# DESAFIO DE INOVAÇÃO HOLAMBRA - 3ª EDIÇÃO

**REGULAMENTO**

## 1 - DISPOSIÇÕES GERAIS

O **Desafio de Inovação Holambra Cooperativa** é um programa que conecta a **Holambra Cooperativa Agroindustrial** às universidades, promovendo a inovação e o desenvolvimento de novos negócios. Seu propósito é impulsionar o crescimento da Cooperativa e de seus cooperados, seja por meio de melhorias em seu modelo atual ou pela identificação de novas oportunidades no setor agroindustrial.

Nesta terceira edição, o **Desafio de Inovação Holambra** será realizado em parceria com o **Núcleo de Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo da Faculdade de Ciências Agronômicas da Unesp/Campus de Botucatu (INETEC/FCA), a Agência Unesp de Inovação (AUIN) e a Liga Universitária de Empreendedorismo de Botucatu (LUEB)**.

O evento adotará um formato híbrido, com:

• **Palestras e mentorias** realizadas **remotamente**;

• **Evento de lançamento** realizado **presencialmente** no **Anfiteatro C da Faculdade de Ciências Agronômicas – FCA (Unesp Botucatu) localizada na Av. Universitária, nº 3780 - Altos do Paraíso, Botucatu - SP, 18610-034**.

• **Evento de encerramento e premiação** realizado na região da **Matriz da Holambra Cooperativa**, localizada na **Rod. Raposo Tavares, Km 256, s/n, Campos de Holambra, Paranapanema-SP, CEP 18725-000**.

Para receber o **certificado de participação** e concorrer à **etapa final**, os participantes devem se envolver ativamente em todas as atividades propostas, conforme estipulado neste regulamento.

## 2 - OBJETIVO

O **3º Desafio de Inovação Holambra Cooperativa** tem como principal objetivo fomentar o desenvolvimento de **soluções inovadoras** para desafios enfrentados pelo **setor produtivo da Holambra Cooperativa**, ou seja, pelos seus **produtores cooperados**. As problemáticas a serem trabalhadas estão detalhadas no **item 6 deste regulamento**.

## 3 - ETAPAS DE PARTICIPAÇÃO

### 3.1 CRONOGRAMA

- **27/mar –** Abertura das inscrições
- **27/mar a 20/abr –** Período de inscrições
- **20/abr –** Prazo final para inscrições e envio dos vídeos (Pitch) **(Fase Classificatória)**
- **29/abr –** Divulgação dos classificados
- **30/abr a 20/jun –** Período de mentorias e trilhas de capacitação
- **12/jun –** Prazo final para entrega do vídeo para a pré-seleção das equipes finalistas
- **20/jun –** Divulgação dos finalistas **(Fase Classificatória)**
- **26/jun – Grande Final do 3º Desafio de Inovação Holambra** (Apresentação presencial dos finalistas – **Edição 2025**)

## 4 - ATIVIDADES DO PROGRAMA

### 4.1 - Divulgação

Ações de comunicação e publicidade para engajar instituições de ensino e empresas no desafio.

### 4.2 - Evento de Lançamento

Evento inicial do programa, no qual serão apresentadas as diretrizes, regulamento e orientações para os participantes e organizações parceiras.

### 4.3 - Inscrições

Período destinado ao registro dos interessados em participar do desafio.

**4.4 - Divulgação das Propostas Selecionadas**

Anúncio das iniciativas aprovadas para a próxima fase do desafio.

**4.5 - Mentorias e Desenvolvimento das Iniciativas**

Atividades online com especialistas para refinamento das propostas, orientação técnica e aprofundamento do propósito dos projetos.

**4.6 - Pitch Day**

Apresentação das soluções por meio de vídeo, direcionada aos produtores e organizações parceiras do programa.

**4.7 - Divulgação do Ranking Final**

Publicação da classificação oficial e confirmação das equipes premiadas.

**4.8 - Pitch Day Final – Evento de Premiação**

Evento solene com apresentação final dos projetos (**Pitch Day Final**), premiação das equipes vencedoras e entrega dos certificados de participação.

