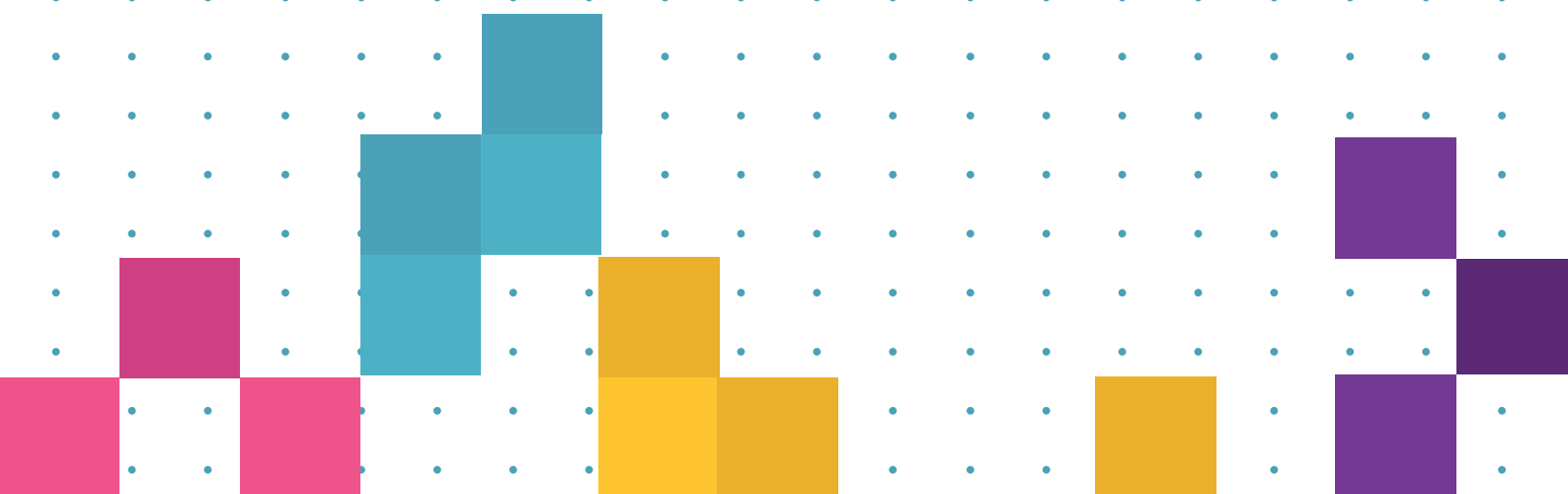
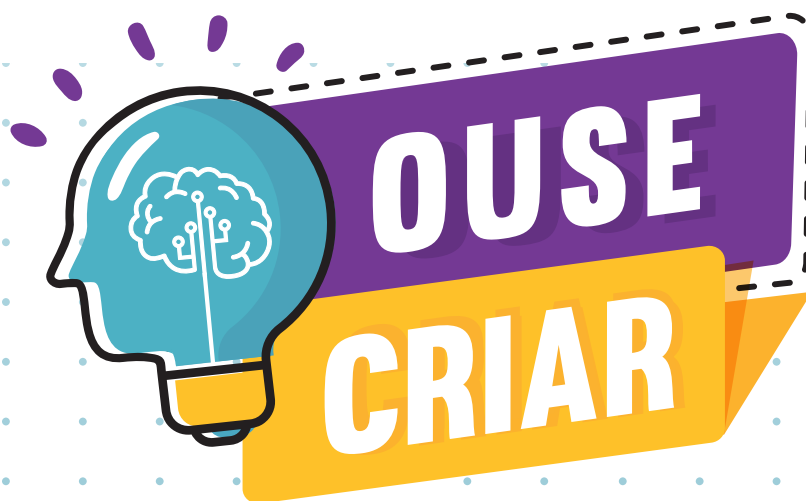


Manual do Programa Ouse Criar



Governador do Estado da Paraíba:

João Azevedo Lins Filho

Secretário de Estado da Educação da Ciência e Tecnologia:

Claudio Furtado

Secretário Executivo de Gestão Pedagógica:

Gabriel Gomes

Secretário Executivo da Ciência e Tecnologia:

Rubens Freire

Secretária Executiva de Adm. de Suprimentos e Logística:

Elis Regina Barreiro

Gerente Operacional de Estudo, Projetos e Programas:

