir imediatamente o valor ao Sebrae.
- O não-comparecimento, por motivos pessoais ou decisão da Coordenação, ausência ou atraso a qualquer atividade dessa etapa implicará automaticamente na desclassificação do estudante, que deverá retornar imediatamente a sua cidade de origem.
- Caso o estudante vier a perder ou desistir do voo por qualquer motivo, o Sebrae não fornecerá outro bilhete de passagem, não arcará com quaisquer custos decorrentes de alteração do voo, nem com a emissão de novo bilhete.
- O estudante poderá solicitar ao SEBRAE documento comprobatório do seu comparecimento à competição presencial.
- O Sebrae fornecerá deslocamento aéreo e/ou transporte local, hospedagem e alimentação para o estudante e para professor orientador participante da etapa presencial, cujas regras estarão definidas no regulamento específica da etapa presencial.
- O SEBRAE não arcará com despesas outras, como por exemplo: de frigobar, telefone, internet, lavanderia, táxi, ou qualquer despesa pessoal.
- A viagem deverá ser comprovada por meio da apresentação do bilhete de passagem no início da etapa presencial e 5 dias após o término dessa etapa.





O DESAFIO

Desistência e Desclassificação

Será considerado desistente pelo SEBRAE e automaticamente desclassificado da competição o participante que:

- a) Não for localizado pelo SEBRAE em até 5 dias após tentativa de contato a ser realizado por e-mail ou telefone.
- b) Não encaminhar documentação comprobatória após a solicitação do SEBRAE, no prazo de até 5(cinco) dias.
- c) Não puder, por qualquer motivo, participar da etapa presencial.
- d) Não atender aos critérios deste Regulamento, quanto à verificação da documentação.

#4 QUAIS SÃO OS OBJETIVOS DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR

O objetivo principal do Desafio Jovem Empreendedor é disseminar a cultura empreendedora e estimular o desenvolvimento de atitudes e habilidades essenciais de gestão, ligadas ao dia a dia dos negócios. Além disso, ajudar a preparar jovens estudantes para o mercado através de ações práticas, seja como empreendedores ou intraempreendedores.

O Desafio difunde conceitos de competitividade, ética, mercado, inovação, gestão, empreendedorismo, entre outros.

O Desafio Jovem Empreendedor propicia ao jovem a oportunidade de vivenciar a experiência de empreender, colocando-o frente a frente com as dificuldades decorrentes da responsabilidade de administrar uma empresa.

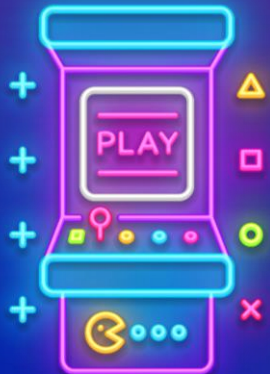


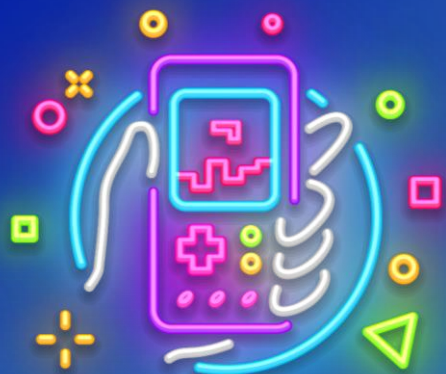
O DESAFIO



#5 QUAIS OS BENEFÍCIOS DE PARTICIPAR DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

- Enxergar as consequências de suas decisões, assumindo riscos;
- Assimilar erros com facilidade, evitando que ocorram novamente em uma situação real;
- Entendimento sobre a integração que existe entre as diversas áreas funcionais de uma organização;
- Experiência no processo de tomada de decisão e avaliação de resultados;
- Desenvolve habilidades interpessoais, além de interpretação de informações, relatórios econômicos, financeiros e de mercado;
- Aprendizado prático, dinâmico e motivante;
- Estimula a busca de informações, solução de problemas, independência, autoconfiança, senso de urgência, além do desenvolvimento de aspectos comportamentais;
- Estimula a visão de negócios e o raciocínio estratégico;
- Exercita a criatividade, utilizando os recursos disponíveis;
- Desenvolve o trabalho em equipe, dividindo funções;
- Ativa o espírito empreendedor e de liderança;
- Trabalha a argumentação sólida, baseada em fatos;
- Prepara os participantes para situações inesperadas, na qual o gestor precisa tomar decisões.





O DESAFIO

#6 TEM CERTIFICADO DE PARTICIPAÇÃO?

Sim. O certificado de participação será disponibilizado ao final do Desafio, diretamente aos participantes das equipes. Terão direito ao certificado as equipes e professores que finalizarem a respectiva fase, sendo comprovado através do envio das decisões contidas em cada rodada do jogo, em cada fase. A carga horária total para as equipes que concluírem as quatro fases do Desafio será de 80 horas. Os certificados poderão ser utilizados como comprovação de horas de atividade complementar.

