

# NÚCLEO INCUBADOR **IFG APARECIDA**



✉ nucleoincubador.aparecida@ifg.edu.br

📷 @nucleo.incubador.aparecida.ifg

# O que é incubação?

Processo de apoio a projetos ou potenciais projetos, que oferecem um conjunto de recursos e ações que propiciam condições favoráveis para o desenvolvimento, a produção e a comercialização de seus produtos e/ou serviços.

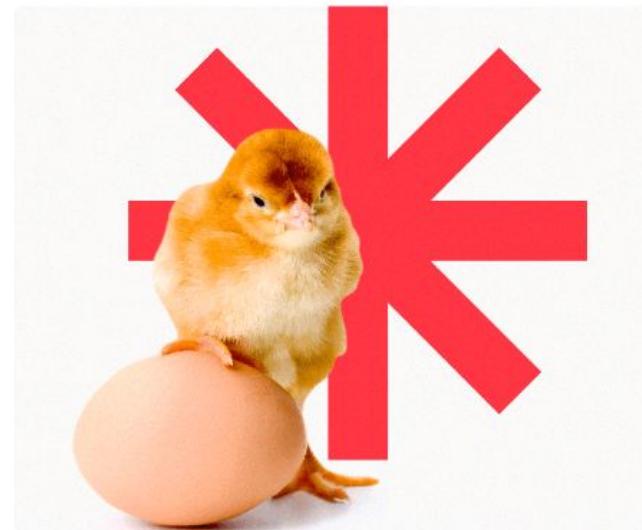
PROCESSO DE

## Incubação





## BENEFÍCIOS EM SER UM EMPREENDIMENTO INCUBADO



Capacitação  
e Assessoria



Assessoria em  
Propriedade Intelectual



Rede de  
Relacionamentos



Suporte, Infraestrutura  
Monitoramento.

# Os Núcleos Incubadores visam...

---

proporcionar o ambiente e condições adequadas para a criação, o desenvolvimento e a consolidação de empreendimentos de base social e tecnológica.



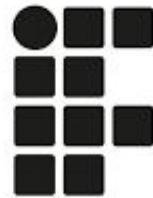
# Os Núcleos Incubadores visam...

---

Estimular a reflexão crítica da realidade social e a busca de ideias inovadoras que vincule conhecimento científico com propostas de soluções de problemas coletivos ou criação de produtos tecnológicos aptos para a comercialização.



# Estrutura organizacional



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Goiás

**eeia**  
IFG  
escritório de estímulo  
às incubações



**CiteLab**

Centro de Referência em  
Pesquisa e Inovação | IFG



Centro de Referência em  
Pesquisa e Inovação  
(CiteLab)

Divisão de  
Empreendedorismo e  
Tecnologias sociais

Escritório de Estímulo às  
Incubações

Núcleo Incubador  
(Incubadora)

GEPEX

Coordenação

Bolsistas



# localização

# Missão

---

Transformar ideias inovadoras de empreendedores em negócios de sucesso contribuindo para o desenvolvimento socioeconômico e ambiental do município de Aparecida de Goiânia e região com foco em processos educativos e suporte em aspectos operacionais.



✉ nucleoincubador.aparecida@ifg.edu.br

📷 @nucleo.incubador.aparecida.ifg

# Visão

---

Ser referência na geração e consolidação de empreendimentos de base tecnológica e social em Aparecida de Goiânia e região.