Jorge Gomes da Silva

Coordenadora do Programa OUSE CRIAR:

Joedna Sabino

Apoio Pedagógico:

Wanessa de Góis Moreira

Equipe técnica

Maria Luisa Palitot R. Alves

José Vitor Figueiredo de Almeida

Julianne Araújo da Silva

Sumário

- 4** O que é o Programa OUSE CRIAR?
- 4** Como surgiu o Programa?
- 5** Qual o objetivo do Programa?
- 6** Quem pode participar?
- 6** O papel social do Programa
- 7** Como funciona o Programa?
- 7** Fase I : Hackathons
- 12** Fase II : Desenvolvimento
- 14** Fase III : Startups
- 15** Quais os benefícios em participar?
- 15** Organograma do programa
- 16** Onde fazer a inscrição?
- 17** Onde nos encontrar?
- 18** Glossário

O que é o Programa OUSE CRIAR?

O Programa de Educação para Inovação e Empreendedorismo na Rede Estadual de Ensino – Programa OUSE CRIAR é uma ação promovida pela Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba - SEECT, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de jovens empreendedores.

Isso será realizado por meio do fomento, sistematização e implementação de ações educacionais, tecnológicas e inovadoras que promovam a criação e melhoria contínua de produtos e/ou processos, como o surgimento de novos empreendimentos a partir de soluções de problemas contextualizados.

O Programa possui três fases, trazendo para os estudantes a relevância de trabalhar os métodos científico e crítico e reconhecendo a tecnologia como ferramenta norteadora de seus projetos empreendedores.

As principais fases são:

Hackathons (1º ano do EM);

Desenvolvimento de projeto (2º ano do EM);

Criação das Startups (3º ano do EM).

Os métodos escolhidos para nortear as fases buscam induzir os educandos à participação social, à objeção e à visão universal, com isso incentivando a criatividade, o fortalecimento dos vínculos entre a tecnologia e a educação, o desenvolvimento das habilidades (soft e hard), e as ideias dos discentes da rede. Buscando a melhor inserção do empreendedorismo dentro do cotidiano escolar dos estudantes, quatro grandes eixos da inovação foram selecionados para atender esta demanda:

- *Soluções governamentais;*
- *Inovação e desenvolvimento regional;*
- *Tecnologias sociais;*
- *Tecnologias educacionais.*

As criações inovadoras trazem soluções de problemas reais, trabalhadas de acordo com as competências do século XXI. Isso faz com que os estudantes possam analisar de maneira reflexiva e crítica, a partir de seus embasamentos tecnológicos aplicados em suas vivências e contemplando a realidade social, acreditando-se que a inovação é um modelo interminável.

Como surgiu o Programa Ouse Criar?

O OUSE CRIAR surgiu inicialmente como uma série de desafios e maratonas dentro das salas de aula de escolas da rede estadual, e posteriormente fez parte também do Campus Academy, por meio de hackathons.

O Programa OUSE CRIAR foi oficializado no dia 03 de dezembro de 2019, tornando-se Lei Estadual de nº 11.535. Alinhando-se com a tecnologia, empreendedorismo e inovação.

Ele surgiu de uma iniciativa da Secretaria de Educação da Paraíba em desenvolver um espaço oportuno que possibilitasse os estudantes a terem contato com a inovação e o empreendedorismo já no universo escolar, com o intento de promover aos alunos e alunas o papel de protagonistas de seus projetos de vida.

O que o Programa oferecerá?

O Ouse Criar oferecerá recursos de subvenção econômica, fomento para os projetos e capacitações para incentivar empreendedores a transformarem suas ideias em negócios de sucesso.

Ele visa contribuir para a ampliação da quantidade e melhoria da qualidade das propostas de empreendimentos de base tecnológica submetidas aos ambientes promotores de inovação existentes no país, tais como incubadoras e aceleradoras de empresas, espaços de coworking, laboratórios abertos de prototipagem, parques e polos tecnológicos, entre outros.

O Programa deve ainda ser uma iniciativa particularmente relevante para a disseminação da cultura do empreendedorismo inovador na Paraíba e para a geração acelerada de novos empreendimentos de base tecnológica alinhados com as vocações de desenvolvimento econômico, social, científico e tecnológico das diferentes regiões do estado.

Qual o objetivo do Programa?

