



Edital da Maratona Social “Chama na Solução” Escritório Zonal do UNICEF em Manaus

Esta iniciativa destinada aos jovens residentes no estado do Amazonas é promovida pelo UNICEF, situado no endereço SEPN quadra 510, bloco A, Edifício Min. da Saúde II, Asa Norte, Brasília-DF - CEP: 70750-515 inscrita no CNPJ sob nº 03.744.126/0001-69, e organizado pelo IMPACT HUB MANAUS, situado na Avenida Efigênio Salles, 1299, Sala E – Bairro Aleixo - Manaus - AM - CEP:69060-020, inscrita no CNPJ sob o nº 23.472.271/0001-45.

1. OBJETIVO DA MARATONA SOCIAL

O UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância) trabalha pela garantia dos direitos de cada criança e adolescente, concentrando seus esforços naquelas mais vulneráveis, com foco especial nos que são vítimas de formas extremas de violência.

A ideia desta iniciativa é reunir jovens de 14 a 24 anos para desenvolver as melhores soluções de forma criativa e coletiva para os desafios sociais em sete áreas de impacto. Essas soluções devem atender às necessidades de crianças e adolescentes refugiados e migrantes, trazendo a eles qualidade de vida e permitindo que outros atores do ecossistema social, como governo, associações e movimentos sociais possam auxiliar na implementação dessas soluções.

A maratona tem o objetivo de desenvolver soluções para sete desafios, listados abaixo:

- **Educação** - Acesso à Educação Formal / Ensino da Língua Portuguesa
- **Proteção** - Todas Formas de Violência / Criminalidade e Uso de Drogas
- **Saúde** - Promoção da Saúde Sexual e Reprodutiva / Cuidados na Saúde Mental
- **Nutrição** - Promoção de Alimentação Saudável / Adaptação Alimentar
- **Água, Saneamento, Higiene** - Adoção de Boas Práticas de Higiene / Moradia Digna
- **Engajamento e Participação de Adolescentes** - Participação Cidadã / Organização Social
- **Geração de Renda e Empregabilidade** - Formação Empreendedora / Acesso ao Mercado Brasileiro

2. INSCRIÇÃO

A inscrição será de forma individual. Os interessados que atendam os critérios de idade (14 a 24 anos), e que residam no território do Amazonas, deverão fazer a inscrição online pelo Link http://bit.ly/Inscrição_ChamanaSolução. O formulário de inscrição estará disponível nos idiomas Português e Espanhol e solicita preenchimento obrigatório de parte das informações.

Os participantes reconhecem que não serão aceitas as inscrições enviadas por qualquer outro meio que não o on-line, por meio do link.

3. PRÉ-SELEÇÃO

As inscrições serão submetidas a avaliação. O participante reconhece que as decisões de seleção serão feitas conforme exclusivo critério da comissão julgadora não cabendo contra estas quaisquer impugnações ou recursos. O UNICEF reserva-se o direito de não selecionar nenhum dos pré-inscritos.

Serão escolhidos até 100 jovens que respeitem os seguintes critérios:

- Idade entre 14 a 24 anos;
- Diversidade de cor/raça;
- Diversidade de gênero;
- Diversidade social ;
- Diversidade de nacionalidade (migrantes/refugiados/brasileiros);
- Território do estado do Amazonas;

Os selecionados serão avisados por mensagem de Whatsapp no dia 19/11/2020.

4. A MARATONA SOCIAL

a. Duração, data, local, e envolvidos: O evento da Maratona Social acontecerá em duas fases descritas neste cronograma e todas serão realizadas no ambiente virtual (online).

Fase I - 20 a 27/11/2020 - Destina-se a integração dos participantes, empoderamento em termos de liderança e protagonismo, imersão no contexto de realidades sociais bem como da problemática de cada grupo, finalizando com o processo de ideação para solução dos problemas e apresentação por meio de um Pitch.

Fase II - 29/11 a 03/12/2020 - Destina-se ao detalhamento e modelagem das ideias nessa etapa de prototipagem. As equipes receberão mentoria de especialistas para auxílio no design e planejamento de implementação das ideias pelos órgãos do poder público.

As mentorias serão realizadas por especialistas nas temáticas e soluções apresentadas pelos participantes, elas acontecerão de forma online e por grupo com duração e quantidades a serem definidas no final da Fase I. O Objetivo desta ação é auxiliar os participantes na prototipagem de suas soluções, entendendo qual foco deve ser dado e quais pontos devem ser melhorados.

Na maratona considera-se:

Participante: jovem de 14 a 24 anos que realizou a inscrição e pretende desenvolver uma solução durante o evento.

Embaixador: voluntário(a) que acompanha os grupos de participantes no WhatsApp, sendo a ponte entre os participantes e a organização do evento. É um incentivador e mobilizador das equipes tirando dúvidas e comunicando algum aviso.

Jurado - são convidados do meio social com conhecimento necessário para avaliar as ideias apresentadas por meio do pitch e possíveis implementadores das iniciativas.