Fase 1 - Descoberta 10 horas

Fase 2 - Ideação 10+20 horas = 30 horas

Fase 3 - Modelagem - Semifinal 10+ 20+40 horas = 70 horas

Fase 4 - Implantação - Final 10+20+40+10 horas = 80 horas

#7 QUEM PROMOVE O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

O Desafio Jovem Empreendedor é promovido pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE MG, PE e Nacional, tendo como empresa executora a Inova GS.



EQUIPES

#8 COMO FORMAR UMA EQUIPE?

As equipes podem ter no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) Estudantes, e 01(um) professor mentor.

Os integrantes das equipes deverão ser organizados conforme o nível de ensino em que estão matriculados, a saber: equipes de Ensino Médio e Técnico e equipes do Ensino Superior e Tecnólogo.

Não poderá haver equipes mistas (por exemplo: equipes contendo estudantes do nível médio/técnico com estudantes do nível superior/tecnólogo e vice-versa).

Os integrantes da equipe deverão ser da mesma Instituição de Ensino e mesmo nível de ensino, independente do curso ou período.

O professor mentor deverá ser indicado pela equipe dos estudantes, e pertencer a mesma Instituição de Ensino.

Os alunos só poderão compor uma única equipe.





EQUIPES

#9 QUEM É O LÍDER DA EQUIPE?

Para efeito de organização e melhor comunicação, um dos membros da equipe será o líder da equipe. No ato da inscrição, os participantes da equipe indicarão seu representante, conforme prevê este Regulamento.

Formalmente, entretanto, não haverá qualquer distinção entre os membros da equipe, sendo todos integral e solidariamente responsáveis pelo envio e pelo recebimento de decisões e mensagens, assim como pelo acompanhamento de todas as comunicações, avisos e informações disponibilizadas no site do Desafio, e-mail e ou instagram oficial.

É papel do Líder da equipe informar um mentor até o final da 1ª Fase do Desafio. Isso pode ser feito através da guia Suporte, presente no site oficial.



EQUIPES

#10 QUAL O PAPEL DO PROFESSOR MENTOR DE EQUIPE?

Atuar como um facilitador, orientando a equipe na busca das melhores escolhas e estratégias;

Oferecer suporte de conteúdo especializado nas áreas de Time/Pessoas, Produção, Finanças, Marketing, UX, Planejamento e Análise da Concorrência, a fim de ajudar a equipe durante as rodadas de decisões;

Orientar os grupos na busca de informações e solução de problemas durante as rodadas de decisões;

Estimular a independência e autoconfiança dos participantes, não tomando a decisão por eles, mas atuando como conselheiro, estimulando a livre iniciativa e as competências empreendedoras;

Orientar, ouvir e dialogar com estudantes;

Manter atitude ética durante toda a competição;

O professor mentor não tem a obrigatoriedade de participar de encontros (virtuais ou presenciais) das equipes que orienta; o trabalho de orientação e mentoria poderá acontecer da melhor forma escolhida e combinada entre equipes e professor mentor;

Como o Desafio Jovem Empreendedor é um jogo destinado para estudantes, o professor orientador deverá estar vinculado à mesma instituição de ensino das equipes que serão orientadas por ele;

Não há restrições quanto à formação do professor mentor, nem de quantidade de equipes que ele pode orientar; É proibido o compartilhamento de informações entre as equipes mentoradas pelo mesmo professor, bem como atuação em conjunto no mercado simulado.

Não podem mentorar equipes os profissionais que exercem cargo de analista no Sebrae e são educadores.

Importante: um Professor Mentor não poderá atuar paralelamente também como aluno/integrante de uma equipe. Nesses casos onde um Professor é também um Aluno (mesmo em outro nível), ele deve escolher se atuará como aluno em uma única equipe ou como professor mentor de uma ou mais equipes.





EQUIPES

#11 DESISTÊNCIAS E/OU EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES

Caso ocorra a desistência de algum participante, a equipe será desclassificada se o número de membros remanescentes for inferior a 3 (três).

A equipe poderá solicitar a exclusão de um participante a qualquer momento, respeitados os números máximo e mínimo de integrantes na equipe. A exclusão se dará apenas com a expressa concordância do integrante que estiver sendo excluído, através do canal de Suporte no Jogo.

Um participante não pode integrar mais de uma equipe, sob pena de desclassificação da equipe no Desafio.

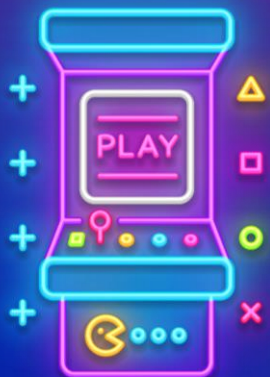
Um professor pode orientar e integrar mais de uma equipe.