O Programa OUSE CRIAR possui os seguintes objetivos, de acordo com o artigo 5º da Lei Estadual nº 11.535 de 03 de dezembro de 2019 (PARAÍBA, 2019):

I - fomentar o desenvolvimento científico e tecnológico estadual considerando a inovação e o empreendedorismo;

II - Dar oportunidade aos estudantes e egressos da rede estadual de ensino à inclusão social e tecnológica, por meio da inovação e do empreendedorismo;

III - estimular a educação empreendedora nos jovens, tendo como base seus projetos de vida, buscando conceitos, conhecimentos e técnicas que auxiliem na resolução de problemas do cotidiano com os quais terão de lidar na vida profissional;

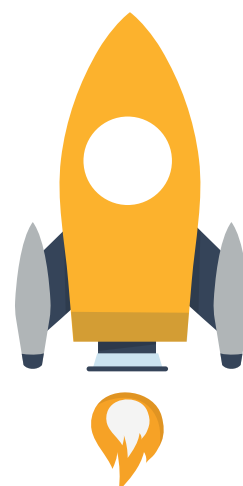
IV - fortalecer processos de ensino e aprendizagem que considerem conceitos educacionais centrados no estudante, bem como em agendas internacionais propostas pela UNESCO (Um Tesouro a Descobrir e a Agenda 2030).

V - incentivar a trajetória dos estudantes em um itinerário de empreendedorismo e inovação, ampliando as escolhas dos estudantes e contribuindo para diminuição da evasão escolar;

VI - fomentar a articulação entre a rede estadual e o setor comunitário e produtivo, assim como com empresas, fortalecendo o ecossistema de inovação e empreendedorismo;

VII - promover ações que fomentam a inovação por meio de maratonas, hackathons, imersões, intercâmbios, entre outras de caráter local, regional, estadual, nacional e/ou internacional;

VIII - desenvolver ações de acompanhamento e mentoria junto aos beneficiários do Programa, integrando os seus projetos de vida ao mundo do trabalho e às competências do século XXI.



QUEM PODE PARTICIPAR DO PROGRAMA OUSE CRIAR?

Podem participar do Programa os estudantes regularmente matriculados no ensino médio e/ou técnico da rede estadual de ensino da Paraíba, bem como alunos egressos da rede, e ainda estudantes de instituições de ensino superior público da Paraíba, de acordo com a lei que atente este Programa (art. 2º da Lei 11.535/2019) em detrimento das exigências do EDITAL Nº 007/2020 – SEECT/PB.

Para participar do Programa, os alunos deverão se inscrever no site indicado no edital.

O papel social do Programa Ouse Criar

O Programa tem a função social de desenvolver as habilidades cognitivas, socioemocionais e econômicas dos estudantes, inserindo-os desde o ambiente escolar no universo do empreendedorismo e da inovação.

Essa função é possibilitada através da promoção da autonomia, solidariedade e competência, capacitando os estudantes não somente como empreendedores, mas também como cidadãos atuantes e participativos nos níveis social, cultural e econômico.

O OUSE CRIAR enfatiza a harmonia nas relações sociais entre os estudantes através do trabalho em equipe, unindo o alunado em busca de soluções para seu espaço de vida. O

objetivo é realçar as semelhanças entre suas experiências enquanto cidadãos para promover o melhor convívio em detrimento das diferenças existentes, lutando contra o preconceito entre os jovens e construindo os pilares de uma sociedade pacífica e pluralizada.



Como funciona o Programa Ouse Criar?

O Programa OUSE CRIAR está distribuído em 3 fases principais, destinadas aos alunos do ensino médio da rede estadual de ensino da Paraíba.



FASE I HACKATHONS

Nesta primeira fase do Programa OUSE CRIAR, são convidados a participar alunos da 1ª série do ensino médio devidamente matriculados na Rede Estadual de Ensino da Paraíba. Os desafios propostos aos estudantes acontecerão em 3 etapas, que são elas:

■ **Etapa 1: Escolar**

- Cada escola da rede estadual de ensino da Paraíba deverá selecionar 1 equipe que irá representá-la na etapa regional.
- Cada equipe deverá ser composta por 5 estudantes com o auxílio de 1 professor mentor.
- Cada professor poderá mentorear até 3 equipes na escola na qual o mesmo trabalha.
- A escolha da equipe que representará a escola ficará a cargo de uma comissão de seleção externa escolhida pela instituição, que será composta por 03 integrantes que tenham conhecimentos no eixo temático direcionado à GRE na qual a escola esteja inserida.
- O problema referente a cada GRE está divulgado no site da Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia, no endereço: <https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao-e-da-ciencia-e-tecnologia>.
- Será escolhida a equipe que melhor solucionar de forma inovadora o problema proposto para sua região.
- Caso não haja mais de 1 (uma) equipe interessada em participar da etapa em sua escola, a única equipe que se candidatar a participar do Programa poderá se inscrever no site do OUSE CRIAR (www.ousecriar.pb.gov.br).

