

EMITIDO EM 31/01/2024 13:13

VISUALIZAÇÃO DA AÇÃO DE EXTENSÃO

DADOS DA AÇÃO DE EXTENSÃO

Código:	PJ015-2023
Título:	CEFET Sharks: Equipe de Competição em Eventos de Empreendedorismo
Ano:	2023
Período de Realização:	01/01/2023 a 31/12/2023
Tipo:	PROJETO
Situação:	EM EXECUÇÃO
Município de Realização:	
Espaço de Realização:	
Abrangência:	Internacional
Público Alvo:	Docentes e alunos dos Cursos Técnicos e de Graduação do Campus Varginha
Unidade Proponente:	DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG /
Unidade Orçamentária:	/
Outras Unidades Envolvidas:	
Área Principal:	Trabalho
Área do CNPq:	Ciências Sociais Aplicadas
Fonte de Financiamento:	FINANCIAMENTO INTERNO (Edital 162/2022: Seleção Pública para Apoio a Equipes de Competição)
Convênio Fundação:	NÃO
Renovação:	NÃO
Nº Bolsas Solicitadas:	3
Nº Bolsas Concedidas:	3
Nº Discentes Envolvidos:	0
Faz parte de Programa de Extensão:	NÃO
Grupo Permanente de Arte e Cultura:	NÃO
Público Estimado:	14 pessoas
Público Real Atendido:	Não informado
Tipo de Cadastro:	SUBMISSÃO DE NOVA PROPOSTA

Contato

Coordenação:	EDUARDO GOMES CARVALHO
E-mail:	eduardogomes@cefetmg.br
Telefone:	

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

#	Descrição
1	Erradicação da Pobreza
4	Educação de Qualidade
8	Trabalho Decente e Crescimento Econômico
9	Indústria, Inovação e Infraestrutura

Detalhes da Ação

Resumo:

Nos últimos anos surgiram diversos eventos de competição acadêmica no Brasil, tais como olimpíadas de conhecimento, maratonas de programação, entre outros. Contudo, de acordo com Carmo et al (2017), as competições de empreendedorismo são recentes no Brasil. Tal situação vai de encontro à importância atribuída ao empreendedorismo na educação. As diretrizes curriculares nacionais dos cursos de graduação em engenharia, apresentam no artigo 6º, item VIII, § 8º a necessidade de estimular competições acadêmicas e atividades empreendedoras. Contudo, o CEFET-MG não possui apenas cursos de engenharia. Recentemente, foi aprovado em Varginha o Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. Portanto, deve-se ressaltar que as diretrizes curriculares para os cursos de bacharelado em Ciência da Computação, em Sistemas de Informação, em Engenharia de Computação, em Engenharia de Software e de licenciatura em Computação, preconizam no item IV do artigo 4º que esses cursos devem assegurar a formação de profissionais dotados da capacidade de atuar de forma empreendedora. Não obstante, o projeto pedagógico institucional em vigor no CEFET-MG, apresenta

como metas ligada à extensão o desenvolvimento de novas tecnologias, inovação e empreendedorismo. Portanto, era perceptível uma lacuna no CEFET em termos de equipe de competição de empreendedorismo. Assim, em 2022 foi criada no campus Varginha a Equipe CEFET Sharks (<https://www.varginha.cefetmg.br/2022/09/26/cefet-sharks-english/>). Tal equipe se inscreveu e está competindo em diversos desafios, como Inspira Tech e Desafio Jovem Empreendedor, para os quais ela se classificou para a segunda etapa, e a Olimpíada de Empreendedorismo Universitário. Assim, o objetivo da presente proposta é consolidar a equipe de competição focada em eventos de empreendedorismo CEFET Sharks. Tal proposta impacta na formação técnico-científica e formação cidadã dos discentes. De acordo com Sant'Anna e Versiani (2019), essa prática traz potencialidades às abordagens didáticas tradicionais, que privilegiam a transmissão de conhecimentos formais e conceituais das diversas disciplinas funcionais, pois o mercado de trabalho atual tem exigido dos profissionais, além das competências técnicas específicas do seu campo profissional, outros tipos de competências que contribuam com a capacidade de resolução de problemas e de criação de produtos. Também deve-se destacar a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão presente na proposta pois, além do potencial para geração de novos produtos que poderão ser revertidos na forma de propriedade intelectual para a instituição, a mesma fomenta ainda a integração de discentes de diferentes níveis de ensino do CEFET-MG. Ao final espera-se uma equipe formada por, pelo menos, 6 discentes e 3 docentes do CEFET-MG. Oferecer-se-á também a uma escola estadual a oportunidade de participação de um docente e quatro discentes na equipe CEFET Sharks, tendo em vista o empreendedorismo como opção de conteúdo estratégico para o Novo Ensino Médio.

