**ANEXO IV – EXEMPLOS DE AÇÕES DE EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO POR EIXO DE DIAGNÓSTICO**

1. As atividades abaixo são exemplos de ações de empreendedorismo e inovação dentro do ambiente universitário, explicadas quanto aos objetivos de cada ação.

1.1. As atividades apresentadas não são exaustivas e não representam todas as ações de empreendedorismo e inovação possíveis.

1.2. Uma mesma atividade pode englobar mais de um eixo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EIXO ESTRUTURA** | | |
| **Ações** | **Descrição** | **Objetivo** |
| Fablab | É um espaço dedicado à prototipagem rápida e ao desenvolvimento de projetos inovadores. Equipado com tecnologias de última geração, como impressoras 3D, cortadoras a laser e máquinas CNC, o Fablab proporciona um ambiente colaborativo e criativo para estudantes, professores e membros da comunidade explorarem suas ideias e transformá-las em realidade tangível. | O objetivo do Fablab é fomentar a cultura maker, estimulando a experimentação, a criatividade e o empreendedorismo. Ao oferecer acesso a ferramentas de fabricação digital e recursos técnicos, o Fablab capacita os participantes a desenvolverem soluções inovadoras para desafios locais e globais, promovendo o aprendizado prático e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o mercado de trabalho. |
| Espaço físico de trabalho | É um ambiente destinado ao trabalho colaborativo e ao desenvolvimento de projetos acadêmicos e profissionais. Podendo ser equipado com estações de trabalho, salas de reunião e áreas de convivência, dentre outros, o espaço oferece infraestrutura adequada para estudantes e professores do time realizarem suas atividades de empreendedorismo e inovação de forma eficiente. | O objetivo é proporcionar um ambiente inspirador e funcional que estimule a criatividade, a inovação e a colaboração. O Espaço Físico de Trabalho promove a troca de conhecimentos, o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e o fortalecimento da comunidade acadêmica. |
| Criação de Laboratório | A Criação de Laboratório consiste na implementação de um espaço dedicado à pesquisa e ao desenvolvimento de soluções tecnológicas e científicas.  Equipado com equipamentos especializados e materiais de laboratório, o espaço oferece condições ideais para a realização de experimentos, análises e testes em diversas áreas do conhecimento. | O objetivo da criação de um laboratório é promover a excelência na pesquisa e a inovação na instituição, contribuindo para o avanço do conhecimento e o desenvolvimento de novas tecnologias. Ao oferecer recursos e suporte técnico adequados, o laboratório proporciona oportunidades de aprendizado prático e formação de profissionais qualificados. |
| Aquisição de equipamentos para projetos de empreendedorismo e inovação | Consiste na compra de equipamentos e ferramentas necessários para o desenvolvimento de projetos empresariais e tecnológicos. Desde computadores, softwares especializados, livros até impressoras 3D e cortadoras a laser, os equipamentos adquiridos são destinados a apoiar a criação e a implementação de soluções inovadoras. | O objetivo é fornecer recursos adequados para que a comunidade acadêmica possa transformar suas ideias em empreendimentos de sucesso. Ao investir em infraestrutura e tecnologia, a instituição propicia a possibilidade de ações práticas de empreendedorismo e inovação. |
| Programa de Pré  Aceleração | A pré-aceleração é um programa para auxiliar nas fases iniciais de uma *startup*, geralmente em etapa de ideação. Essa fase inicial inclui: descobrir quem são as personas do negócio e quais as dores e necessidades dessas personas (qual o problema que se busca resolver e para quem); confirmar se o seu produto efetivamente resolve as dores e ganhos dos clientes, por meio de um “mínimo produto viável” (MVP); levantar informações financeiras e operacionais; encontrar as métricas de vendas, descobrir parcerias e começar a desenhar um modelo de negócio sustentável e escalável; definir estratégias de vendas e priorizar a implementação por meio de feedback de clientes. | O objetivo do programa de pré-aceleração está em transformar ideias inovadoras em negócios de alto impacto por meio de uma metodologia de capacitação intensiva, na qual os empreendedores vivenciam as diversas fases de desenvolvimento de uma *startup* com a ajuda de mentores e profissionais