Em caso de dúvidas adicionais, consultar o edital do Programa na página 18 do Diário Oficial do Estado no seguinte endereço:

<https://auniao.pb.gov.br/servicos/arquivo-digital/doe/janeiro/fevereiro/diario-oficial-15-02-2020.pdf>.

■ **Etapa 2: Regional**

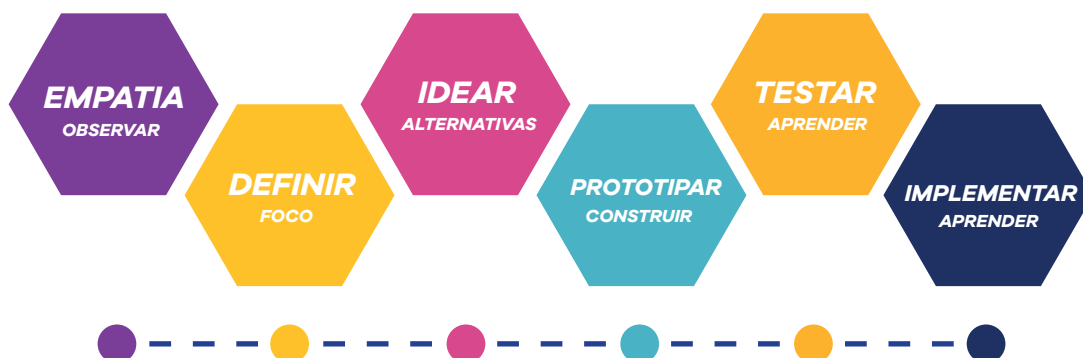
- Na segunda etapa, acontecerão 6 trilhas de inovação por entre as 14 Gerências Regionais de Ensino (GREs).
- Dentro das trilhas serão realizadas maratonas para cada GRE, sempre em semanas diferentes.
- Nesta etapa, os grupos de estudantes irão passar por uma série de desafios, palestras e formações que auxiliarão na construção de um pensamento inovador.
- As maratonas acontecerão em dois dias, onde os estudantes estarão imersos nas atividades propostas.
- Ao final da **hackathon**, serão selecionadas 07 (sete) equipes de cada gerência.



Como serão as maratonas?

Nas maratonas, serão apresentadas problemáticas para as quais os grupos de estudantes deverão buscar uma solução inovadora, e assim “pensar fora da caixa”.

E, para auxiliar na formulação de ideias, temos algumas sugestões de como construir o processo criativo e chegar à sua solução. Uma forma de alcançar esse objetivo é através do Design Thinking (DT), que nada mais é do que uma abordagem prática de como chegar, de forma coletiva e colaborativa, a solução de problemas reais do mercado, como o desenvolvimento de produtos e serviços de forma inovadora. É acreditar que podemos fazer a diferença, é confiar na sua própria criatividade e no propósito de transformar desafios em oportunidades.

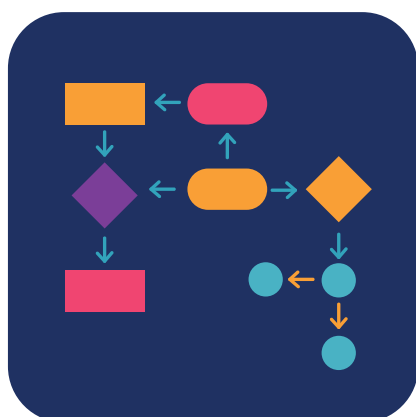


Portanto, preste atenção nos seguintes passos para desenvolver sua ideia:



Compreender o problema:

- Leia a situação-problema com atenção, sem medo de tirar dúvidas com seus colegas de grupo e mentor.
- Revise o desafio: colete pensamentos; revise restrições ou barreiras; redefina o desafio; crie um lembrete visual.
- Compartilhe o que você sabe com a sua equipe: defina o que quer saber; construa o que já sabe e preencha as lacunas.
- Defina seu público: pense em quem se beneficiaria diretamente e indiretamente da solução proposta.
- Crie um lembrete visual: diagramas e modelos são ótimas ferramentas para comunicar suas ideias. Como por exemplo:



Fluxogramas



Diagramas de Venn



Mapas mentais

Projetar soluções:

Considere todo tipo de solução para o problema e, junto ao grupo, confronte as ideias com dificuldades possíveis.