**5 - PÚBLICO-ALVO**

**5.1 Alunos de Graduação e de Pós-Graduação**

As inscrições destinadas a alunos de graduação e de pós-graduação, que podem participar individualmente, em duplas ou em trios, desde que estejam vinculados a uma das instituições listadas abaixo:

- **Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP**
- **Universidade de São Paulo – USP**
- **Universidade Federal de São Carlos – UFSCar**
- **Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP**
- **Centro Universitário Sudoeste Paulista – UniFSP**
- **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – IFSP**
- **Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo – FATEC**

- **Centro Universitário Eduvale – UNEDUVALE**
- **Instituição Toledo de Ensino – ITE**
- **Faculdade Galileu**
- **Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE**
- **Faculdade Dr. Francisco Maeda - FAFRAN**

**5.2 - Startups**

Os membros de startups poderão se inscrever individualmente, em duplas ou em trios, seguindo as mesmas diretrizes estabelecidas para os demais participantes.

**6) INSCRIÇÕES**

**6.1 Gratuidade**

A participação no Desafio de Inovação Holambra Cooperativa é gratuita.

**6.2 - Procedimento de Inscrição**

As inscrições devem ser realizadas exclusivamente por meio do preenchimento do formulário disponível no link: https://pt.surveymonkey.com/r/YTBWP5L.

Cada participante poderá inscrever **apenas uma proposta**, podendo participar individualmente, em dupla ou trio. A inscrição será considerada válida somente se o formulário for devidamente preenchido e a proposta submetida dentro do prazo estipulado neste regulamento.

**6.3 - Confirmação e Notificação**

Os participantes cujas propostas forem selecionadas para a próxima fase serão notificados via e-mail ou WhatsApp informado no momento da inscrição, além de divulgação oficial no site do evento.

**6. 4 - Fase Classificatória – Submissão do Pitch**

Para a Primeira Etapa e para a seleção dos finalistas, as equipes deverão gravar um vídeo de até 5 minutos apresentando seu pitch.

• **Recomendação:** O vídeo deve ser enviado como **"não listado"** no YouTube, evitando restrições de acesso em outras plataformas.
• **Responsabilidade:** As equipes são responsáveis por garantir que o vídeo esteja disponível para avaliação da comissão julgadora. A organização não se responsabilizará por vídeos indisponíveis ou com restrição de acesso.

**6.5 - Etapa Final – Apresentação Presencial**
As equipes finalistas apresentarão seus projetos presencialmente no **Pitch Day Final**, conforme descrito no **Item 9** deste regulamento. Após as apresentações, a comissão julgadora realizará a avaliação final.

**6.6 - Observação para participantes de edições anteriores**
Projetos já submetidos em edições anteriores **não poderão ser reapresentados**. A proposta deve ser inédita em relação às versões anteriores.

**7 – CATEGORIAS DE INSCRIÇÃO**
A **3ª Edição do Desafio de Inovação Holambra** contará com **duas categorias de projetos**, definidas de acordo com o nível de maturidade tecnológica (TRL - Technology Readiness Level):

**7. 1 - Categoria 1 – Ideação (TRL 1 a TRL 3)**
• Voltada para a concepção de **novas ideias**, explorando problemas, oportunidades e possíveis soluções.
• O foco está na **criatividade, originalidade e viabilidade inicial** da proposta, sem a necessidade de um produto ou serviço já estruturado.
• Os participantes devem desenvolver uma **proposta conceitual**, validando a **relevância do problema e o potencial inovador da solução**.

**7. 2 - Categoria 2 – Validação e Tração (a partir do TRL 4)**
• Destinada a projetos que já possuem uma ideia estruturada e estão em fase de **validação e crescimento**.

• O desafio consiste em **testar hipóteses, coletar feedback do mercado e demonstrar evidências de tração**, como testes com usuários, primeiros clientes, geração de receita ou outros indicadores de viabilidade.
• O foco está na comprovação do **valor da solução e na capacidade de escalar o projeto**.