O JOGO

#12 COMO SE INSCREVER?

A inscrição poderá ser realizada exclusivamente pela Internet, a partir das 12h00 (horário oficial de Brasília) do dia 01 de Março de 2023 até as 23h59min (horário oficial de Brasília) do dia 31 de Março de 2023, no site oficial da competição desafiojovemempreendedor.com.br, com o preenchimento e o envio da ficha de inscrição efetuados após a leitura e a aceitação integral dos termos e das condições deste Regulamento.



Importante: No processo de inscrição da equipe, não esqueça de revisar as informações de todos os participantes antes de confirmar o envio. Após a inscrição, todos os integrantes e professor orientador, receberão um e-mail com informações para confirmar sua participação e manifestar concordância com a Política de Privacidade do SEBRAE. A confirmação da inscrição da equipe está condicionada às confirmações de todos os membros da equipe.

Apenas um integrante deve realizar a inscrição da equipe, tendo em mãos as seguintes informações de todos os demais:

Informações da Instituição de Ensino Superior:

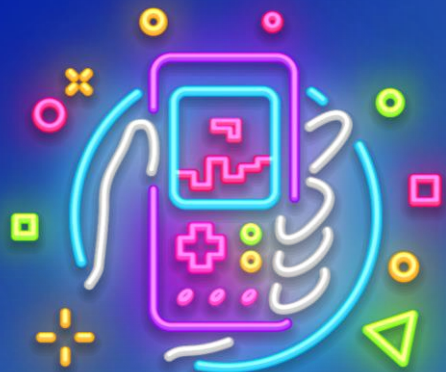
Nome e Cidade da instituição de Ensino

Informações do Professor Orientador:

Nome completo e E-mail

Informações dos integrantes da equipe:

Nome completo, E-mail, Celular, Cidade, CPF e Endereço (rua, nº, bairro e CEP), Sexo, Data de Nascimento, Curso, Período do Curso



O JOGO

#13 PREMIAÇÃO

As premiações listadas a seguir, se referem às equipes mais bem colocadas:

Medalha para 1º, 2º e 3º lugares estaduais

Troféu para 1º, 2º e 3º lugares nacionais

1º lugar Nacional: Kit gamer com 3 peças, Echo Dot 4ª geração, Relógio Inteligente, Óculos VR e Participação no Big Festival, principal evento de lançamento de jogos da América Latina, com as seguintes despesas pagas pelo Sebrae: deslocamento aéreo e/ou transporte local, hospedagem e alimentação para o estudante e para professor orientador;

2º lugar Nacional: Kit Gamer com 2 peças, Echo Dot 4ª geração e Óculos VR;

3º lugar Nacional: Kit Gamer com 2 peças e Óculos VR.

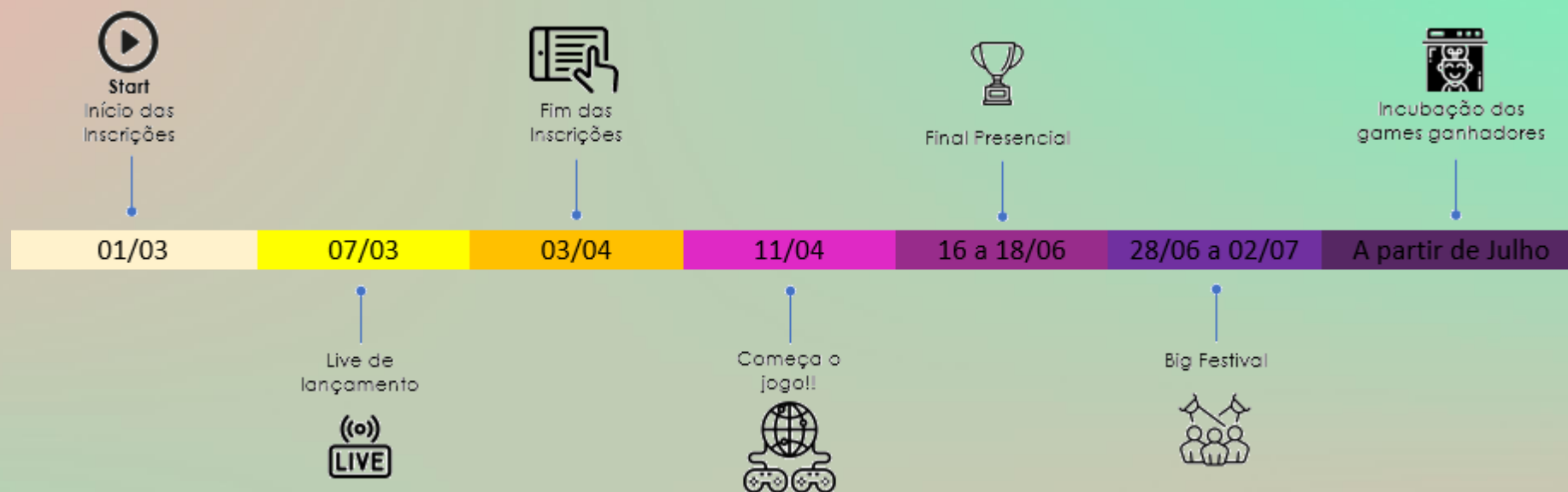
#14 QUANTO CUSTA?