✉ nucleoincubador.aparecida@ifg.edu.br

Instagram icon @nucleo.incubador.aparecida.ifg

# Valores

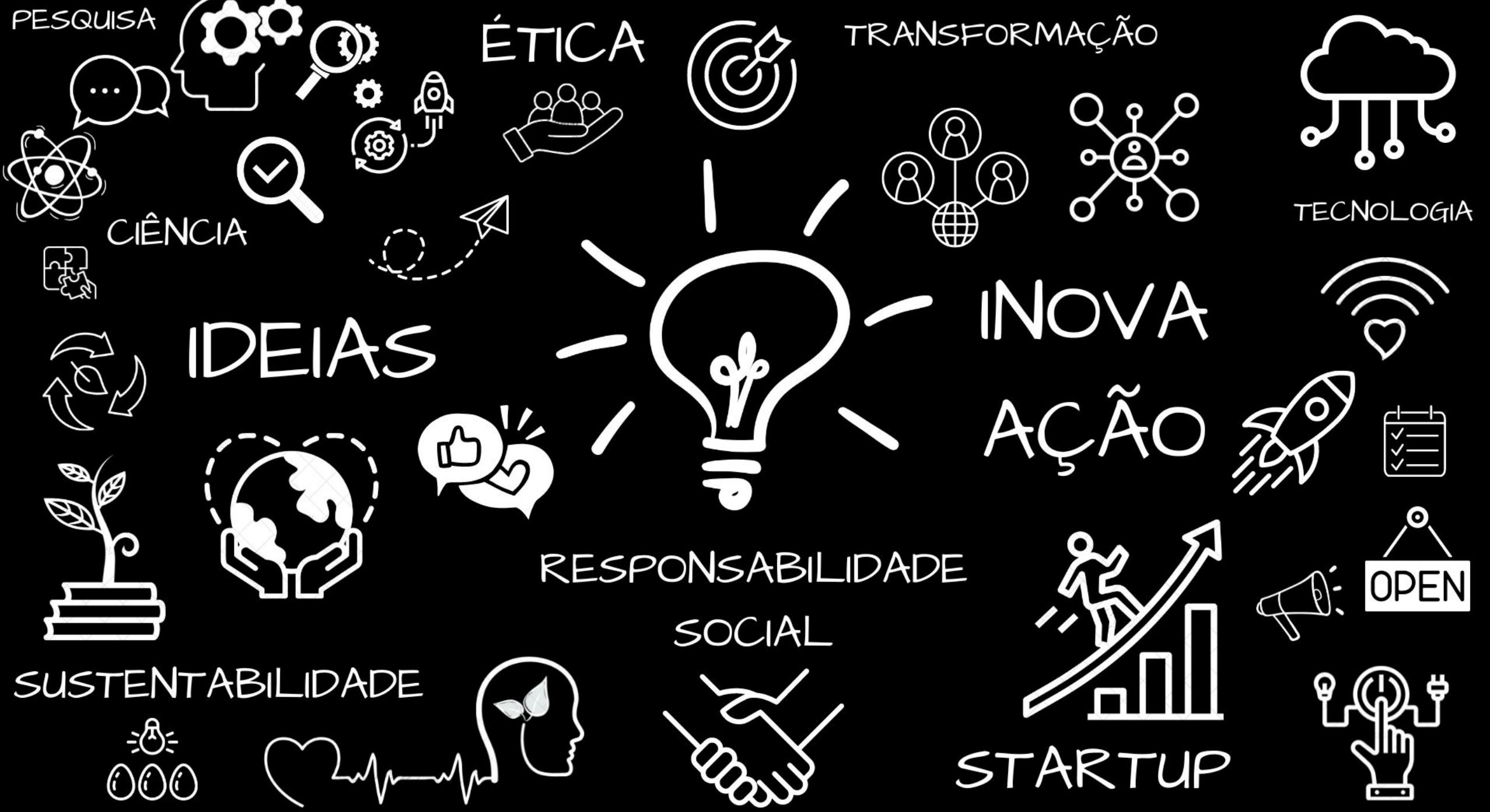
---

Inovação, sustentabilidade, ética, responsabilidade social e respeito à diversidade.



✉ nucleoincubador.aparecida@ifg.edu.br

📷 @nucleo.incubador.aparecida.ifg



# Objetivo geral

---

Estimular a criação e a consolidação de empreendimentos de base tecnológica e social de sucesso em Aparecida de Goiânia e região.



# Objetivos específicos

---

- Capacitar a comunidade externa e interna na área de empreendedorismo e inovação.
- Possibilitar a integração entre pesquisadores e empreendedores.
- Estimular a cultura empreendedora no processo formativo dos estudantes.
- Possibilitar a transformação de conhecimento em produtos e serviços sustentáveis a serem oferecidos ao mercado local e regional.
- Captar recursos de editais para a promoção de ações de estímulo às incubações.



# Equipe de Servidores

Nome: Douglas Xavier de Andrade  
E-mail: [douglas.andrade@ifg.edu.br](mailto:douglas.andrade@ifg.edu.br)  
Doutorado em Física - Docente

Nome: Manuela Alvarenga Nascimento  
E-mail: [manuela.nascimento@ifg.edu.br](mailto:manuela.nascimento@ifg.edu.br)  
Doutorado em Ciências Humanas - Docente