Palavras-Chave:

Competição, empreendedorismo, inovação

Objetivos Gerais:

OBJETIVOS: O objetivo da presente proposta é consolidar a equipe de competição focada em eventos de empreendedorismo CEFET Sharks, atuando em competições nacionais e internacionais de empreendedorismo, de forma a contribuir para a formação dos discentes do CEFET-MG, por meio do desenvolvimento de habilidades e competências, bem como aplicação de conhecimentos teóricos da área de empreendedorismo. Há ainda um objetivo secundário de formação de uma equipe com docente e discentes do ensino médio público da rede estadual de educação. ODS: [X] ODS 1. Erradicação da Pobreza. [] ODS 2. Fome Zero e Agricultura Sustentável. [] ODS 3. Saúde e Bem-Estar. [X] ODS 4. Educação de Qualidade. [] ODS 5. Igualdade de Gênero. [] ODS 6. Água Potável e Saneamento. [] ODS 7. Energia Limpa e Acessível. [X] ODS 8. Trabalho Decente e Crescimento Econômico. [X] ODS 9. Indústria, Inovação e Infraestrutura. [] ODS 10. Redução das Desigualdades. [] ODS 11. Cidades e Comunidades Sustentáveis. [] ODS 12. Consumo e Produção Responsáveis. [] ODS 13. Ação Contra a Mudança Global do Clima. [] ODS 14. Vida na Água. [] ODS 15. Vida Terrestre. [] ODS 16. Paz, Justiça e Instituições Eficazes. [] ODS 17. Parcerias e Meios de Implementação.

Justificativa:

Na virada do século XX para o XXI multiplicaram-se os eventos de competição acadêmica, sejam as tradicionais olimpíadas de conhecimento, passando pelos modernos Hackathons, maratonas de programação e empreendedorismo ou as competições tecnológicas (BRANCO & MELLO, 2020). Contudo, de acordo com Carmo et al (2017), as competições de empreendedorismo são recentes no Brasil. Segundo Lima et al (2011), a primeira competição realizada no país foi a FGV Latin Global Moot Corp, depois renomeada como Venture Labs Investment Competition, organizada pelo Centro de Empreendedorismo e Novos Negócios – CENN, da Fundação Getúlio Vargas, em São Paulo, desde 2001. Carmo et al (2017) afirmam que muitas competições não só proporcionam a oportunidade de ganhar investimento para iniciar novos empreendimentos, mas também desenvolvem as habilidades empreendedoras dos participantes e fornecem contatos necessários para que esses novos empreendimentos sejam bem-sucedidos. Entretanto, Carmo et al (2017) fazem uma ressalva que apesar do intuito de gerar novos negócios ao estimular novos empreendedores, dos projetos trabalhados durante as competições de empreendedorismo, poucos efetivamente sobrevivem após o evento. Porém, ainda segundo Carmo et al (2017), existe um efeito de modificação na cultura local através da motivação e aprendizagem gerada durante o evento, o que tem o potencial de diversificar as atividades no ambiente local. Assim, um dos fatores que se mostra importante é o networking gerado nesse tipo de atividade. Barbini et al. (2021) recomendam que universidades podem, além de cursos, potencializar as oportunidades de agregação de alunos que podem potencialmente formar equipes empreendedoras. Assim, a formação de uma equipe de competição focada em empreendedorismo é amplamente motivada na literatura científica nacional e internacional. As próprias diretrizes curriculares nacionais dos cursos de engenharia, operacionalizadas pela resolução nº 2 da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, apresenta no artigo 6º, item VIII, § 8º a necessidade de estimular competições acadêmicas e atividades empreendedoras. Não obstante, foi autorizado através da Resolução CD Nº 18/2022 do Conselho Diretor o novo curso de Bacharelado em Sistemas de Informação no campus Varginha. Nesse diapasão, as diretrizes curriculares para os cursos de bacharelado em Ciência da Computação, em Sistemas de Informação, em Engenharia de Computação, em Engenharia de Software e de licenciatura em Computação, preconizam no item IV do artigo 4º que esses cursos devem assegurar a formação de profissionais dotados da capacidade de atuar de forma empreendedora. De forma mais específica, o Projeto Pedagógico do Bacharelado em Sistemas de Informação coloca como princípio do curso a formação empreendedora. O Projeto Pedagógico Institucional em vigor no CEFET-MG, por sua vez, apresenta como metas ligada à extensão o desenvolvimento de novas tecnologias, inovação e empreendedorismo, visando consolidar o Núcleo de Inovação Tecnológica, a Nascente Incubadora de Empresas e outras iniciativas ligadas a empreendedorismo e inovação. Uma equipe de competição focada em empreendedorismo possui o potencial para geração de produtos, processos e serviços, os quais podem ser registrados através de mecanismos de propriedade intelectual. Ademais, existe ainda a previsão de publicações em revistas e congressos internacionais. Diversas lacunas são apresentadas na literatura. Angarita e Nolte (2020) relatam os resultados de uma revisão sistemática da literatura sobre resultados de Hackathons, apresentando lacunas para estudos futuros. Segundo Angarita e Nolte (2020) a maioria dos trabalhos de pesquisa sobre esse tipo de evento se