## 8 - DESAFIOS PROPOSTOS

Os principais desafios temáticos identificados junto ao setor produtivo são apresentados abaixo. As soluções apresentadas pelos candidatos devem buscar solucionar essas dores, tendo como foco ao menos uma das culturas: **soja, milho, feijão, algodão, trigo e citrus**.

### • EIXO 1: AGRICULTURA DE PRECISÃO E DIGITAL

**o Objetivo:** Desenvolver novas tecnologias e/ou sistemas que permitam a interação eficiente entre máquinas, solo e plantas, promovendo a agricultura de precisão e digital em sistemas de produção vegetal, visando aumentar a eficiência produtiva e a plantabilidade.

### • EIXO 2: GESTÃO E MONITORAMENTO DE PRAGAS E DOENÇAS

**o Objetivo:** Desenvolver sistemas e/ou novas tecnologias que melhorem a detecção e monitoramento de pragas, doenças e plantas daninhas, utilizando ou não inteligência preditiva. Soluções que permitam a automatização e digitalização do processo de monitoramento (trazendo maior rapidez na tomada de decisão e assertividade).

### • EIXO 3: FERTILIDADE E BIOLOGIA DO SOLO

**o Objetivo:** Desenvolver soluções inovadoras que melhorem a saúde e a fertilidade do solo, focando na integração de técnicas de manejo de plantas de cobertura e controle de pragas, visando aumentar a produtividade agrícola de forma sustentável.

### • EIXO 4: COLHENDO IDEIAS DISRUPTIVAS – SUPREENDA-NOS

**o Objetivo:** Este é o espaço para ideias ousadas e criativas que transcendam os eixos tradicionais. Buscamos soluções inovadoras que possam transformar a nossa agricultura de formas inesperadas, seja por meio de novas tecnologias, modelos de negócios disruptivos, ou abordagens inusitadas. Aqui, a única regra é desafiar o status quo!

## 9 - DO CRONOGRAMA GERAL E POSSÍVEIS ALTERAÇÕES

O cronograma geral descrito no **Item 3** poderá sofrer ajustes caso ocorram fatores imprevistos que impactem a organização do **3º Desafio de Inovação Holambra Cooperativa**. Caso haja qualquer alteração, a **Comissão Organizadora** informará os participantes de forma oficial por meio de **e-mail, WhatsApp e pelo site do evento**.

## 10 - DA COMUNICAÇÃO E ESTRUTURA DO EVENTO

O **3º Desafio de Inovação Holambra Cooperativa** será realizado no formato híbrido, com atividades presenciais e online.

As atividades online serão realizadas por meio das plataformas **Google Forms, Google Meet e/ou Microsoft Teams**, além das redes sociais oficiais do evento.

As **apresentações finais e a cerimônia de premiação** serão presenciais, realizadas na **Holambra Cooperativa Agroindustrial**, localizada na Rod. Raposo Tavares Km 256, s/n, Campos de Holambra, Paranapanema-SP, 18725-000.

Os participantes terão acesso a **mentorias contínuas**, conduzidas por especialistas do **INETEC/FCA**, instituições parceiras e membros da **Holambra Cooperativa**, que também compõem a **Comissão Organizadora**. Essa equipe estará disponível para **acompanhar, orientar e esclarecer dúvidas ao longo de todo o desafio**.

Além disso, será disponibilizada uma **página exclusiva** com todas as etapas do desafio no site oficial do evento.

## 11 - DO SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação das propostas na **primeira etapa** será baseada em **cinco critérios principais**: **problema, solução, potencial de mercado, apresentação do pitch e próximos passos**. Esses critérios serão analisados conforme a estrutura a seguir:

### 11.1 - Critérios de Avaliação

- **Problema**
  - Relevância do problema em relação à temática do desafio.
  - Alinhamento do problema com a necessidade de um segmento de clientes bem definido na proposta de valor.

- **Solução**
  - Grau de inovação da solução apresentada.
  - Impacto econômico, social e/ou ambiental gerado pela solução.

- **Potencial de Mercado**
  - Clareza sobre o mercado-alvo e as oportunidades existentes.
  - Compreensão do cenário competitivo, incluindo concorrentes diretos e indiretos.