especializados – que irão compartilhar suas experiências em módulos práticos e mentorias. O processo é também uma forma de esclarecer alguns pontos primordiais do projeto para que os empreendedores consigam dar os primeiros passos em suas jornadas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programa de  Incubação | Programa de incubação de empresas compreende um conjunto de atividades voltadas para o fortalecimento de micro e pequenas empresas nascentes de base tecnológica que tenham como principal característica a oferta de produtos e serviços no mercado com significativo grau de inovação. Elas oferecem suporte técnico, gerencial e formação complementar ao empreendedor e facilitam o processo de inovação e acesso a novas tecnologias nos pequenos negócios. | Os principais objetivos são prospectar, capacitar e selecionar empreendedores que apresentem ideias de produtos, processos ou serviços inovadores, com diferencial de mercado, viabilidade técnica e econômica; oferecer tutoria qualificada, capacitações e experiências na área de empreendedorismo para os selecionados aprimorarem suas ideias, protótipos e modelos de negócios; favorecer a criação de startups e spin-offs em ambiente institucional a partir do desenvolvimento de projetos de pesquisa aplicados à inovação. As incubadoras geralmente ofertam espaço físico especialmente construído ou adaptado para alojar temporariamente as empresas incubadas e promovem acesso a serviços. |
| Desenvolvimento de novos empreendimentos | É uma iniciativa voltada para estimular e apoiar a criação de startups e projetos empreendedores no ambiente acadêmico.  Por meio de programas de incubação, mentorias e acesso a recursos financeiros, os participantes são capacitados para transformar suas ideias inovadoras em negócios. | Ao oferecer suporte técnico, financeiro e estratégico, a universidade busca incentivar a criação de startups de alto impacto, que contribuam para o desenvolvimento econômico e social da região e para a formação de profissionais empreendedores e visionários. Além disso, há a possibilidade de criação de startups com base em pesquisas desenvolvidas na instituição, promovendo a conexão entre a pesquisa e o mercado. |
| Parcerias Internacionais | As Parcerias Internacionais são acordos estabelecidos entre a instituição e instituições estrangeiras, empresas ou organizações internacionais com o objetivo de promover o intercâmbio acadêmico, a colaboração em pesquisa e desenvolvimento, e o compartilhamento de recursos e conhecimentos.  Essas parcerias podem envolver diferentes modalidades de cooperação, desde projetos de pesquisa conjuntos até a transferência de tecnologia e o apoio mútuo em eventos e iniciativas acadêmicas. | O objetivo é fomentar a internacionalização da instituição, ampliando suas redes de colaboração e fortalecendo sua presença global. Ao estabelecer relações de cooperação com parceiros internacionais, a instituição busca promover a excelência acadêmica, impulsionar a inovação e proporcionar experiências enriquecedoras para estudantes, professores e pesquisadores. Além disso, as parcerias internacionais contribuem para o desenvolvimento de soluções globais para desafios locais e para a formação de profissionais preparados para atuar em um mundo cada vez mais interconectado e diversificado. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EIXO CONEXÃO COM O SETOR PÚBLICO** | | | |
| **Ações** | **Descrição** | | **Objetivo** |
| Evento em parceria com o setor público | São eventos promovidos pela instituição em colaboração com órgãos governamentais ou entidades do setor público. Esses eventos podem ser palestras, seminários, workshops e outras atividades voltadas para as temáticas de empreendedorismo e inovação.  A participação do setor público pode ocorrer por meio de patrocínio, apoio logístico ou presença de representantes em painéis e mesas de debate. | O objetivo é promover o diálogo e a cooperação entre a academia e o governo, buscando soluções para desafios sociais, econômicos e ambientais. Ao reunir diferentes atores em torno de temas relevantes para a sociedade, os eventos proporcionam um espaço para a troca de experiências, o compartilhamento de boas práticas e a construção de parcerias estratégicas que contribuam para ambas as entidades. | |