A inscrição é totalmente GRATUITA para todos os integrantes, professores e instituições.



O JOGO

#15 CRONOGRAMA



O cronograma poderá sofrer alterações ao longo do Desafio, por esse motivo, é importante que todos os integrantes das equipes estejam atentos às datas e prazos.

As inscrições estarão abertas até o prazo informado, ou ainda, até que as vagas se esgotem.

Em cada fase haverá um número de rodadas de decisões a ser definido pela coordenação da competição, que poderá não ser divulgado antecipadamente aos participantes.

As datas e os prazos para o envio de cada decisão somente serão divulgados durante a competição, após a liberação dos resultados da rodada de decisões anterior, e poderão ocorrer tanto em dias úteis quanto em feriados ou finais de semana. Cada equipe será responsável pelo acompanhamento diário, na sua área restrita, da agenda de tarefas e do quadro de avisos no site oficial da competição, bem como informações que possam ser compartilhadas por e-mail e/ou instagram.





O JOGO

#16 FASES DO JOGO

1ª FASE: DESCOBERTA (CLASSIFICAÇÃO)

2ª FASE: IDEAÇÃO (SEMIFINAL ESTADUAL)

3ª FASE: MODELAGEM - FINAL ESTADUAL

4ª FASE: IMPLANTAÇÃO - FINAL NACIONAL

A JORNADA



O JOGO

#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

O cronograma geral da competição obedecerá aos seguintes termos.

*Os critérios podem sofrer alterações. Recomendamos que as equipes se atualizem quanto ao Regulamento constantemente.

Os critérios de classificação serão os seguintes:

1ª FASE: DESCOBERTA - Classificação: estarão nesta fase as equipes que se inscreveram no Desafio Jovem Empreendedor e que tenham cumprido com todos os procedimentos descritos nos termos do regulamento.

Todas as equipes serão organizadas em chaves de acordo com o nível de ensino e estado ao qual pertencem e, prioritariamente, por Instituição de Ensino. Haverá chaves distintas para Minas Gerais e Pernambuco de maneira que as equipes de MG concorram somente entre si e as equipes de PE, idem. As chaves por estado serão denominadas DJE2023-MG EMT ou ETS Chave 1, DJE2023-MG EMT ou ETS Chave 2, DJE2023-MG ou ETS EMT Chave 3 para Minas Gerais e DJE2023-PE EMT ou ETS Chave 1, DJE2023-PE EMT ou ETS Chave 1 para Pernambuco e assim por diante, onde: EMT significa Ensino Médio e Técnico e ETS significa Ensino Tecnólogo e Superior. Cada chave será composta por até 8 equipes.

Critérios de classificação na Fase 1:

Critério 1 – A realização e envio das atividades é individual e está disponibilizada na plataforma do Desafio. Avança para a próxima fase do Desafio (Semifinal Estadual), todas as equipes, em que todos os participantes tenham completado e enviado as atividades desta fase dentro do prazo estabelecido.

O prazo da atividade será divulgado no início da Fase 1.

Atenção: Não serão aceitas atividades enviadas depois do prazo. Caso uma equipe tenha integrantes que não enviaram as atividades, a equipe será desclassificada.





O JOGO

2ª FASE: IDEACÃO - Semifinal Estadual: nesta fase, as chaves continuam distintas para cada nível de ensino e estado e prioritariamente por Instituição de Ensino, de maneira que as equipes de Minas Gerais concorram somente entre si e as equipes de Pernambuco concorram entre si.

As equipes vivenciarão um novo cenário de decisões.

Avança para a próxima fase do Desafio (Final Estadual), apenas a equipe vencedora de cada chave, ou seja, aquela que conquistar a maior pontuação acumulada somada com a pontuação da atividade na última rodada.

OBS: No caso de a quantidade de inscritos em algum nível de ensino de algum dos estados participantes ser insuficiente para formação de mais de 1 chave, apenas 1 chave da respectiva modalidade será formada, alterando assim a regra para avançar para a próxima Fase do Desafio. Neste caso, passam para a Fase 3 as 4 equipes com melhor pontuação geral.

A duração desta etapa será divulgada no início da Fase 2.

Critérios de avaliação na Fase 2:

Critério 1 – Envio da atividade, a realização e envio da atividade é em grupo e está disponibilizada na plataforma do Desafio. A pontuação da atividade varia de 0.00 a 100.00 e considera o envio ou não da mesma. O prazo para envio da atividade será divulgado no início da Fase 2.

