

JA PIAUÍ

Somos a Junior Achievement, eleita a 7ª melhor ONG do mundo, com a missão de estimular e desenvolver estudantes para o mercado de trabalho através do método "aprender-fazendo". Nós geramos caminhos para que os jovens estejam preparados para os desafios e carreiras da nova economia considerando estes três pilares: Empreendedorismo, Educação Financeira e Preparação para o Mercado de Trabalho. Nosso propósito é impulsionar por meio da educação. Fornecemos o combustível necessário para seguir por diferentes caminhos, para ir mais longe do que se imagina e mais rápido do que era esperado. É o impulso para que o jovem amadureça, para que o voluntário faça mais diferença, para que cada empresa possa impactar cada vez mais pessoas.

No **Piauí**, a Junior Achievement nasceu em 2003 e já atendeu durante seus 17 anos mais de **50 mil** alunos, com o incentivo de empresas mantenedoras como o Carvalho Super, Houston, Paraíba, Sebrae, FIEPI, Unifacid, entre outras, além do apoio de mais de **2 mil** voluntários. Com todo esse apoio impulsionamos futuros mais fortes, mais plenos e de mais possibilidades.

INNOVATION CAMP

O programa Innovation Camp On-line faz parte do nosso portfólio e tem como objetivo estimular estudantes a encontrar soluções para um desafio proposto. O objetivo do JA Innovation Camp On-line é que jovens, organizados em equipes, possam entregar soluções inovadoras para um desafio específico voltado para o mundo dos negócios ou questões contemporâneas.

Durante o processo, os jovens contam com a experiência de mentores voluntários que vão auxiliá-los durante o desenvolvimento do desafio. As soluções inovadoras criadas e propostas serão avaliadas por um júri qualificado (pitch) que irá eleger a equipe vencedora.

A novidade aqui é que será dias intenso onde os jovens irão aprender a abordagem design thinking na prática, através da resolução de um problema real de maneira on-line.

CONTEÚDO:

ENCONTROS	CONTEÚDO	OBJETIVO
Encontro 01 <i>Inovação</i>	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação• Design thinking• Qual o Desafio?	<ul style="list-style-type: none">• Formação Da Equipe• Divisão de tarefas• Conhecer o Desafio• Matriz CSD
Encontro 02 <i>Imersão</i>	<ul style="list-style-type: none">• Desafios e Oportunidades• Pesquisa• Empatia	<ul style="list-style-type: none">• Desk Research• Brainstorming• Dot Voting• Definição de Persona• Mapa da empatia
Encontro 03 <i>Cocriação</i>	<ul style="list-style-type: none">• Criatividade• Priorização de Ideias• Proposta de Valor• Pitch	<ul style="list-style-type: none">• Proposta de Valor• Desenhar esquema gráfico da solução• Pitch (criar roteiro e treinar)
Encontro 04 <i>Apresentação da criação</i>	<ul style="list-style-type: none">• Criação	<ul style="list-style-type: none">• Avaliação• Premiação

ETAPAS:

ETAPAS	DATAS	CARGA HORÁRIA
Encontro 01	26/10	1h
Mentoria 01	27/10	1h
Entrega de Atividade 01 (Matriz CSD)	28/10	2h
Encontro 02	29/10	1h
Mentoria 02	30/10	2h
Entrega de Atividade 02 (Mapa da empatia)	01/11	1h
Encontro 03	03/11	1h
Mentoria 03	04/11	1 e 30 min
Entrega de Atividade 03 (Pitch)	05/11	2h
Encontro 04	06/11	1h
Mentoria 04	07/11	20min

REQUISITOS BÁSICOS

ORGANIZAÇÃO

1. Captar no mínimo 5 equipes participantes (de 3 a 5 integrantes por equipe);
2. Captar pelo menos 1 mentores por equipe;
3. Convidar no mínimo 3 jurados;
4. Convidar empresário ou especialista voluntário para falar sobre a Dor;
5. Garantir a explicação clara das ferramentas utilizadas no desafio (baseadas na abordagem do Design Thinking) - pode ser feito pela equipe JA ou voluntários;
6. Viabilizar mantenedor ou parceiro para o patrocínio da premiação;

ALUNOS

1. Disponibilidade de Computador ou Smartphone para participar das *lives* e trabalho em grupo;
2. Acesso à internet;
3. Dedicção mínima de 10 horas;

MENTORES

1. Disponibilidade de Computador ou Smartphone para participar das *lives* e trabalho em grupo;
2. Acesso à internet;
3. Participar da Capacitação de 2 horas;
4. Disponibilidade de 1 hora e 30 minutos para reunião com os alunos;
5. Sugerimos participação em todas aos encontros on-line;
6. Interesse ou afinidade aos temas relacionados à inovação;

JURADOS

1. Disponibilidade de Computador ou Smartphone para acessar e avaliar o material;
2. Acesso à internet;
3. Disponibilidade para assistir os pitches e realizar a avaliação em um prazo de 48h dias;
4. Participação na Live 4.

EQUIPES

- As equipes serão compostas por mínimo 3 alunos e no máximo 5 alunos.
- Após a 1ª live do IC não poderão ser feitas alterações dos membros da equipe.
- Caso haja desistência de membros da equipe ao longo do IC, a equipe pode continuar o desafio com os membros restantes (mesmo sendo inferior a 3 membros).
- Cada equipe deve designar **o líder representante**, que será o responsável pela comunicação da equipe com a organização do IC.

- O líder será o responsável por atualizar a organização do JA IC Live sobre a desistência de algum membro da equipe.

O DESAFIO

- A realização do desafio poderá utilizar plataformas como Google Classroom, Google Meet, *WhatsApp* dentre outras. A definição será feita na etapa 1.
- Os encontros on-line acontecerão no horário previsto conforme agenda e serão feitas pelo Google Meet..
- Todo o conteúdo do JA IC será disponibilizado através do google classroom, bem como as entregas das equipes que acontecerão nessa plataforma.
- Os links dos encontros e do google classroom será também sempre enviado para o líder da equipe por *WhatsApp* e e-mail cadastrado.

MENTORIA

- Cada equipe terá pelo menos um mentor designado.
- As equipes poderão combinar diretamente com seus mentores outros momentos e outros canais para dúvidas. (ex: *WhatsApp*).

CERTIFICAÇÃO

- **Somente** os alunos que cumprirem todas as etapas do desafio serão certificados.
- Os certificados serão enviados on-line após a divulgação do resultado da equipe e preenchimento da Pesquisa de satisfação.

PREMIAÇÃO

- A equipe vencedora terá premiação.
- A escolha da equipe vencedora será realizada através da soma da pontuação total de 3 jurados, deduzidos os pontos de penalidades da(s) equipe(s) que não realizarem as entregas no prazo.
- Em caso de empate a equipe vencedora será a com maior nota no critério Inovação.
- Se ainda assim houver empate os jurados irão votar diretamente entre as equipes empatadas.
- A premiação será entregue ao líder da equipe. Os membros que desistirem ao longo do desafio não terão direito a premiação e certificação, mesmo sua equipe sendo a vencedora.

Sejam bem vindos a INNOVATION CAMP ON-LINE!