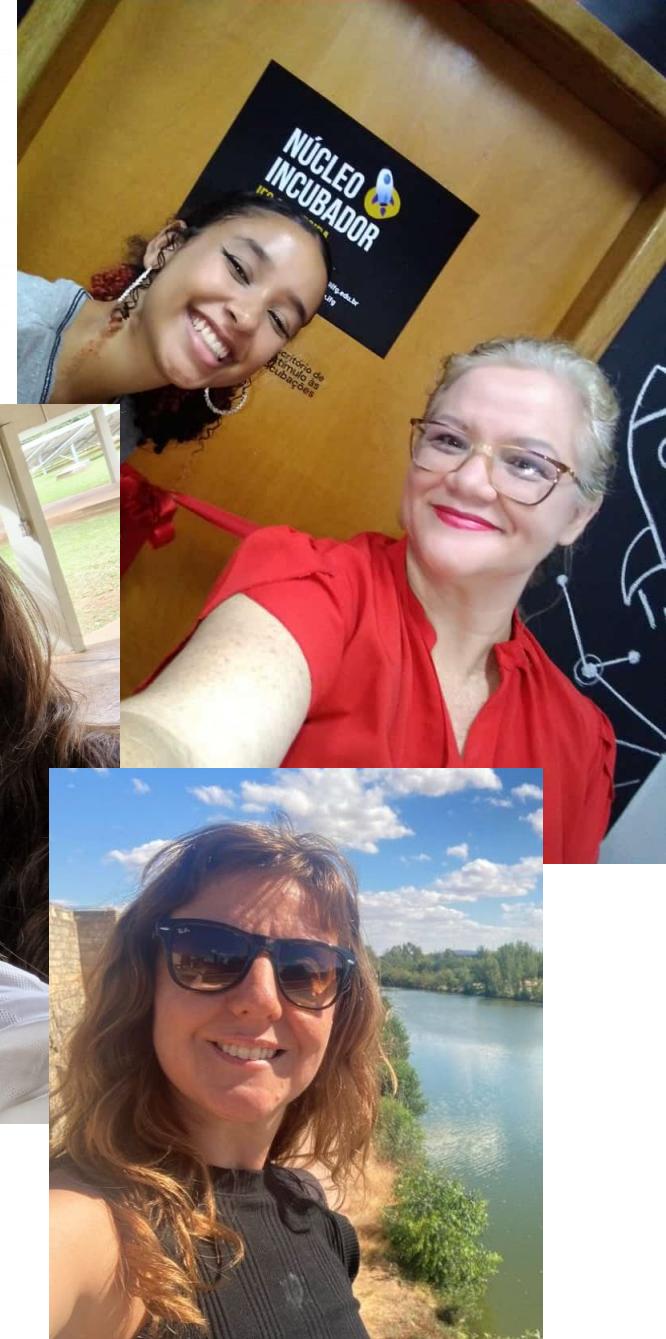
Nome: Pammila Rodrigues Japiassú Corrêa  
E-mail: [pammila.japiassu@ifg.edu.br](mailto:pammila.japiassu@ifg.edu.br)  
Doutorado em Arquitetura e Urbanismo - Docente

# Equipe de Bolsistas

Nome: Karla Katuska Batista Santos  
E-mail: [karla.santos@estudantes.ifg.edu.br](mailto:karla.santos@estudantes.ifg.edu.br)  
Discente - Licenciatura em Pedagogia Bilíngue

Nome: Vitória Souza de Almeida  
E-mail: [s.vitoria@estudantes.ifg.edu.br](mailto:s.vitoria@estudantes.ifg.edu.br)  
Discente - Técnico em Alimentos

# Equipe





# Apresentação

---

## Desafio Ifg Empreendedor

Na perspectiva de sensibilização da comunidade acadêmica, surge o projeto de ensino IFG empreendedor.

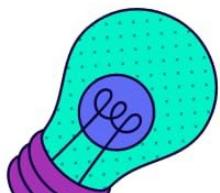
---

ATIVIDADE PROMOVIDA PELO  
NÚCLEO INCUBADOR IFG APARECIDA

### DESAFIO EM FORMATO DE GAME

Equipe

- Profa. Dra. Pammila Rodrigues
- Prof. Dr. Douglas Xavier
- Profa. Dra. Manuela Alvarenga
- Profa. Me. Glauzia Rosalina





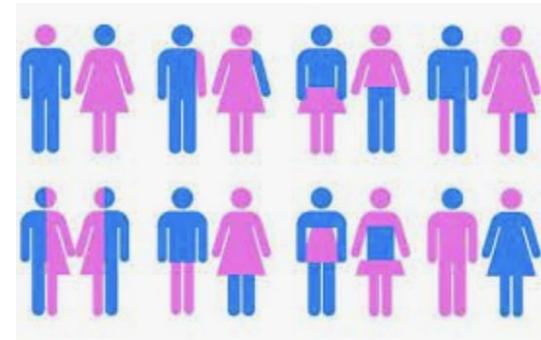
## O projeto de ensino busca:

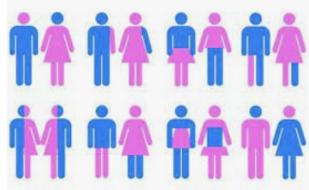
---

- Iniciar um processo de conscientização de alunos e servidores do IFG-Aparecida das responsabilidades individuais e coletivas nas soluções de problemas sociais.
- Encontrar soluções tecnológicas para resolver problemas sociais do município de Aparecida, que possam ser transformadas em empreendimentos de sucesso contribuindo para o desenvolvimento socioeconômico e ambiental da região.