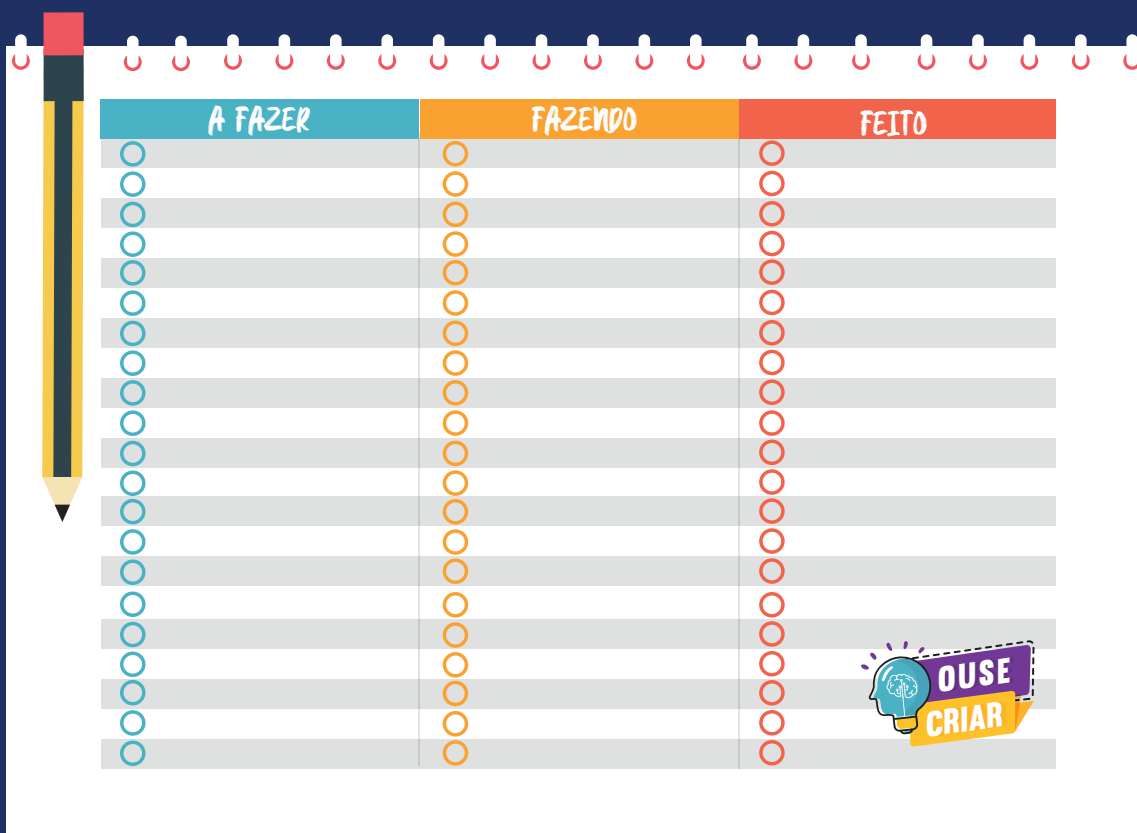
Desenvolver a melhor opção:

Após a rodada de sugestões, escolham a melhor solução e elaborem sobre ela, considerando a realidade da sua região, e como a ideia seria executada na prática.

Construir o modelo de negócio:

Estruturam a ideia como uma iniciativa de solução de problemas a ser vendida enquanto startup. Faça uso de ferramentas como:

Kanban: possibilita uma visão holística; é um modelo simples; oferece acesso à informação e facilita o fluxo de trabalho; incentiva a comunicação e prioriza as atividades, deixando as metas claras.





Pensamento visual:

Produza um material que sirva para representar seu produto ou apresentá-lo para o público por meio de uma **prototipagem** (maquete, desenho, folder da ideia...).