Mentor - são convidados com conhecimentos para contribuir na modelagem e construção do protótipo da ideia e construção do pitch 02 (atuando na fase 02 da maratona) alinhados às necessidades de desenvolvimento dos grupos.

b. Despesas: O UNICEF não arcará com as despesas de acesso a internet e nem ferramentas como computador para todos os participantes.

c. Presença: A pessoa inscrita selecionada para participar da Maratona deverá estar virtualmente presente no evento que acontecerá via aplicativo de mensagem WhatsApp. Pessoas não informadas na ficha de inscrição, não poderão participar das equipes.

d. Da apresentação do projeto: Os participantes selecionados serão organizados em equipes temáticas compostas por até 5 (cinco) integrantes, cada. As equipes proponentes deverão, ao final da fase I, preparar uma apresentação para a banca avaliadora sobre o que foi criado durante a Maratona, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto.

e. Critérios de avaliação da solução proposta: Sem prejuízo dos demais requisitos constantes neste edital, a apresentação do desenvolvimento do projeto observará os critérios abaixo:

e.1. Aderência à missão do UNICEF. Ajudar crianças e adolescentes migrantes e refugiados com soluções para os seguintes desafios: Educação; Proteção; Saúde; Nutrição; Água, saneamento, higiene, Engajamento e participação de adolescentes; e Geração de renda e empregabilidade.

e.2. Inovação: qual o grau de novidade e criatividade.

e.3. Foco no usuário: resolve um problema do usuário e/ou melhora a experiência com o público-alvo.

e.4. Viabilidade: tem o potencial de ser implementada no estado do Amazonas.

e.5. Qualidade da entrega: execução e design da ideia-solução, bem como sua apresentação pelo pitch.

e.6. Banca avaliadora: composta por representantes do IMPACT HUB MANAUS e UNICEF, além de parceiros.

e.7. Cada proposta receberá notas (de 1 a 05, sendo 1-Insatisfatório, 2-Ruim, 3-Bom, 4-Muito Bom, 5-Excelente) para cada critério. As equipes melhor avaliadas irão para fase II e poderão ser premiadas.

f. Divulgação dos ganhadores: A divulgação dos ganhadores ocorrerá ao final do Evento, logo após a avaliação da comissão julgadora, no dia 03/12/2020.

g. Durante a Maratona serão captadas imagens, áudios e vídeos por parte do UNICEF, com o que os proponentes declararam, no ato de envio da sua inscrição, sua mais ampla e plena concordância. O UNICEF poderá usar referidas imagens, áudios e vídeos captados para divulgação do presente edital e de seus resultados, a qualquer tempo, no território nacional ou internacional, sem restrição de qualquer natureza, não cabendo qualquer remuneração aos proponentes pelo uso de tais imagens, áudios e vídeos.

5. PROPOSTA VENCEDORA

A equipe vencedora em cada uma das sete temáticas será contemplada com um KIT UNICEF, incluindo um tablet, para cada um dos seus integrantes. No total serão sete equipes premiadas.

6. CRONOGRAMA

Calendário Proposto	
10 de novembro	Lançamento do Chama na Solução
10 de novembro a 16 de novembro	Período de inscrição dos participantes
19 de novembro	Confirmação de participação das equipes
20 a 23 de novembro	Imersão nas temáticas
24 a 27 de novembro	Pensar em soluções
27 novembro	Pitch
28 de novembro	Análise das soluções propostas
29 de novembro	Divulgação das equipes pré-selecionadas
29 de novembro a 03 de dezembro	Prototipagem e teste das soluções propostas
01 de dezembro	Mentoria
03 de dezembro	Apresentação das soluções e premiação

7. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Todos os materiais de qualquer natureza criados e/ou fornecidos pelo Proponente e sua respectiva equipe em razão da participação da Maratona e todos os direitos intelectuais a eles relativos pertencerão com exclusividade o UNICEF,

que poderá usá-los, por si ou por terceiros, sob qualquer meio ou forma, a seu exclusivo critério, sem qualquer restrição ou limitação de qualquer natureza. O Proponente e sua respectiva equipe declaram e garantem que os materiais referidos acima não infringem direitos de terceiro e que foram inteiramente desenvolvidos por eles.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

Toda e qualquer situação não prevista neste Regulamento, bem como eventuais casos omissos, serão decididas, exclusivamente, pelo UNICEF. A comunicação entre o UNICEF e a equipe proponente será feita por meio do e-mail ou telefone cadastrado no formulário de inscrição. Os participantes reconhecem que o UNICEF não se responsabilizará por quaisquer falhas, impossibilidades técnicas e/ou indisponibilidades do sistema que eventualmente possam ocorrer durante sua participação. O ato de participar do evento implica conhecimento e concordância, por parte da equipe participante, da íntegra das disposições contidas neste Regulamento, não podendo a equipe participante abster-se do seu cumprimento.

Manaus, 10 de novembro de 2020
Fundo das Nações Unidas para a Infância - UNICEF