- **Apresentação do Pitch**
  - Assertividade do pitch, considerando tempo, estrutura, clareza e envolvimento da equipe.
  - Desenvoltura dos integrantes na argumentação e resposta aos avaliadores.

- **Próximos Passos**
  - Entendimento sobre desafios e limitações para validação técnica.
  - Potencial de continuidade e implementação do projeto por meio de captação de recursos e parcerias.

### 11. 2 - Sistema de Pontuação

Cada critério será avaliado com **notas de 0 a 10**, ponderadas pelos seguintes pesos: problema (peso 1), solução (peso 3), potencial de mercado (peso 3), apresentação (peso 2) e próximos passos (peso 1).

A média das notas dos avaliadores resultará em uma classificação das equipes em ordem decrescente.

**11.3 - Critérios de Desempate**

Em caso de empate na pontuação final, a ordem de prioridade dos critérios será a seguinte:

**1. Potencial de Mercado**

**2. Solução**

**3. Problema**

**4. Apresentação do Pitch**

**5. Próximos Passos**

A **média ponderada** das notas atribuídas pelos avaliadores definirá a **classificação das equipes em ordem decrescente**.

**12 - DAS PREMIAÇÕES**

Serão premiadas as **três melhores soluções de cada categoria**, conforme a classificação geral. As equipes vencedoras receberão:

• **1º lugar: R$ 5.000,00** (cinco mil reais)
• **2º lugar: R$ 3.000,00** (três mil reais)
• **3º lugar: R$ 2.000,00** (dois mil reais)

Além do valor em dinheiro, as equipes premiadas também receberão um **troféu** como reconhecimento.

**12. 1 - Regras da Premiação**

• O prêmio em dinheiro será concedido à **equipe como um todo**, podendo ser utilizado de forma conjunta ou **dividido igualitariamente** entre os membros.
• Caso algum integrante **desista do desafio**, ele **perderá o direito à premiação**.
• Todos os participantes que concluírem **todas as etapas do desafio** receberão um **Certificado de Participação do Desafio de Inovação Holambra Cooperativa**.

**13) DIREITO DE IMAGEM E TRATAMENTO DE DADOS**

As equipes e todos seus membros, ao se inscreverem nesta chamada, concordam ceder seus

direitos de imagem e som para fins de comunicação, elaboração de matérias para a mídia e divulgação desta e outras chamadas organizadas pela Comissão Organizadora.

Ao inscrever-se nesta chamada, o candidato declara estar ciente e concordar com o tratamento das informações coletadas para finalidades específicas deste edital, de acordo com as bases legais previstas na Legislação de Proteção à Privacidade e Dados Pessoais (LGPD/**Lei nº 13709/2018**).

**14) DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

As datas do período de inscrição e de divulgação das equipes poderão ser alteradas a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das mudanças por meio do site ou dos canais oficiais de comunicação da Comissão Organizadora.

O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais parceiros. A Comissão Organizadora fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

Quaisquer violações aos termos deste edital podem acarretar na desclassificação individual do participante e/ou da equipe e serão tratadas pela Comissão Organizadora.

Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

**15) PROPRIEDADE INTELECTUAL**

O participante deve garantir que o produto e demais materiais a serem desenvolvidos durante este Desafio de Inovação não infringem direito autoral, segredo comercial ou quaisquer outros direitos patrimoniais de terceiros.

A Propriedade Intelectual sobre os materiais, protótipos e soluções criadas serão de propriedade exclusiva do participante.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza pela segurança da propriedade intelectual dos projetos interessados e participantes, não controlando componentes não previsíveis da possível exposição em razão da participação no Desafio, a exemplo da exposição em mídia e contato com terceiros.

Os participantes responsabilizar-se-ão pela autoria e originalidade de todo conteúdo por eles produzido, respondendo pessoal e ilimitadamente por eventuais danos ou ônus a terceiros.

**16) DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS**

Para dúvidas e esclarecimentos, entrar em contato pelo e-mail: wellington.gustavo@holambra.com.br ou pelo telefone (14) 9 9831-7546.