Critério 2 – Pontuação acumulada das rodadas de tomada de decisões: a pontuação acumulada, que vai de 0.00 a 100.00, é gerada automaticamente pelo jogo, com base nas decisões enviadas pelas equipes. Essa é uma atividade em grupo/equipe. Mais detalhes podem ser encontrados no botão “Ajuda” , presente na plataforma.

Confira abaixo a regra de peso:
70% (critério 2) e 30% (critério 1)

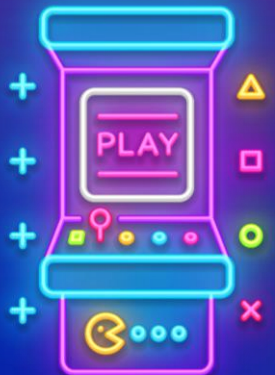


O JOGO



3ª FASE: MODELAGEM – Final Estadual: nesta fase, as equipes vencedoras da fase anterior serão reagrupadas em outras chaves. As novas chaves continuam distintas para cada nível de ensino e estado, e prioritariamente por Instituição de Ensino, de maneira que as equipes de Minas Gerais concorram somente entre si e as equipes de Pernambuco concorram entre si. As equipes vivenciarão um novo cenário de decisões com novidades!

Avançam para a próxima fase do Desafio (Final Nacional), as 3 (Três) equipes com maior pontuação no ranking global, por estado e nível de ensino, dentre todas as chaves da Semifinal, ou seja, para uma equipe conquistar sua vaga na final nacional, não basta ser a melhor da sua chave, ela precisará estar entre as melhores “pontuações gerais” considerando todas as equipes participantes da final estadual. A duração desta etapa será divulgada no início da Fase 3.



Critérios de avaliação na Fase 3:

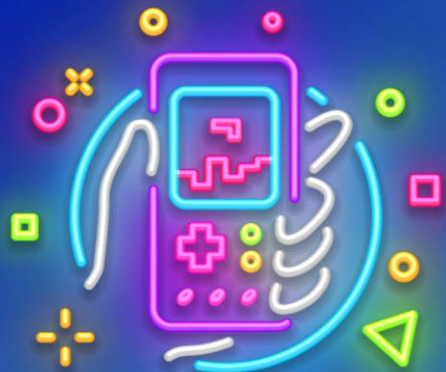
Critério 1 – Envio da atividade, a realização e envio da atividade é em grupo e está disponibilizada na plataforma do Desafio. A pontuação da atividade varia de 0.00 a 100.00 e considera o envio ou não da mesma. O prazo para envio da atividade será divulgado no início da Fase 3.

Critério 2 – Pontuação acumulada das rodadas de tomada de decisões: a pontuação acumulada, que vai de 0.00 a 100.00, é gerada automaticamente pelo jogo, com base nas decisões enviadas pelas equipes. Essa é uma atividade em grupo/equipe. Mais detalhes podem ser encontrados no botão “Ajuda”, presente na plataforma.

Confira abaixo a regra de peso:

70% (critério 2) , 30% (critério 1)

Indicamos o Curso Introdução à Indústria de Games, <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/cursosonline/introducao-a-industria-de-games,4dbbe360b0222810VgnVCM100000d701210aRCRD> , para aprofundamento dos conhecimentos necessários para tomada de decisões na Fase 3.



O JOGO

4ª FASE: IMPLANTAÇÃO – Final Nacional*: nessa Fase, as equipes finalistas serão reagrupadas em apenas 1 chave de competição por nível de ensino.

As equipes finalistas vivenciarão um novo cenário de tomada de decisões com condições distintas e outras novidades.

A final acontecerá com todas as equipes presencialmente, e será realizada nas semanas subsequentes à Etapa 1.

A Data prevista da Final pode ser alterada a qualquer tempo.

Serão classificados para essa Etapa as 3 (três) equipes do Estado de MG e do Estado de PE, mais bem colocadas na Etapa 1 por nível de ensino, totalizando aproximadamente 60 (noventa) participantes.

*A Etapa 2 - Final Nacional será realizada presencialmente em local a ser divulgado, mas está sujeita às condições e protocolos de segurança relacionados à pandemia, podendo acontecer a distância, se houver restrições na época de sua realização.

Critérios de avaliação na Fase 4:

Critério 1 – Apresentação do Pitch presencial do game pensado pelas equipes. A pontuação da atividade varia de 0 a 100 e será avaliada por uma banca de especialistas. Os critérios de avaliação do Pitch serão divulgados no início da Fase 4.

Critério 2 – Pontuação acumulada das rodadas de tomada de decisões: a pontuação acumulada, que vai de 0 a 100, é gerada automaticamente pelo jogo, com base nas decisões enviadas pelas equipes. Essa é uma atividade em grupo/equipe. Mais detalhes podem ser encontrados no botão “Ajuda” , presente na plataforma.