Foram mapeados 6 eixos nos quais o IFG-Aparecida poderá contribuir na busca de soluções tecnológicas/sociais, são eles: meio ambiente, étnico-raciais, gênero, artístico-culturais, tecnológico- produtivo, emprego-renda.

---





---

O presente projeto se justifica por propor ações que promovem a participação da comunidade acadêmica na construção ativa de soluções para seus dilemas sociais, o que fortalece seu papel de cidadão consciente e sua atuação crítica sobre as demandas sociais.



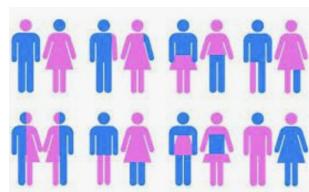
# Objetivos

---

# Geral

---

Promover uma formação participativa voltada para as necessidades e problemas sociais da sociedade, através da capacitação relacionada ao processo empreendedor e à inovação.



# Específicos

---

1. Oportunizar aos alunos um espaço de formação através de conhecimentos específicos de empreendedorismo, pesquisa e inovação, Canvas, plano de negócio e desenvolvimento de novos produtos, serviços ou soluções;
  
2. Elaborar o plano de negócio através de um desafio em grupo, propiciando aos alunos o desenvolvimento de habilidades essenciais de gestão e liderança;

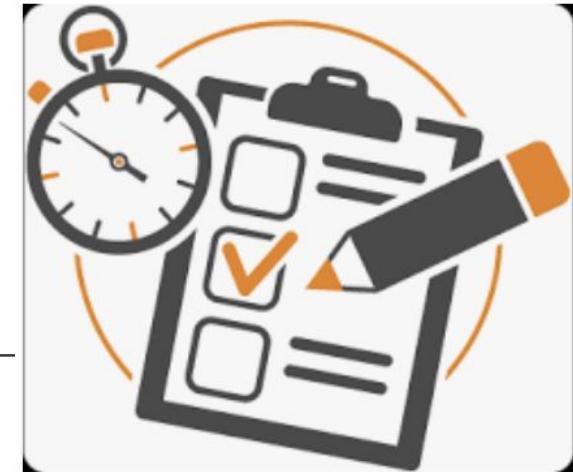
# Específicos

---

3. Estimular os alunos a refletirem sobre os problemas sociais do município de Aparecida de Goiânia, gerando projetos inovadores com a possibilidade de impacto social;
4. Divulgar à comunidade interna os produtos, serviços e soluções gerados;
5. Divulgar o núcleo incubador do câmpus Aparecida de Goiânia; e
6. Promover o intercâmbio de experiências entre professores e estudantes do IFG.

# Carga horária

---



A carga horária do projeto de ensino é de 27 horas (36 h/aulas) a ser distribuída em dez encontros presenciais, sendo dois encontros de 2h/aulas e oito encontros de 4h/aulas, que ocorrerão semanalmente, às quartas-feiras, preferencialmente no período vespertino, ao longo do semestre letivo de 2022/2.