Faça uso das seguintes questões de apoio:

Crie um descrição da ideia que irá prototipar fazendo os devidos ajustes.

A quais necessidades ou oportunidades essa proposta resolve?

O que você espera aprender por meio da prototipagem dessa ideia?

Qual a contribuição do protótipo pensado de acordo com a problemática trabalhada?

■ **Etapa 3: Estadual**

- Serão selecionadas 98 equipes durante a Etapa Regional, totalizando 490 estudantes que passarão pelas trilhas OUSE CRIAR e que serão escolhidos para avançar para a Etapa Regional.
- Essas equipes participarão do **hackathon** final estadual que acontecerá no Campus Academy (Etapa 3), sob o mesmo modelo de funcionamento da etapa anterior.
- Os grupos passarão por situações que testarão ainda mais suas habilidades de solucionar problemas de forma viável além de inovadora.
- No Campus Academy serão selecionadas 20 (vinte) equipes para ingressarem na segunda fase do Programa OUSE CRIAR, que acontecerá no ano de 2021 (a fase de desenvolvimento de 2020 será voltada excepcionalmente aos alunos da 2ª série do ensino médio sem experiência prévia no OUSE CRIAR), regido por edital específico.



FASE II DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A fase de desenvolvimento tem por objetivo subsidiar a elaboração do projeto técnico de uma **startup** voltada à inovação. Esta fase será destinada aos estudantes da 2ª série do ensino médio onde os mesmos terão que apresentar um pré-projeto de uma startup que traga um produto ou um serviço inovador, contando com o auxílio dos mentores (profissionais na área da **startup**, professores da rede ou universitários) dos grupos e da equipe **OUSE CRIAR**.

Na fase de desenvolvimento que ocorrerá no ano de 2020, não será necessária a participação prévia nos **hackathons** da primeira fase do Programa. Por isso, será necessária a submissão de um pré-projeto de **startup** de cunho inovador para ingressar na Fase II.

As equipes que forem selecionadas para a Fase II contarão com o aporte de R\$ 5 mil reais, divididos em duas parcelas de R\$ 2,5 mil reais, liberadas em cada semestre. Para que a segunda parcela seja liberada, os projetos precisam atender os seguintes critérios:

- *Não fugir da ideia principal do projeto;*
- *Apresentar relatório de atividades desenvolvidas no primeiro semestre;*
- *Apresentar e cumprir cronograma das atividades;*
- *Cumprir carga horária para o desenvolvimento do projeto;*
- *Buscar aperfeiçoar-se através da participação em minicursos, Workshops, palestras e consultorias externas;*
- *Apresentar prestação de contas de serviços utilizados para melhoria do projeto, com os recursos fornecidos pelo Programa OUSE CRIAR.*



Posteriormente, as equipes receberão a segunda parcela da fase desenvolvimento de projeto, com isso, precisam atender critérios para aprovação de suas propostas de negócio, são eles:

- *Modelo de negócio, com descrição de cada tópico pelas equipes (modelo padrão fornecido neste manual).*
- *Apresentação geral do projeto já desenvolvido e prototipado para a equipe avaliadora do Programa;*
- *Apresentar prestação de contas de serviços utilizados para finalização do projeto, com os recursos fornecidos pelo Programa OUSE CRIAR.*
- *As equipes podem levar a solução de seus projetos para setores privados e setores públicos, a fim de facilitar as problemáticas existentes de acordo com a área de seus projetos e mapeamento feito pelas mesmas;*

Esse aporte servirá também para financiar o acesso à plataforma do Abracadabra, que conta com recursos que auxiliarão os grupos na elaboração do modelo de negócios, na determinação do melhor uso dos recursos entre outras variáveis.

Além disso, os grupos passarão por workshops e palestras ao longo desta fase oferecidas pelo Programa OUSE CRIAR a fim de formá-los e guiá-los no processo criativo assim como no processo burocrático.





FASE III CRIAÇÃO DE STARTUPS

A terceira e última fase do Programa OUSE CRIAR tem por objetivo subsidiar a criação de **startups** na área de inovação tecnológica e auxiliá-los na inserção das mesmas no mercado de forma que se tornem empresas sustentáveis.

Essa fase destina-se aos estudantes da 3ª série do ensino médio da rede estadual de ensino, com o pré-requisito de já possuírem uma startup em andamento com **prototipagem** existente do produto ou serviço inovador.