concentra na sustentabilidade de artefatos técnicos desenvolvidos, sendo que os objetivos dos participantes, organizadores e mentores, não foram explorados em relação aos resultados do evento. Assim, há uma oportunidade de realizar um trabalho de pesquisa-ação. Segundo Thiollent (1996) "pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo". Assim, além de garantir os aspectos de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão através de publicações científicas, também é garantida internacionalização, a qual será fortalecida através da manutenção do site existente (<https://www.varginha.cefetmg.br/2022/09/26/cefet-sharks-english/>) e materiais para redes sociais, tanto em língua portuguesa, quanto em língua inglesa, para divulgar a equipe. Também é importante destacar o caráter extensionista da proposta da equipe de competição. A equipe participará de eventos internos e externos. Portanto, a relação com a sociedade se dará através da participação em eventos promovidos por outras instituições, sendo que os resultados para a sociedade serão divulgados nas mídias apresentadas anteriormente. Além disso, serão oferecidas 1 vaga para docente e 4 vagas para discentes do ensino médio da rede estadual de educação, tendo em vista o empreendedorismo como opção de conteúdo estratégico para o Novo Ensino Médio. Deve-se destacar que a unidade Varginha possui parceria com o SEBRAE para auxiliar nas atividades relacionadas às atividades de empreendedorismo, inclusive às ligadas ao núcleo da Nascente Incubadora no Campus. Por fim, a presente proposta se justifica em termos de interdisciplinaridade. Além de advogar pela participação de discentes de diferentes cursos do CEFET-MG, existe ainda a intenção de reunir alunos de diferentes níveis: técnico, graduação e pós-graduação. Não obstante Santos et al (2017) advogam que o empreendedorismo é um conteúdo interdisciplinar. Realmente, ao propor uma solução o aluno, não raramente, necessitará de conteúdos de diversas disciplinas.

Fundamentação Teórica:

A ideia de competição acadêmica acabou sendo trazida para as escolas de engenharia em 1973, através do Recreational-Ecological-Vehicle (REV), concebido pelo Dr. William R. Shapton, na época professor da Universidade de Cincinnati, USA. Tratava-se de uma competição cujo objetivo era projetar e fabricar um veículo todo terreno, anfíbio para dois ocupantes, comumente chamado de All Terrain Vehicle (ATV) (VIEIRA, 2016). De acordo com Vieira (2016) com o tempo essas competições se estenderam e atravessaram os limites dos países de origem chegando inclusive ao Brasil, onde surgiu então o Baja SAE Brasil, em 1994 como prova nacional e em 1997 com as provas regionais, como a Baja-Sul SAE Brasil. As competições são importantes para a formação dos estudantes. De acordo com Sant'Anna e Versiani (2019), o mercado de trabalho atual tem exigido dos profissionais, além das competências técnicas específicas do seu campo profissional, outros tipos de competências que contribuam com a capacidade de resolução de problemas e de criação de produtos. Requer-se desses profissionais não só o aprimoramento dos conhecimentos de tecnologia, mas também o entendimento sobre como funciona o complexo e dinâmico sistema que caracteriza as modernas organizações empresariais, por exemplo, os conhecimentos que envolvem questões financeiras, mercadológicas, legais e de gestão de pessoas (SANT'ANNA E VERSIANI, 2019). Assim, as equipes de competição têm se proliferado nas universidades brasileira. Contudo, as equipes de competição estão em sua maioria focadas em áreas específicas do conhecimento, como programação, automobilismo, entre outras, sendo poucas as equipes de competição focadas nas competições de empreendedorismo. De acordo com Carmo et al (2017), as competições de empreendedorismo exigem altos níveis de comprometimento das instituições de ensino superior, além de se apresentarem como uma das formas de identificação de oportunidades que vem se espalhando mundo afora. Carmo et al (2017) afirmam ainda que muitas competições não só proporcionam a oportunidade de ganhar investimento para iniciar novos empreendimentos, mas também desenvolvem as habilidades empreendedoras dos participantes e fornecem contatos necessários para que esses novos empreendimentos sejam bem-sucedidos. Contudo, de acordo com Carmo et al (2017), as competições de empreendedorismo são recentes no Brasil. Segundo Lima et al (2011), a primeira competição realizada no país foi a FGV Latin Global Moot Corp, depois renomeada como Venture Labs Investment Competition, organizada pelo Centro de Empreendedorismo e Novos Negócios – CENN, da Fundação Getúlio Vargas, em São Paulo, desde 2001. A importância do empreendedorismo e das competições também é apresentada fora da literatura científica. A resolução nº 5 da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, que institui as diretrizes curriculares nacionais dos cursos da área de computação, apresentam no artigo 4º, item IV, a importância de estimular a formação empreendedora. Não obstante, o projeto pedagógico institucional em vigor no CEFET-MG, apresenta como metas ligada à extensão o desenvolvimento de novas tecnologias, inovação e empreendedorismo.

Metodologia:

A presente proposta foca tanto na questão da formação cidadã dos discentes, quanto no impacto na formação técnico-científica deles. Assim é importante o desenvolvimento de habilidades e competências para o mundo do trabalho. Tal situação se evidencia na primeira etapa do projeto que é a formação da equipe. O processo seletivo não deverá ser dar considerando apenas o desempenho acadêmico. Pelo contrário, a equipe deverá ser escolhida avaliando a criatividade e a capacidade de expressar as ideias durante o processo de entrevista. Na entrevista, os professores deverão solicitar aos alunos que apresentem uma proposta de produto. Os professores selecionarão a equipe através da média dos seguintes itens que serão pontuados entre 0 e 10 pontos: criatividade da proposta apresentada, problema abordado e oratória. Também deverão ser considerados aspectos na classificação final como diversidade dos cursos dos integrantes (até mesmo como forma de instigar a interdisciplinaridade), de gênero e raça dos membros. Cabe ressaltar que a maior parte das competições foca em desenvolvimento de softwares (casos que atendem a aplicação de conhecimentos teóricos relativos à área de formação profissional dos discentes do Curso Técnico de Informática e Bacharelado em Sistemas de Informação) e/ou produtos para indústria 4.0 (o que permite aos discentes do Curso Técnico de Mecatrônica e Bacharelado em Sistemas de Informação aplicarem conhecimentos teóricos relativos à área de formação profissional deles). Deverá ser ofertada uma vaga em edital para portador de necessidades especiais. Posteriormente os discentes serão submetidos a um trabalho de aprendizagem e estudo do empreendedorismo. Em primeiro lugar serão

conduzidos estudos sobre Inovação e Modelo de Negócios baseado em Canvas. Para as etapas seguintes também será utilizada a metodologia de sala de aula invertida. Assim, os alunos se organizam em duplas e serão selecionadas empresas relevantes da indústria criativa para que sejam apresentadas a história, curiosidade e o modelo de negócios delas. Posteriormente serão selecionados episódios do programa Shark Tank, para que os discentes percebam as técnicas de convencimento dos empreendedores. Em seguida serão selecionados jogos de empresas para treinarem os estudantes. Durante as competições de 2022 ficou evidente que a utilização dessa abordagem vem ganhando espaço nas competições. Apenas após essas etapas, serão selecionados eventos para os estudantes participarem.