Confira abaixo a regra de peso:

70% (critério 2) e 30% (critério 1)



O JOGO

#18 COMO SERÁ O ACESSO AO JOGO?

Todos os integrantes das equipes poderão acessar o jogo através do site desafiojovemempreendedor.com.br, sendo necessária uma conexão com a internet e que o navegador Google Chrome esteja instalado no notebook ou Desktop dos integrantes da equipe.

Caso o Google Chrome não esteja instalado, você pode realizar o download gratuito através desse site: google.com/intl/pt-BR/chrome





O JOGO

#19 QUAIS SERÃO OS TEMAS DO DESAFIO?

O método Sebrae de Educação Empreendedora está focado em propiciar desafios para estudantes e educadores. Qualquer que seja o tema deste desafio ou tipo de empreendedorismo que espera-se desenvolver, há etapas sequenciais a serem cumpridas do início ao fim. Isto é o que denominamos como o conceito de Jornada do Empreendedorismo com as seguintes etapas: Descoberta, Ideação, Modelagem e Implantação.

A edição 2023 do Desafio Jovem Empreendedor está fundamentada na Jornada do Empreendedorismo, percorrendo assim esta trilha no processo de simular o dia a dia de uma empresa. A ideia é que os participantes vivenciem experiência digital de aprendizagem, o universo e as possibilidades do mundo Empreendedor.

O tema central deste ano é a Indústria de Games – Economia Criativa, setor de entretenimento com crescimento mais rápido do mundo e muito procurado por jovens cada vez mais conectados com a tecnologia e inovação.

Guias e materiais orientativos serão disponibilizados com objetivo de familiarizar os participantes com as temáticas e o cenário do Jogo.



O JOGO

#20 COMO JOGAR?

Ao participar do Desafio Jovem Empreendedor, o participante tem que tomar decisões referentes a cada área de sua empresa. Time, Produção, Finanças, Marketing, UX, Planejamento e Análise da Concorrência, por exemplo, são algumas das experiências com as quais os competidores se deparam. Cada decisão tomada pode influenciar o desempenho da empresa até o final do jogo. Por isso, a equipe precisa se concentrar e analisar muito bem todas as áreas antes de se decidir.

Muitas dificuldades aparecerão pelo caminho até a vitória. É necessário lidar com dívidas de empréstimos realizados, demissões, acidentes, erros de produção/serviço e precificação, mercado que encolhe ou aumenta sem precedentes, e muito mais. Todos esses problemas, dentre outros ocorrem por um motivo. A equipe precisará descobrir suas causas para encontrar soluções.

Não basta apenas gerenciar uma empresa, é necessário ter também criatividade. Afinal, sem pessoas empreendedoras, com visão e disposição para mudar as coisas, nada acontece.

A cada fase, equipes vão sendo eliminadas até chegar à equipe vencedora da grande Final. A cada rodada, as decisões das equipes são comparadas com as dos concorrentes, resultando em uma pontuação melhor ou pior no Desafio. É pressão a todo momento!

Chegar à Final é uma grande vitória, afinal, são milhares de participantes movidos pela vontade de ganhar, não só o Troféu de vencedor, mas reconhecimento e experiência.





O JOGO

#21 EQUIPAMENTOS E SISTEMAS NECESSÁRIOS

A configuração mínima necessária do equipamento e da conexão para participar da competição será:

Equipamento: microcomputador, notebook ou tablet com processador AMD/Intel 1.0 Ghz ou superior, 1 Gb, 500MB de espaço livre no disco rígido (HD) no diretório "C:"; Windows XP, Vista, Windows 7 ao 10; Placa de vídeo com resolução de 1024X768 e esquema de cores de 32 bits ou superior; com acesso à internet;

Conexão: capacidade para baixar arquivos de 10Mb. Não será de responsabilidade da organização da competição a solução de problemas técnicos que por ventura, venham a ocorrer durante o Desafio, tais como incompatibilidade de placas, desempenho de memória e da máquina e problemas de comunicação ocasionados por redes ou provedores de acesso.

As equipes que utilizarem máquinas conectadas em redes com configurações técnicas especiais (firewall, proxy e outras) deverão procurar o auxílio de suporte técnico local para o perfeito acesso ao Jogo.

A coordenação do “Desafio Jovem Empreendedor” só garantirá o perfeito funcionamento do jogo em ambiente Windows, com o navegador Google Chrome instalado, visto que o software e o site foram desenvolvidos com ferramentas compatíveis com essas plataformas.



COMUNICAÇÃO

#22 COMO SERÁ REALIZADA A COMUNICAÇÃO OFICIAL?