| Hackathons solucionando problemas do setor público | Os Hackathons são eventos de inovação e empreendedorismo que reúnem estudantes e profissionais para desenvolver soluções criativas e tecnológicas para desafios enfrentados pelo governo. Durante o hackathon, os participantes trabalham em equipes multidisciplinares para criar ideias, protótipos e sistemas que possam melhorar a eficiência, transparência e qualidade dos serviços públicos. | O objetivo dos Hackathons é estimular a colaboração e a criatividade na busca por soluções inovadoras para problemas complexos do setor público. Ao promover esses eventos, a instituição contribui para a formação de uma cultura de inovação e empreendedorismo entre os participantes, além de fornecer ao governo e à sociedade ferramentas e ideias que possam ser implementadas para melhorar a vida das pessoas e o funcionamento das instituições públicas. | |
| Transferência tecnológica para o setor público | A Transferência de Propriedade Intelectual para o Setor Público refere-se ao processo de disponibilização de patentes e outras formas de propriedade intelectual desenvolvidas pela instituição para órgãos governamentais e entidades públicas. Essa transferência pode ocorrer por meio de licenciamento, cessão ou venda dos direitos de propriedade intelectual, permitindo que o setor público utilize e explore as inovações e tecnologias desenvolvidas pela academia em benefício da sociedade. | O objetivo é promover o uso e a aplicação prática do conhecimento científico e tecnológico gerado pela instituição para resolver desafios e demandas do setor público. Ao transferir patentes e outros ativos de propriedade intelectual, a instituição contribui para o desenvolvimento de soluções inovadoras, o fortalecimento da economia e a melhoria da qualidade de vida da população, enquanto gera receitas que podem ser reinvestidas em pesquisa e inovação. | |
| Projeto de pesquisa com apoio do setor público | Os projetos de pesquisa com apoio do setor público envolvem iniciativas de investigação científica e tecnológica financiadas por órgãos governamentais ou entidades públicas. Esses projetos podem abranger diferentes áreas do conhecimento e visam a gerar conhecimentos e soluções que atendam às demandas e necessidades  do setor público. | O objetivo é produzir conhecimento científico relevante e aplicável, com potencial para impactar positivamente políticas, programas e práticas governamentais. Ao estabelecer parcerias com o setor público, a instituição fortalece sua missão de contribuir para o avanço da ciência e da tecnologia em benefício da sociedade, além de ampliar suas fontes de financiamento e colaboração. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EIXO CONEXÃO COM O MERCADO** | | |
| **Ações** | **Descrição** | **Objetivo** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Evento em parceria com o setor privado | São eventos promovidos pela instituição em colaboração com empresas privadas. Esses eventos podem ser palestras, seminários, workshops e outras atividades voltadas para as temáticas de empreendedorismo e inovação. A participação do setor privado pode ocorrer por meio de patrocínio, apoio logístico ou presença de representantes em paineis e mesas de debate. | O objetivo é promover o diálogo e a cooperação entre a academia e o mercado, buscando soluções para desafios da empresa apoiadora. Ao reunir diferentes atores em torno de temas empresariais, os eventos proporcionam um espaço para a troca de experiências, além de preparar os estudantes  para os reais desafios do mercado. |
| Hackathons solucionando problemas de uma empresa privada | Os Hackathons são eventos de inovação e empreendedorismo que reúnem estudantes e profissionais para desenvolver soluções criativas e tecnológicas para desafios enfrentados por uma empresa. Durante o hackathon, os participantes trabalham em equipes multidisciplinares para criar ideias, protótipos e sistemas que possam solucionar um desafio da empresa proponente. | O objetivo dos Hackathons é estimular a colaboração e a criatividade na busca por soluções inovadoras para problemas complexos do setor privado. Ao promover esses eventos, a instituição contribui para a formação de uma cultura de inovação e empreendedorismo entre os participantes, além de oferecer soluções de problemas para o  mercado. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Transferência tecnológica para o setor privado | A Transferência de Propriedade Intelectual para o setor privado refere-se ao processo de disponibilização de patentes e outras formas de propriedade intelectual desenvolvidas pela instituição para empresas privadas. Essa transferência pode ocorrer por meio de licenciamento, cessão ou venda dos direitos de propriedade intelectual, permitindo que a empresa utilize e explore as inovações e  tecnologias desenvolvidas pela academia. | O objetivo é promover o uso e a aplicação prática do conhecimento científico e tecnológico gerado pela instituição para resolver desafios e demandas do setor privado. Ao transferir patentes e outros ativos de propriedade intelectual, a instituição contribui para o desenvolvimento de soluções inovadoras, o fortalecimento da economia e a melhoria da qualidade dos serviços da empresa, enquanto gera receitas que podem ser reinvestidas em pesquisa e inovação. |
| Projeto de pesquisa com apoio do setor privado | Os projetos de pesquisa com apoio do setor privado envolvem iniciativas de investigação científica e tecnológica financiadas por empresas. Esses projetos podem abranger diferentes áreas do conhecimento e visam a gerar conhecimentos e soluções que atendam às demandas e necessidades do mercado. | O objetivo é produzir conhecimento científico relevante e aplicável, com potencial para impactar os produtos e serviços das empresas. Ao estabelecer parcerias com o setor privado, a instituição possibilita que o desenvolvimento de ciência e tecnologia tenha sua aplicabilidade prática entregue ao público consumidor, além de ampliar suas fontes de financiamento e colaboração. |
| Programa de estágio em inovação | É um programa de parceria estabelecido pela instituião (como articuladora principal), empresas (oferecendo vagas) e alunos (participando do estágio) voltada para a área de inovação. | O estágio é um instrumento de integração do estudante com o mercado de trabalho, em termos de aprendizado prático, aperfeiçoamento técnico, cultural, científico e de relacionamento humano. |
| Criação de disciplinas com temáticas ligadas a empreendedorismo e inovação ministradas por empreendedores locais | Disciplinas de temáticas relacionadas a empreendedorismo e à inovação oferecidas pelas instituições dentro de suas grades curriculares que são ministradas por empreendedores locais.  Podem ser ministradas por meio de cursos de extensão, disciplinas optativas ou  complementares. Devem ser, preferencialmente, abertas e transversais a todos os cursos da instituição  independente da área. | Possibilitar aos alunos o desenvolvimento de capacidades empreendedoras e gerenciamento em negócios inovadores, incentivando a formação de espírito crítico e de visão aprofundada sobre diversos temas ligados a empreendedorismo e inovação. |
| Programa de  Mentoria | O programa de mentoria consiste na promoção do relacionamento entre empreendedores de startups mais experientes com alunos ou grupo de alunos que tenham interesse ou já desenvolvam um negócio inovador.  Nessa dinâmica, os empreendedores mais experientes (chamados de “mentores”) compartilham com os alunos (os “mentorados”) suas vivências e seu conhecimento em como desenvolver negócios.  Tendo em vista a diversidade de possibilidades de aplicação prática, o programa de mentoria pode acontecer como uma atividade extracurricular, como um curso de extensão ou como uma  disciplina. | O Programa de mentoria integra a experiência prática ao conhecimento teórico, colocando o estudante em contato direto com um empreendedor (mentor).  Nessa interação, o estudante apreende como a realidade pode ser diferente da teoria, enriquecendo, assim, o seu aprendizado prático. |
| Grupo de Investimento Anjo Alumnis | É uma rede de executivos, empreendedores, mentores formada e gerida por ex-alunos de uma instituição que investe recursos próprios em startups nascentes em troca de percentuais das empresas. | Os principais objetivos são estimular as habilidades de investidores nos ex alunos, agregar conhecimento por meio da rede com networking e mentorias ao ecossistema de empreendedorismo e fomentar o desenvolvimento de novas startups dentro da instituição, sendo um motor para geração de empregos e disseminação da inovação no ecossistema da instituição e região a qual pertence. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EIXO AMBIENTE FAVORÁVEL** | | |