Nesta fase, os grupos ainda contarão com o auxílio de mentores (profissionais na área da **startup**, professores da rede ou universitários) que serão responsáveis pela administração da quantia fornecida para o desenvolvimento e aprimoramento da **startup**.

Para isso, será concedido o aporte total de R\$ 20 mil reais, e da mesma forma será dividido em parcelas iguais de R\$ 10 mil reais, liberadas em cada semestre. Para a segunda parcela ser liberada no segundo semestre, os grupos deverão:

- *Abrir a startup;*
- *Buscar incubadoras ou aceleradoras para as startups criadas;*
- *Apresentar o relatório técnico das atividades realizadas durante o primeiro semestre;*
- *Apresentar e cumprir cronograma das atividades;*
- *Elaborar o Plano de Negócio da startup de maneira detalhada, enfatizando a viabilidade de sua empresa através de análises econômicas e de mercado.*
Aplicar o produto ou serviço desenvolvido em empresas públicas ou privadas;
- *Buscar aprimoramento em palestras e/ou workshops cuja temática aborda conteúdos afins da ideia do produto desenvolvido;*
- *Prestar contas dos serviços utilizados para melhoria do projeto, com os recursos fornecidos pelo programa OUSE CRIAR.*

Na segunda etapa da fase de startup deverão ser apresentados(as):

- *Um relatório mensal do desenvolvimento das startups no mercado (Acompanhamento efetuado pela equipe do programa).*
- *Prestação de contas dos serviços utilizados para melhoria do projeto, com os recursos fornecidos pelo Programa OUSE CRIAR;*
- *Método do fluxo de caixa descontado;*
- *Planilha de avaliação quantitativa com os aspectos de um negócio, análise comparativa e conclusões da pesquisa de campo.*

Quais os benefícios em participar do Programa OUSE CRIAR?

O Programa OUSE CRIAR apresentará diversos benefícios que serão oferecidos para os estudantes:

Disponibilização de auxílio destinado aos estudantes a partir do fornecimento de aporte financeiro para o desenvolvimento de sua ideia/protótipo na segunda e terceira fase do Programa;

Formações e capacitações sobre inovação, empreendedorismo e temáticas sobre desenvolvimento do produto e negócio;

Participação em palestras cuja temática é o empreendedorismo e inovação;

Desenvolvimento e potencialização de habilidades de autonomia, solidariedade e competência voltados ao século XXI;

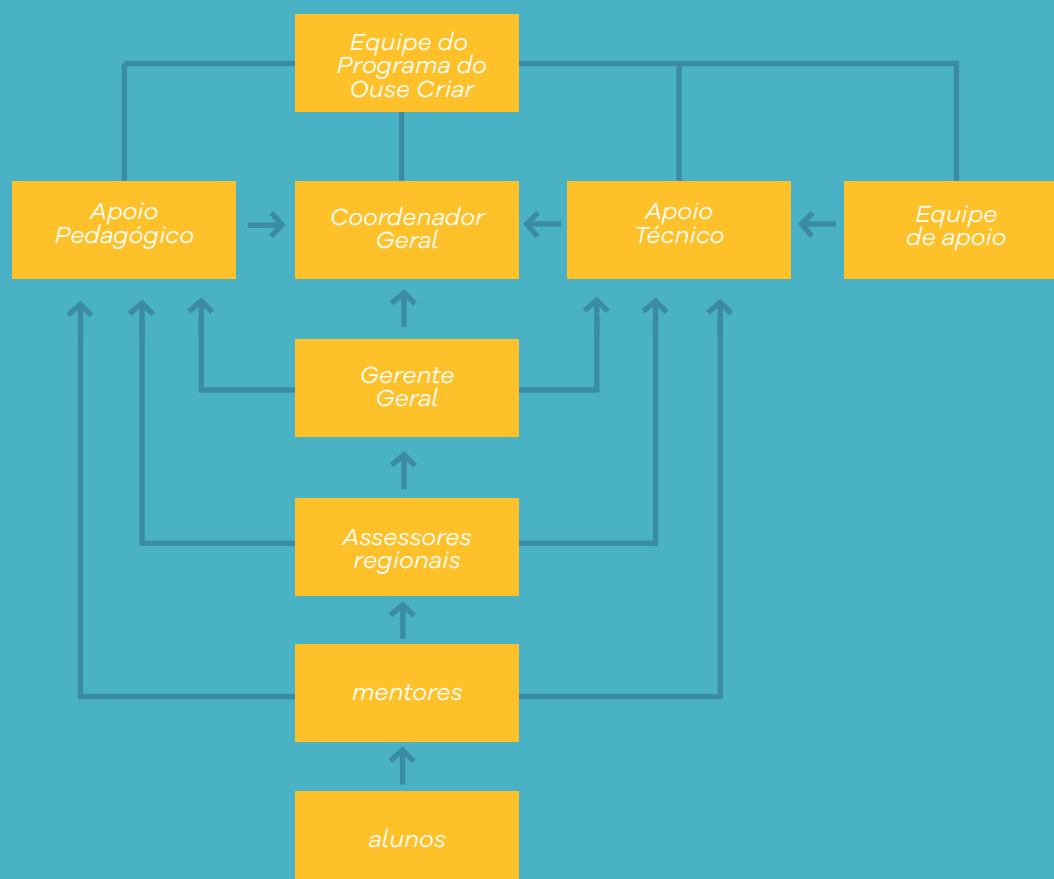
Habilitação de jovens enquanto protagonistas de seus projetos de vida;