Resultados Esperados:

Primeiramente espera-se inculir uma cultura de inovação e empreendedorismo no CEFET-MG. Assim, coloca-se como meta que um discente apresente uma proposta de novo negócio no processo seletivo da Nascente Incubadora. Também espera-se que a cada evento seja prototipado um novo produto ou serviço. Dessa forma, espera-se que ao final seja solicitada a propriedade intelectual de um novo produto. Como a presente experiência é pioneira, torna-se importante disponibilizar para a comunidade acadêmica o relato da mesma, que se dará através de um artigo científico publicado em periódico internacional. Por fim, tem-se como meta que em pelo menos duas competições a equipe finalize entre os três primeiros.

Direitos de Propriedade Intelectual:

As propriedades intelectuais potencialmente desenvolvidas serão registradas em nome do CEFET-MG.

Parceiros e Obrigações:

O presente trabalho será realizado em parceria com o SEBRAE de Varginha, com o Laboratório Maker, e com a Nascente Incubadora de Empresas do Campus Varginha, que auxiliarão no processo de orientação dos estudantes.

Referências:

ANGARITA, Maria Angelica Medina; NOLTE, Alexander. What do we know about hackathon outcomes and how to support them?—A systematic literature review. In: International Conference on Collaboration Technologies and Social Computing. Springer, Cham, 2020. p. 50-64. BARBINI, Francesco Maria; CORSINO, Marco; GIURI, Paola. How do universities shape founding teams? Social proximity and informal mechanisms of knowledge transfer in student entrepreneurship. The Journal of Technology Transfer, v. 46, n. 4, p. 1046-1082, 2021. BRANCO, B. P.; MELLO, A. da S. Active methodology in training engineers and relations with Science And Technology and Society. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 4, p. e120942929, 2020 BRASIL. Resolução CNE/CES nº 2, de 24 de abril de 2019. - Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Engenharia. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=112681-rces002-19&category_slug=abril-2019-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 20 de out. 2021. CARMO, H. M. O.; IBARRA, L. A. C.; ARTIFON, R. L.; VORTMANN, D. T. IDENTIFICAÇÃO E EXPLORAÇÃO DE OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS EM COMPETIÇÕES DE EMPREENDEDORISMO. In: International Council for Small Business, 62, 2017, Bueno Aires, Argentina. CEFET-MG. Projeto Pedagógico Institucional 2016-2020. Disponível em: < <http://www.avaliacao.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/224/2019/06/3-PPI-PROJETO-PEDAG%C3%93GICO-INSTITUCIONAL-2016-2020.pdf>>. Acesso em: 19 de out. 2021. LIMA, E., LOPES, R. M. A., NASSIF, V., SILVA, D. Intenções e Atividades Empreendedoras dos Estudantes Universitários – Relatório do Estudo GUESSS Brasil 2011. Grupo APOE – Grupo de Estudo sobre Administração de Pequenas Organizações e Empreendedorismo, PMDA-UNINOVE. Caderno de pesquisa, n. 2011-01. São Paulo: UNINOVE. SANT'ANNA, A. G. e VERSIANI, A. F. Aprendizagem nas Práticas de uma Equipe de Competição de Engenharia. Revista de Ensino de Engenharia, v. 38, n. 2, 2019. THIOLENT, M. Metodologia da Pesquisa-ação. São Paulo, Cortez, 1996. VIEIRA, R. S. UFSC COMPETE: Como Criar Sinergia Entre Diferentes Equipes de Competições Estudantis. Extensio: R. Eletr. de Extensão, ISSN 1807-0221 Florianópolis, v. 13, n. 23, p.157-167, 2016.