| **Ações** | **Descrição** | **Objetivo** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programa de estágio em inovação | É um programa de parceria estabelecido pela instituição (como articuladora principal), empresas (oferecendo vagas) e alunos (participando do estágio) voltada para a área de inovação. | O estágio é um instrumento de integração do estudante com o mercado de trabalho, em termos de aprendizado prático, aperfeiçoamento técnico cultural, científico e de relacionamento humano. |
| Formação Transversal em Empreendedorismo e Inovação | As formações transversais são conjuntos de atividades acadêmicas, organizadas em estruturas que constituem um espaço comum de formação para os estudantes de todos os  cursos. | Visam abordar temáticas de interesse geral, incentivando a formação de espírito crítico e de visão aprofundada sobre diversos temas ligados a  empreendedorismo e inovação. |
| Criação de projetos de extensão ligados a empreendedorismo e inovação | Consiste na elaboração e implementação de iniciativas que promovam o empreendedorismo e a inovação junto à comunidade acadêmica e externa.  Estes projetos constituem-se em processos interdisciplinares, político- educacionais, culturais, científicos e tecnológicos, que promovem a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os outros setores da sociedade. Eles ocorrem por meio da produção e aplicação do conhecimento,  em articulação permanente com o ensino e a  pesquisa. | O objetivo dos Projetos de Extensão é promover uma interação significativa e colaborativa entre a universidade e a sociedade, especialmente no contexto do empreendedorismo e da inovação. Ao integrar essas atividades à matriz curricular e à pesquisa, a instituição contribui para o desenvolvimento econômico, social e cultural, além de fortalecer sua missão de formar cidadãos críticos, criativos e empreendedores. |
| Conversão de atividades extracurriculares ligadas a empreendedorismo e inovação em créditos/horas complementares | A concessão de créditos acadêmicos/horas complementares para atividades extracurriculares é uma iniciativa formal e institucional que reconhece e valoriza a participação dos estudantes em atividades relacionadas ao empreendedorismo e à inovação fora do currículo formal. | O objetivo é incentivar e reconhecer o engajamento dos estudantes em atividades que contribuam para seu desenvolvimento pessoal e profissional.  Ao integrar o empreendedorismo e a inovação no sistema de créditos ou horas complementares, a instituição valoriza a formação holística dos estudantes, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho e para a construção de uma sociedade mais  empreendedora e inovadora. |
| Criação de disciplinas com temáticas ligadas a empreendedorismo e inovação ministradas por professores da instituição | Disciplinas de temáticas relacionadas a empreendedorismo e a inovação oferecidas pelas instituição dentro de suas grades curriculares que são ministradas por seus professores. Podem ser ministradas por meio de cursos de extensão, disciplinas optativas  ou complementares. Devem ser, preferencialmente, abertas e transversais a todos os cursos da instituição independente da área. | Possibilitar aos alunos o desenvolvimento de capacidades empreendedoras e gerenciamento em negócios inovadores, incentivando a formação de espírito crítico e de visão aprofundada sobre diversos  temas ligados a empreendedorismo e inovação. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criação de disciplinas com temáticas ligadas a empreendedorismo e inovação ministradas por Empreendedores Locais | Disciplinas de temáticas relacionadas a empreendedorismo e a inovação oferecidas pelas instituições dentro de suas  grades curriculares que são ministradas por empreendedores locais. Podem ser ministradas por meio de cursos de extensão, disciplinas optativas ou  complementares. Devem ser, preferencialmente, abertas e transversais a todos os cursos da instituição independente da área. | Possibilitar aos alunos o desenvolvimento de capacidades empreendedoras e gerenciamento em negócios inovadores, incentivando a formação de espírito crítico e de visão aprofundada sobre diversos temas ligados a empreendedorismo e inovação. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EIXO CULTURA EMPREENDEDORA E DE INOVAÇÃO** | | |
| **Ações** | **Descrição** | **Objetivo** |