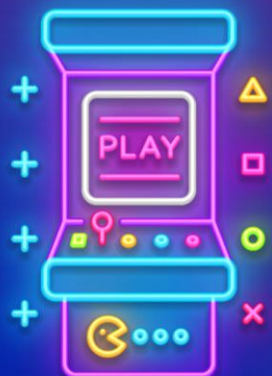
A comunicação oficial entre os participantes e a coordenação do Desafio será feita exclusivamente pela página oficial da competição <https://desafiojovemempreendedor.com.br> na área de "Notícias", área restrita das equipes e/ou também por e-mail e redes sociais.

As páginas oficiais do Desafio Jovem Empreendedor nas redes sociais são:

Facebook: facebook.com/DesafioJovemEmpreendedor

Instagram: instagram.com/DesafioJovemEmpreendedor

LinkedIn: linkedin.com/showcase/DesafioJovemEmpreendedor



Será responsabilidade das equipes realizar o envio das decisões de cada rodada dentro do prazo determinado, respeitando data e hora limites, informados na página oficial do jogo e dentro do Jogo.

As datas-limite para envio de decisões serão divulgadas na agenda de tarefas e no quadro de avisos da área restrita do site oficial do “Desafio Jovem Empreendedor” e estarão sempre referenciadas ao horário oficial de Brasília.

As decisões e os resultados de cada rodada serão liberados no jogo, sendo necessário estar conectado à internet, efetuar login e acessar o ranking/resultados para poder visualizar.

Na área do site restrita aos participantes do jogo, haverá um espaço para atendimento a consultas desde o momento da inscrição, através de abertura de ticket. Esse atendimento poderá não ser realizado em tempo real.

Os questionamentos apresentados durante a noite, feriados nacionais e finais de semana serão processados a partir das 8 horas (horário oficial de Brasília) do primeiro dia útil subsequente.

Não serão atendidas dúvidas referente ao jogo enviado pelo link "Fale Conosco" do SEBRAE, da Inova GS ou por qualquer outro canal de comunicação, que não sejam os oficiais do Desafio Jovem empreendedor.



SUPORTE

#23 COMO FUNCIONA O SUPORTE?

O Suporte será oferecido a todos os participantes do Desafio, por meio de sistema de Ticket, com acesso dentro do jogo na guia “Suporte”. Existem dois tipos possíveis de suporte:

Conceitual: são perguntas ligadas a conceitos de gestão de negócios, empreendedorismo, sobre como o jogo entende determinadas situações, etc. Aqui as perguntas serão respondidas, desde que a resposta não interfira diretamente nos resultados da equipe no jogo.

Técnico: são perguntas ligadas à utilização do jogo, problemas com envio de decisões e dificuldades de acesso às áreas.

Caso a resposta esteja contida parcial ou inteiramente no Manual do Participante, ou ainda, na sessão de Perguntas Frequentes a orientação será para que seja feita a leitura dos mesmos. O tempo de resposta para um Ticket será de 1 dia útil, entre as 7h00 e 18h00, por esse motivo, é aconselhado que não deixem perguntas para a última hora da decisão.



OUTRAS INFORMAÇÕES

#24 COORDENAÇÃO DA COMPETIÇÃO

O Desafio é coordenado por uma comissão composta por representantes do Sebrae MG, Sebrae PE, Sebrae Nacional e da empresa executora Inova GS.

#25 QUAIS SÃO AS PENALIDADES?

Além das hipóteses de desclassificação decorrentes do desempenho da equipe no jogo, será desclassificada toda e qualquer equipe que tentar invadir, fraudar, burlar ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados na competição.

Serão desclassificadas as equipes que tiverem membros de outros estados da federação que não sejam de Minas Gerais ou Pernambuco, ou cuja instituição não tenha matriz ou campus nos estados de Minas Gerais ou Pernambuco.

Serão desclassificadas também as equipes que, por si ou por seus integrantes, agirem de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação às demais equipes, aos seus colegas, aos interlocutores do SEBRAE, aos representantes da Inova GS, ou ainda, à Comissão Coordenadora, a quem caberá o julgamento de cada caso.

Também serão desclassificadas as equipes que não enviarem nenhuma decisão nas rodadas, em qualquer fase do Desafio, nos prazos estabelecidos pela coordenação da competição, ainda que em decorrência de problemas no servidor ou na rede utilizados pelo participante, como paradas temporárias no seu funcionamento, dificuldades de comunicação ou outros.

Caso um ou mais membros da equipe não apresente, quando solicitado, o comprovante de matrícula, ou quaisquer outros documentos eventualmente necessários para comprovar a veracidade de informações e o preenchimento das condições exigidas para a participação no jogo, a equipe será desclassificada.





OUTRAS INFORMAÇÕES

#26 DISPOSIÇÕES GERAIS

A confirmação da inscrição no Desafio só será efetuada mediante a marcação do "Aceite dos Termos e Condições do Regulamento" e do "Aceite da Política de Privacidade do SEBRAE" na tela de inscrição e/ou no e-mail por cada um dos integrantes do grupo, implicando necessariamente o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas. Ao confirmar a inscrição o candidato poderá ainda autorizar o recebimento de informações do SEBRAE sobre campanhas, dicas e ofertas de soluções.