Conscientização da importância de respeitar as pluralidades existentes na sociedade;

Trabalho em equipe, tendo o propósito de otimizar a colaboração e cooperação.

Organograma do programa OUSE CRIAR

O principal objetivo deste organograma é facilitar a comunicação entre os participantes do programa, de maneira objetiva, dinâmica e eficiente para estabelecer a estrutura e facilitar contatos internos e externos.



ONDE FAZER A INSCRIÇÃO PARA O PROGRAMA OUSE CRIAR?



Procure os canais oficiais do Governo do Estado e da Secretaria de Educação e da Ciência e Tecnologia para atualizar-se das inscrições, notícias, editais e demais seleções para o Programa.

Site da Secretaria de Estado da Educação da Ciência e Tecnologia

<https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao-e-da-ciencia-e-tecnologia>

Página do Programa OUSE CRIAR no site da Secretaria

<https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao-e-da-ciencia-e-tecnologia/programas/ouse-criar>

Como falar com a gente?



ousecriar@see.pb.gov.br

Como se manter informado?



www.ousecriar.pb.gov.br



@educacaogovpb



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado

**www.paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-educacao
-e-da-ciencia-e-tecnologia/programas/ouse-criar**

Glossário

Coworking: Espaço com recursos compartilhados, reunindo profissionais que não necessariamente trabalham na mesma empresa ou área.

Design Thinking: Abordagem prática de como chegar, de forma coletiva e colaborativa, a solução de problemas reais do mercado, como o desenvolvimento de produtos e serviços de forma inovadora.

Habilidades soft e hard: Respectivamente, habilidades de raciocínio e sociabilização, e técnicas e conhecimentos tangíveis e mensuráveis.

Hackathon: Maratona que reúne pessoas para elaborar soluções frente a problemas e desafios propostos.

Inovação: processo, técnica ou produto inédito decorrente da efetiva aplicação prática de uma invenção.

Plano de negócios: planejamento dos objetivos de um negócio, bem como os passos para atingi-lo, com vistas a diminuição dos riscos e incertezas do empreendedor.

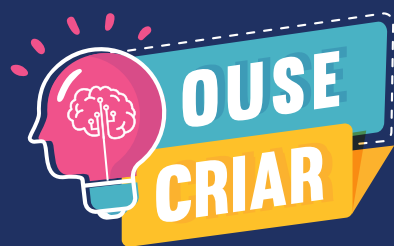
Prototipagem: Material concreto, apresentado para exemplificar a sua proposta de solução.

Startups: Empresa recém-criada e em estado de desenvolvimento, com modelo de negócio previamente estabelecido.

Tecnologias sociais: conjunto de técnicas de baixo custo, adaptadas a populações de baixa renda, visando a melhoria das condições de vida e a inclusão social.

Visão holística: No modo geral, significa observar ou analisar algo ou alguma área da vida de forma global, ou seja, como um todo e não de maneira fragmentada.

Workshops: Reunião sobre um determinado tema com realização de atividades em grupo, similar a uma palestra porém mais participativa.



www.ousecriar.pb.gov.br



ousecriar@see.pb.gov.br



[@educacaogovpb](https://www.instagram.com/educacaogovpb)