| *Bootcamp* | A tradução literal de bootcamp é “Campo de treinamento”. Um bootcamp é um treinamento intensivo e imersivo que pretende ampliar a visão sobre algum determinado assunto de forma colaborativa. | Desenvolver nos participantes habilidades mais relevantes de determinada área, conectando-os com novas tecnologias e estratégias para o desenvolvimento de ideias e solução de problemas. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Hackathon* | Hackathon é um evento para impulsionar a inovação e desenvolvimento de soluções para lidar com problemas reais, sejam eles sociais ou de negócios.  Os participantes normalmente formam grupos de cerca de 2 a 5 pessoas, utilizam seus notebooks (se o evento envolve programação) e se aprofundam em problemas. Apesar do nome ter a ver com software, um hackathon não se limita a isso, pois também é um evento no qual a criatividade dos participantes é explorada com um a duração de um dia a uma semana.  Entre as principais aplicações pode-se destacar: construção de softwares, desenvolvimento de talentos, ampliação de habilidades sobre uma linguagem de programação, solução de problemas sociais, dentre outros. | Engajar comunidade acadêmica ou comunidade local a promover um ambiente de criação colaborativo, criar uma cultura de inovação e gerar ideias e protótipos que solucionem problemas reais. O Hackathon pode gerar potenciais startups em fase de ideação. | |
| *MeetUp* | MeetUps são encontros informais que estimulam networking, troca de conhecimento e inspiração. Trata-se de uma forma cada vez mais comum de ouvir histórias inspiradoras, informar-se sobre novidades do mercado, dentre outros. | Reunir pessoas com um interesse em comum e inspirar o desenvolvimento e estabelecimento de networking. | |
| Startup Weekend | O Startup Weekend é um evento global que acontece em um final de semana, no qual os participantes, com apoio de mentores, têm o desafio de validar ideias de negócios. Para o Startup Weekend são convidados mentores com experiência no desenvolvimento de negócios, investidores e especialistas. A missão dessas pessoas é ajudar os participantes a descobrirem se os seus negócios são viáveis ou não, a fim de criar um negócio inovador e que poderá sair da teoria para a prática. | Criar soluções para problemas existentes que tenham potencial de se tornar negócios digitais e inovadores em um curto período de tempo. | |
| Palestra | As palestras são estratégias de apresentação sucintas de temas relevantes por pessoas qualificadas e com conhecimento sobre o assunto em pauta. | Apresentar / esclarecer ao público  temas específicos em um curto período. | |
| Workshop | Workshop é um evento de curta duração, geralmente poucas horas, dividido em parte expositiva sobre um tema, serviço ou produto e uma parte prática, momento em que o público participa ativamente do treinamento, seja em debates sobre casos práticos ou mesmo atividades. Os workshops são mediados por um ou mais moderadores, responsáveis por fomentar e nortear as discussões em grupos ou equipes. | Repassar temas aos participantes em um aprendizado direcionado e prático sobre um assunto específico. | |
| Criação de Liga de Empreendedoismo | Uma liga ou núcleo empreendedor refere-se a um grupo de alunos de graduação e pós-graduação que se juntam com os objetivos de incentivar a formação de empreendedores e intraempreendedores ainda na faculdade.  Isso é feito por meio da oferta à comunidade acadêmica vivências em empreendedorismo complementares ao currículo tradicional da faculdade. | | Criar e potencializar atividades nas universidades e faculdades na área de empreendedorismo e inovação para que se construa um ambiente de inovação dentro das instituições favorável ao desenvolvimento de comportamento empreendedor da comunidade acadêmica e do seu entorno. |
| Criação de Empresas Juniores | Empresa júnior (EJ) é uma associação civil sem fins lucrativos, formada e gerida por alunos de um curso superior dentro de uma instituição, com valores, metas e uma vivência real do mercado de trabalho, elaborando e executando projetos para a comunidade. | | Contribuir para a formação e o crescimento profissional de forma prática do universitário em sua área de atuação; aproximar o mercado de trabalho das academias e os próprios, além de uma gestão autônoma em relação à direção da faculdade ou centro acadêmico.  Com a elaboração de projetos de consultoria na área de formação dos alunos, as Empresas Juniores contemplam as necessidades de três clientes principais:  1 – Os Alunos: que se utilizam da interação entre os membros da empresa e da troca de conhecimento e experiências para se desenvolverem pessoal, profissional e academicamente.  