Apesar de toda a comunicação oficial ocorrer pela área de mensagens que se encontra na área restrita das equipes no site do Desafio, em casos excepcionais a coordenação poderá utilizar outro meio de comunicação, sendo ele e-mail, redes sociais ou telefone.

Os participantes poderão, por motivos pessoais ou profissionais, pedir sua exclusão do Desafio, acarretando no abandono da sua equipe e de todos os direitos por ela conquistados nas fases.

Os dados de contato dos integrantes das equipes devem ser atualizados durante toda a duração desse Desafio.

Se a exclusão de um participante resultar em uma equipe com menos de 3 pessoas, essa equipe será desclassificada do Desafio.

Uma equipe e/ou participante poderá ainda, ser desclassificada pela Comissão Organizadora do Desafio, se comprovado o descumprimento de qualquer cláusula contida neste Regulamento, acarretando na perda de qualquer direito adquirido por ela ou por sua equipe nas fases.

Menores de 18 anos poderão participar do Desafio, desde que cumpram todos os termos deste Regulamento.

Será obrigatória a leitura do Manual da Equipe, termos, regulamentos do Desafio, assim como outros materiais que poderão ser disponibilizados.

Após o fim do Desafio, os participantes que tiverem direito ao certificado poderão baixa-lo pelo site oficial, em formato digital, para que possam guardar, enviar para a instituição ou imprimir como desejarem.

O SEBRAE não se responsabilizará por nenhum dano que venha a ocorrer ao participante das atividades promovidas durante as etapas da competição, nem dentro ou fora do ambiente da competição por atos próprios ou de terceiros, cabendo apenas ao Sebrae aplicar as punições previstas neste Regulamento.

OUTRAS INFORMAÇÕES



As regras de pontuação aqui expostas podem ser alteradas pelo SEBRAE a qualquer momento, até o encerramento de cada Etapa desde que comunicadas previamente ao participante a data de sua vigência e o teor das mudanças.

No ato da entrega das premiações, os participantes deverão assinar o Termo de Recebimento de Prêmios.

Após o recebimento dos prêmios os participantes tornam-se responsáveis por estes.

A garantia e a manutenção corretiva dos prêmios serão as fornecidas pelo fabricante.

Eventuais falhas nos Regulamentos ou no sítio do Desafio, dúvidas, denúncias, condições diversas e casos omissos deverão ser imediatamente reportados ao Suporte que os encaminhará à Coordenação Estadual desse Desafio para deliberação e providências cabíveis.

Os participantes poderão autorizar a cessão de seus dados cadastrais ao SEBRAE, à Inova GS e aos patrocinadores da competição para utilização em futuras promoções, assim como ceder seus direitos e autorizarão a divulgação de seus nomes, voz e imagem de forma gratuita para a divulgação deste Desafio, por tempo indeterminado, tanto no Brasil quanto no exterior.

O SEBRAE e/ou a Inova GS poderão, a seu juízo, utilizar os direitos e as autorizações diretamente ou mediante terceiros, com ou sem edição, mesmo após o término do Desafio, sem que caiba aos participantes individualmente ou às equipes qualquer remuneração, ônus ou indenização.

As condições diversas não previstas neste Regulamento serão resolvidas pela Comissão Coordenadora, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.

Este regulamento é o documento oficial do "Desafio Jovem Empreendedor SEBRAE 2023" - competição dentro dos estados de Minas Gerais e Pernambuco para todos os fins e efeitos de direito.

Caso sejam verificadas divergências entre informações constantes nos sites, nos manuais, nos regulamentos específicos ou nos materiais de divulgação, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

Fica eleito o Foro da Capital do Estado de inscrição do usuário do Desafio Jovem Empreendedor (Minas Gerais e Pernambuco) para resolução e julgamento de quaisquer questionamentos, dúvidas, controvérsias e litígios de qualquer natureza, referentes às decisões tomadas pela Comissão Coordenadora, em particular aquelas relacionadas a fases, classificações e formas de premiações, dentre outras relacionadas à execução e ao desenvolvimento do Desafio, em detrimento de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.



OUTRAS INFORMAÇÕES

#27 HISTÓRICO DE ATUALIZAÇÕES DESTE REGULAMENTO

Nº	Data da atualização	Descrição
v1	01/03/2023	Primeira versão completa do Regulamento liberada no site.
v2	16/03/2023	Atualização das premiações.
v3	31/03/2023	Atualização do prazo para Inscrições.
v4	05/04/2023	Atualização da regra de classificação da fase 2 em caso de formação de apenas 1 chave.
v5	09/05/2023	Alteração nos critérios de avaliação da Fase 3



Execução:



Realização:

Educação
Empreendedora

