

EDITAL Nº 21/2018

REF: EDITAL DE INSCRIÇÃO PARA O 1º TORNEIO DE GESTÃO DO CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JUDAS CAMPUS UNIMONTE / ACMD.

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 As coordenações dos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Comércio Exterior, Gestão de Recursos Humanos, Gestão Portuária, Logística e Processos Gerenciais abrem as inscrições para a participação do 1º TORNEIO DE GESTÃO DO CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JUDAS CAMPUS UNIMONTE / ACMD no segundo semestre de 2018.

2. DO OBJETIVO DO TORNEIO

- 2.1 O objetivo deste TORNEIO é proporcionar aos alunos a possibilidade de aplicar na prática todo o conhecimento adquirido nos cursos da área da gestão em uma empresa, com casos reais, gargalos, problemas e desafios para serem solucionados pelos nossos alunos.

3. DAS NORMATIVAS GERAIS DO TORNEIO

- 3.1 O Torneio será realizado em quatro etapas, sendo três classificatórias e uma final, conforme abaixo:
- 1ª Etapa – Inscrição através do Google forms até o dia 09 de setembro de 2018.
 - 2ª Etapa – Apresentação da Empresa e o desafio a ser estudado, no dia 10 de setembro de 2018 às 18h no auditório do Bloco Central.
 - 3ª. Etapa – Encontro com a empresa para obtenção de mais informações, no dia 17 de setembro de 2018 às 18h no auditório do Bloco Central.

- 4ª. Etapa – Pitch de 05 minutos apresentado pelos grupos para uma banca de professores e pessoas da Empresa escolhida, onde serão selecionados os 05 grupos finalistas, no dia 01 de outubro de 2018 às 18h no auditório do Bloco Central.
- 5ª. Etapa – Solução Final a ser apresentada para os professores e para os representantes da Empresa e Divulgação dos Vencedores no dia 03 de Dezembro de 2018 às 18h no auditório do Bloco Central.

4. DAS INSCRIÇÕES DO TORNEIO

- 4.1 As inscrições para o Torneio de Gestão são opcionais para todos os alunos dos cursos da Área de Gestão, a qual é composta pelos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Comércio Exterior, Gestão de Recursos Humanos, Gestão Portuária, Logística e Processos Gerenciais.
- 4.2 A proposta do torneio parte da inscrição dos grupos interessados, formados por até cinco alunos da Área de Gestão, sendo que o grupo, obrigatoriamente deverá ser misto, ou seja, não poderão ser os cinco alunos do mesmo módulo, devendo ter, obrigatoriamente, pelo menos um aluno de outro módulo ou curso.
- 4.3 A inscrição deverá ser realizada através do link:
<https://goo.gl/forms/MdjdWHvsHfQaBOzu2>

5. REGRAS DO TORNEIO

- 5.1 Os grupos não podem ter mais e nem menos de 05 alunos, sendo que, no mínimo, um aluno de curso e módulo diferente.
- 5.2 Após a quarta etapa iremos acrescentar mais um integrante externo para registro de documentação.

- 5.3 Envolvimento e disponibilidade de horário para participar das fases do Torneio, bem como, disponibilidade para visitar a Empresa selecionada, a qual irá definir dias e horários que os grupos (ou representantes do mesmo), poderão fazer a visita, bem como a pessoa responsável da empresa em fazer o acompanhamento e passar as informações necessárias aos grupos.
- 5.4 Na 2ª Etapa a empresa escolhida irá se apresentar e divulgar qual o seu problema atual dentro da área de gestão da mesma.
- 5.5 Haverá um Professor Monitor voluntário para orientar cada grupo e dar um direcionamento e acompanhamento aos mesmos.
- 5.6 Na 4ª e 5ª Etapas podem ser apresentadas através de slides, imagens, vídeos, gráficos ou oralmente, sendo que o Professor monitor irá auxiliar na melhor forma de apresentação de acordo com o tema, visando não ultrapassar o tempo de 05 minutos na 4ª Etapa e 20 minutos na 5ª Etapa.
- 5.7 Na apresentação do Pitch não serão apresentadas as soluções para a empresa, e sim, as ferramentas que serão utilizadas para tal.
- 5.8 O grupo vencedor terá a sua ideia aplicada na empresa escolhida.
- 5.9 Na inscrição serão aceitos somente alunos dos cursos da gestão citados no item 4.1 deste edital.
- 5.10 As equipes que não participarem com pelo menos um aluno das etapas 2 e 3 estarão automaticamente desclassificadas.
- 5.11 Na 4ª Etapa teremos uma banca formada por professores e integrantes da empresa, eles irão utilizar como critério de classificação dos melhores Pitch os seguintes pontos: Clareza, Coerência e Consistência, para definir as cinco melhores equipes que passarão para a 5ª Etapa do desafio.
- 5.12 Na 5ª Etapa teremos uma banca formada por professores e integrantes da empresa, eles irão escolher a melhor proposta do desafio.

6. DO PATROCÍNIO

- 6.1 O torneio será patrocinado pela Associação Comunidade de Mãos Dadas (ACMD) que é uma Organização da Sociedade Civil (OSC) fundada em 1996 por empresários da Baixada Santista com o objetivo de atuar na área da infância e da juventude e sustentabilidade, através do assessoramento à sociedade.
- 6.2 A ACMD tem uma identidade e proposta de trabalho diferentes da maioria das Organizações pois procura desenvolver e apoiar projetos sempre em parceria e que possam impactar o maior número possível de crianças e jovens. Assim, seu olhar está voltado para a formação de redes, pois acredita na união de esforços para vencer os desafios.
- 6.3 O patrocínio será com a premiação do Torneio no valor de R\$ 1.500,00 com o pagamento diretamente aos alunos da equipe campeã.
- 6.4 A contrapartida será a possibilidade de divulgação da ACMD durante o torneio.

7. DA PREMIAÇÃO

- 7.1 Todos os alunos que participarem até 4ª etapa receberão 02 pontos extras em cada disciplina que estejam cursando em 2018/2 e 10 horas de atividades complementares.
- 7.2 Os 05 grupos finalistas irão receber além do item 7.1 mais 03 pontos em cada disciplina que estejam cursando em 2018/2 e mais 20 horas de atividades complementares.
- 7.3 O Grupo Vencedor terá seu nome inscrito no troféu que ficará no pátio da São Judas Campus Unimonte e cada integrante irá receber um Troféu individual e um prêmio oferecido pela AMDC.

- 7.4 O prêmio oferecido pela ACMD será de R\$ 300,00 para cada aluno do grupo campeão, totalizando R\$ 1.500,00.

Santos, 01 de setembro de 2018.



Prof. Frederico Sanchez Cidral
Coordenador de Administração,
Comex, Gestão Portuária e Logística.



Prof. Paula Orsatti
Diretora Acadêmica