# METODOLOGIA

---

# O projeto de ensino será desenvolvido em formato de desafio, durante o semestre 2022/2, estruturado em 7 etapas:

---



Divulgação do desafio



Evento de lançamento do DESAFIO IFG EMPREENDEDOR



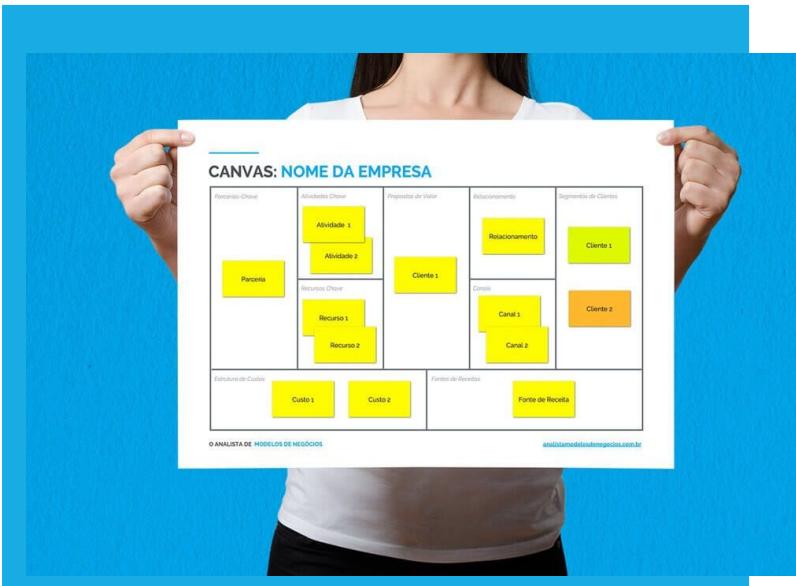
Processo de formação dos estudantes



Gamificação – Etapa 1

O projeto de ensino será desenvolvido em formato de desafio, durante o semestre 2022/2, estruturado em 7 etapas:

---



Gamificação – Etapa 2



Gamificação – Etapa 3

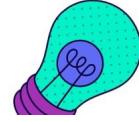


Evento Final

DESAFIO EM  
FORMATO DE  
GAME

Equipe

- Profa. Dra. Pammila Rodrigues
- Prof. Dr. Douglas Xavier
- Profa. Dra. Manuela Alvarenga
- Profa. Me. Gláucia Rosalina



Vem trocar  
ideias!

PREMIAÇÃO PARA  
OS TRÊS GRUPOS  
FINALISTAS



# Divulgação do desafio

---

Inicialmente, foram realizadas ações de divulgação no site e redes sociais do Instituto Federal de Goiás (IFG) e publicação do formulário para as inscrições.

# Evento de lançamento do DESAFIO IFG EMPREENDEDOR e inauguração do núcleo incubador

---



Inauguração do núcleo Incubador com a presença da Direção do Câmpus, Gepex, DAA, GA, Coordenadores do Núcleo, Pró-Reitor de Extensão, Secretário de Ciência e Tecnologia do Município, servidores, estudantes e incubadora 3D.

# **Processo de formação dos estudantes**

---



Técnicas de inovação, empreendedorismo, modelo CANVAS e Plano de Negócio. Serão convidados profissionais e ou professores da área para a execução destas atividades. (cinco encontros de quatro horas/aula);

# Gamificação – Etapa 1

---



Os alunos serão divididos em grupos de até três alunos, através da realização de sorteio. Cada grupo deverá eleger um nome para representá-los. Inicialmente, os alunos receberão um banco de dados com problemas sociais identificados pelo Comitê Local de Extensão (CLE) do Câmpus Aparecida de Goiânia. Cada grupo **irá escolher um problema social** e na sequência irão pesquisar sobre o mesmo. Farão um desenho em cartolina, representando o problema social e colocando uma síntese com dados estatísticos e informações sobre o problema escolhido. Farão uma apresentação em formato de Pitch. Ao final de todas as apresentações, todos os alunos recebem quatro postites para a votação, ou seja, poderão votar no problema do seu próprio grupo, caso queira, e em outros três. Após a apuração dos votos, serão escolhidos os 90% mais votados. Os demais serão desclassificados do desafio (um encontro de quatro horas/aula).

## Gamificação – Etapa 2

---



Os alunos terão que preencher o **CANVAS** em material impresso e realizar a apresentação em formato de Pitch de até cinco minutos. A apresentação será feita pelo líder do grupo. Ao final de todas as apresentações, todos os alunos receberão quatro postites para a votação, ou seja, poderão votar no Canvas do seu próprio grupo, se preferir, e em outros três. Após a apuração dos votos, serão escolhidos os 70% mais votados. Os demais serão desclassificados do desafio (um encontro de quatro horas/aula).

# Gamificação – Etapa 3

---



A partir da elaboração do CANVAS, os estudantes terão uma semana para a elaboração do **plano de negócio** que será apresentado de forma oral em até 10 minutos, pelo líder do grupo. Os alunos serão avaliados por uma banca examinadora, contendo três membros, e receberão notas de 0 a 10 (pontos), ao final será realizada a média de cada um dos grupos. Os três grupos com as maiores notas serão os vencedores e receberão a premiação de 1º, 2º e 3º lugares (um encontro de quatro horas/aula).

# Evento final

---



Ao final do desafio será elaborado um evento final para apresentação dos grupos vencedores, **entrega da premiação e conferência** sobre inovação e empreendedorismo, com um convidado externo. Todos os participantes do programa deverão estar presentes neste momento. Espera-se que, como resultado do desafio, sejam geradas ideias com impacto social e equipes empenhadas em desenvolvê-las a partir de parcerias e da ajuda do núcleo incubador do IFG (um encontro de quatro horas/aula).