2 – As Empresas: que se beneficiam com os projetos desenvolvidos pelos alunos, cujas características são a alta qualidade dos trabalhos, garantida pela orientação dos professores, e o baixo investimento, uma vez que as empresas juniores não visam o lucro. Assim, as empresas conseguem bons projetos a um custo muito baixo.  3 – As universidades: que são  favorecidas pelo retorno em imagem institucional, garantido pela divulgação que as Empresas Juniores necessariamente fazem ao seu nome.  As Universidades que investem nas Empresas Juniores têm o retorno de imagem e, também, um retorno no que diz respeito à atração de novas parcerias, alunos e clientes (no caso de prestação de consultorias etc). |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EIXO PESQUISA** | | |
| **Ações** | **Descrição** | **Objetivo** |
| Publicação de artigos ligados a empreendedorismo e inovação em periódicos | Submissão e aprovação de artigos em revistas científicas que abordam questões relevantes sobre empreendedorismo, inovação, entre outros temas correlatos. | O objetivo desta ação é contribuir para o avanço do conhecimento científico na área de empreendedorismo e inovação, bem como promover a visibilidade e reconhecimento dos trabalhos realizados pelos pesquisadores e acadêmicos. Além disso, a publicação em periódicos proporciona a troca de informações com a comunidade acadêmica,  estimulando novas pesquisas. |
| Publicação de artigos ligados a empreendedorismo e inovação em congressos | Submissão e aprovação de artigos em congressos que abordam questões relevantes sobre empreendedorismo, inovação, entre outros temas correlatos. | O objetivo desta ação é compartilhar resultados de pesquisa, experiências e boas práticas relacionadas ao empreendedorismo e à inovação com a comunidade acadêmica. A participação em congressos proporciona oportunidades de networking, intercâmbio de conhecimentos e colaboração entre pesquisadores, instituições e empresas, além de contribuir para a visibilidade e impacto  das pesquisas realizadas. |
| Criação de grupo de pesquisa ligado à temática de empreendedorismo e inovação | A criação de grupo de pesquisa consiste na formação de um conjunto de professores e estudantes dedicados ao estudo e produção científica nesses campos. O grupo pode realizar projetos de pesquisa, desenvolver publicações acadêmicas, promover eventos e atividades de formação, entre outras  iniciativas. | O objetivo desta ação é fomentar o avanço do conhecimento científico e tecnológico relacionado ao empreendedorismo e à inovação, por meio da realização de pesquisas colaborativas e interdisciplinares.  O grupo de pesquisa proporciona um ambiente propício para a troca de ideias, a discussão de temas relevantes e o desenvolvimento de projetos inovadores. |
| Proteção de propriedade intelectual | Processo de formalização e proteção legal de criações intelectuais, tais como patentes, marcas, direitos autorais e softwares. No contexto do empreendedorismo e da inovação, a proteção de propriedade intelectual é fundamental para garantir os direitos de exclusividade sobre novas tecnologias,  produtos, processos ou marcas das instituições. | O objetivo desta ação é assegurar a proteção e valorização do conhecimento gerado pela instituição, bem como incentivar a inovação e o empreendedorismo ao oferecer garantias legais aos seus criadores. A proteção de propriedade intelectual também facilita a transferência de tecnologia e a comercialização de produtos e serviços  inovadores, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social. |
| Contrato de transferência tecnológica | O contrato de transferência tecnológica é um instrumento jurídico que estabelece as condições e os termos para a transferência de conhecimentos, tecnologias ou direitos de propriedade intelectual de uma instituição para outra parte interessada, seja uma empresa, governo ou organização. | O objetivo desta ação é promover a transferência efetiva de tecnologias e conhecimentos desenvolvidos pela instituição para o setor privado ou público, visando à sua aplicação prática. Por meio de contratos de transferência tecnológica, a instituição pode estabelecer parcerias estratégicas com empresas e organizações, gerar receitas adicionais e ampliar o impacto de suas  pesquisas e inovações na sociedade. |