Membros da Equipe

Nome	Categoria	Função	Departamento	Situação	Início	Fim
EDUARDO GOMES CARVALHO	DOCENTE	Coordenador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/01/2023	31/12/2023
LAZARO EDUARDO DA SILVA	DOCENTE	Coordenador(a) Adjunto(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/01/2023	31/12/2023
JULIANO COELHO MIRANDA	DOCENTE	Pesquisador(a)	DMCVG	Ativo Permanente	01/01/2023	31/12/2023
DEISYMAR BOTEGA TAVARES	DOCENTE	Colaborador(a)	DCECVG	Ativo Permanente	01/01/2023	31/12/2023

Discentes com Planos de Trabalho

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
20233000325 - ALVARO HENRIQUE DUARTE MENDES	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/08/2023	31/12/2023
20212016261 - CHRISTIAN SALES DE OLIVEIRA ASSIS	BOLSISTA INTERNO	ATIVO	01/01/2023	31/12/2023
20233003603 - JULIO CESAR APRELINO CARVALHO	VOLUNTÁRIO	ATIVO	03/04/2023	31/12/2023
20233000890 - MARCOS GABRIEL CAROLINO DARE	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/08/2023	31/12/2023
20212004500 - MARINA BARBOSA VALIM	BOLSISTA INTERNO	ATIVO	01/01/2023	31/12/2023
20212015390 - MARYANAH DOS SANTOS LEITE XAVIER	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/08/2023	31/12/2023
20233003917 - MIGUEL BREGALDA FERRARI	VOLUNTÁRIO	ATIVO	03/04/2023	31/12/2023
20233003470 - RAFAEL PONCE RIBEIRO GOUVEA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	03/04/2023	31/12/2023

Nome	Vínculo	Situação	Início	Fim
20212017115 - SAMID GIRALDELLO DE OLIVEIRA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/08/2023	31/12/2023
20212015451 - STHEFANY BUENO	BOLSISTA INTERNO	ATIVO	01/01/2023	31/12/2023
20212004690 - WELLINGTON COSTA GRILO PEREIRA	VOLUNTÁRIO	ATIVO	01/03/2023	31/12/2023

Ações das quais o PROJETO faz parte

Código - Título	Tipo
-----------------	------

Esta ação não faz parte de outros projetos ou programas de extensão

Orçamento Detalhado

Descrição	Valor Unitário	Quant.	Valor Total
PASSAGENS			
Passagem BH - Brasília (maioria das finais nas competições)	R\$ 781,82	8.0	R\$ 6.254,56
SUB-TOTAL (PASSAGENS)		8.0	R\$ 6.254,56
DIÁRIAS			
Diárias para Discentes	R\$ 110,00	54.0	R\$ 5.940,00
Diárias para Docentes	R\$ 200,60	9.0	R\$ 1.805,40
SUB-TOTAL (DIÁRIAS)		63.0	R\$ 7.745,40

Consolidação do Orçamento Solicitado

Descrição	Financiamento Interno	Fundação de Apoio	Financiamento Externo	Total Rubrica
PASSAGENS	R\$ 6.254,56	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 6.254,56
DIÁRIAS	R\$ 7.745,40	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 7.745,40

Arquivos

Descrição Arquivo
Termo de Compromisso STHEFANY BUENO
Termo de Compromisso Christian Salles
Termo de Compromisso Marina Barbosa Valim
Portaria de Credenciamento da Equipe CEFET Sharks na DEDC
TERMO DE ANUÊNCIA PARA USO DE RECURSOS INSTITUCIONAIS
Site da Equipe de Competição
Termo de Compromisso Miguel Bregalda
Termo de Compromisso Rafael Ponce
Termo de Compromisso Samid Giraldello
Notícia Classificação Inspira Tech
Notícia Classificação Desafio Jovem Empreendedor
Termo de Compromisso Marcos Daré
Termo de Compromisso Maryanah Xavier
Termo de Compromisso Álvaro Henrique Duarte

Orçamento Aprovado

Descrição	FAEx (Interno)
PASSAGENS	R\$ 6.254,56
DIÁRIAS	R\$ 7.745,40

Lista de departamentos envolvidos na autorização da proposta

Autorização	Data Análise	Autorizado
DEPARTAMENTO DE MECATRÔNICA - VG	03/10/2022 15:00:26	SIM
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ENGENHARIA CIVIL - VG	11/10/2022 07:40:00	SIM