
1. Introdução

1.1 Identificação da Ação

Título:	Extensão em desenvolvimento de inovação
Coordenador:	Guilherme Ranoya Seixas Lins / Docente
Tipo da Ação:	Projeto
Edital:	2020-01 – Edital de Credenciamento de Programas e Projetos de Extensão
Vinculada à Programa de Extensão?:	Não
Instituição:	UFPE - Universidade Federal de Pernambuco
Unidade Geral:	CAC - CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
Unidade de Origem:	DESIGN - DESIGN
Início Previsto:	25/01/2021
Término Previsto:	31/05/2021
Recurso Financeiro:	Não Tem Recurso Financeiro Envolvido

1.2 Detalhes da Ação

Carga Horária Total da Ação:	144 horas
Justificativa da Carga Horária:	O projeto demandará do estudante uma dedicação de 8 horas semanais durante 18 semanas de aula, totalizando 144 horas distribuídas por todo o semestre.
Periodicidade:	Semestral
A Ação é Curricular? :	Não
Abrangência:	Local
Tem Limite de Vagas?:	Não
Local de Realização:	Os locais de desenvolvimento do projeto variam em função do setor e nicho escolhido pelos alunos para desenvolver inovação; Para cada setor, haverá a necessidade do aluno dialogar com agentes variados em seus locais de atuação, de potenciais usuários à entidades governamentais. As mentorias realizadas pela equipe de execução serão realizados em horários e locais à combinar, e amplamente divulgados ao corpo discente, conforme a disponibilidade de cada professor envolvido, no semestre.
Período de Realização:	Os projetos se iniciam no início de cada semestre e se estendem ao longo deste semestre no calendário letivo da UFPE. As inscrições são realizadas após a primeira atividade (Quest #1) das disciplinas de Projeto, onde as equipes de trabalho são definidas e cadastradas na base de dados de Projeto.
Tem inscrição?:	Sim
Início das Inscrições:	01/02/2021
Término das Inscrições:	08/02/2021
Contato para Inscrição:	Inscrições são feitas durante as aulas de Projeto (Projeto de Artefatos Digitais, Economia Criativa ou outras versões de Projeto), disciplinas vinculadas ao presente projeto de extensão como amparo metodológico de projeto. Alunos matriculados nas disciplinas serão inscritos automaticamente no projeto de extensão caso queiram participar.
	Não

Tem Custo de Insc./Mensalidade?:

1.3 Público-Alvo

Tipo/Descrição do Público-Alvo: Alunos do curso de design e de demais cursos participando das atividades de Projeto, interessados em desenvolver projetos de inovação para setores específicos da sociedade.

Número Estimado de Público: 90

Discriminar Público-Alvo:

	A	B	C	D	E	Total
Público Interno da Universidade/Instituto	10	60	5	0	0	75
Instituições Governamentais Federais	5	10	0	0	0	15
Instituições Governamentais Estaduais	0	0	0	0	0	0
Instituições Governamentais Municipais	0	0	0	0	0	0
Organizações de Iniciativa Privada	0	0	0	0	0	0
Movimentos Sociais	0	0	0	0	0	0
Organizações Não Governamentais (ONGs/OSCIPs)	0	0	0	0	0	0
Organizações Sindicais	0	0	0	0	0	0
Grupos Comunitários	0	0	0	0	0	0
Outros	0	0	0	0	0	0
Total	15	70	5	0	0	90

Legenda:

(A) Docente

(B) Discentes de Graduação

(C) Discentes de Pós-Graduação

(D) Técnico Administrativo

(E) Outro

1.4 Parcerias

Nome	Sigla	Parceria	Tipo de Instituição/IPES	Participação
Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design ...	DAUD/UFC	Externa à IES	Instituição Governamental Federal	Parceria para residência dos professores do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará (DAUD/UFC), com o intuito de prepará-los para a reprodução das atividades...
Agência Estadual de Tecnologia da Informação	ATI Gov.pe	Externa à IES	Instituição Governamental Estadual	A Agência Estadual de Tecnologia da Informação (ATI), órgão do Governo do Estado que tem a finalidade de coordenar e prover a geração e a distribuição de informações, colabora com o projeto oferecen...

1.5 Caracterização da Ação

Área de Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas » Desenho Industrial

Lote:

Área Temática Principal:	Tecnologia e Produção
Área Temática Secundária:	Trabalho
Linha de Extensão:	Inovação tecnológica

1.6 Descrição da Ação

Resumo da Proposta:

O projeto de extensão em desenvolvimento de inovação amplia a iniciativa multidisciplinar sendo desenvolvida em conjunto entre vários cursos da UFPE (conhecida como Projetão, que se desdobra em diversas disciplinas diferentes oferecidas em diversos cursos). O projeto de extensão tem como objetivo geral promover o aprendizado tácito da inovação metodológica através da sua aplicação em um caso real. Para que o processo metodológico de inovação criado na própria universidade (Projetão) seja executado, é preciso que os estudantes encontrem (de forma autônoma) um espaço ou oportunidade em quaisquer práticas sociais para atuarem com uma intervenção de inovação. Isto é feito através de visitas e observações etnográficas em campo, em local a escolha de cada estudante. Estes espaços precisam ser observados e analisados, e, uma vez definida a temática ou oportunidade a ser desenvolvida, estes estudantes também precisarão manter contato com atores sociais interessados na solução em desenvolvimento, para que este trabalho seja realizado de forma dialógica. Todo o processo metodológico e as atividades previstas são definidas e detalhadas na documentação da própria metodologia, disponível em <https://www.projetao.com.br/generator/?f=metod>

Palavras-Chave:

negócios, colaboração, tecnologia, empreendedorismo, inovação

Informações Relevantes para Avaliação da Proposta:

O conjunto de disciplinas que formam a metodologia de inovação conhecida como Projetão vem sendo amadurecida e aprimorada desde 2002. Originária do Centro de Informática (CIn), esta disciplina incorporou uma visão multidisciplinar da inovação através de colaborações vindas de outros cursos como Psicologia e Design, e atualmente, se tornou uma metodologia sendo exportada para diversos cursos da UFPE e de outras instituições como os Institutos Federais (IFs). Como um dos desdobramentos do trabalho desenvolvido pelo grupo de docentes distribuídos em vários cursos e entre os campi Recife e Caruaru, propomos o presente projeto extensionista na tentativa de alimentar e impulsionar as soluções iniciadas dentro da disciplina (e das disciplinas adotando o mesmo modelo), transformando a criação inicial dos discentes em soluções de inovação mais palpáveis e aprimoradas, na tentativa de fomentar novos negócios sustentáveis, desenvolvidos de forma participativa junto aos grupos e setores usufrutuários. O trabalho de extensão é uma consequência lógica daquilo a que se propõe originalmente a disciplina: estimular a inovação e o empreendedorismo, e colocar o estudante em contextos reais de projeto, com equipes de trabalho multidisciplinares, demandas e dados concretos, e resultados que efetivamente transformem a realidade das pessoas envolvidas.

1.6.1 Justificativa

A inovação, o desenvolvimento de inovação, e o ensino dos processos de inovação, são objetos essenciais para atuação das universidades atualmente, e parte de suas missões em empreendedorismo e integração com a sociedade e o setor produtivo. A Universidade Federal de Pernambuco, já há um bom tempo, abraça a inovação como uma de suas frentes estratégicas, algo que pode ser observado pelas diversas iniciativas que vão desde a formação do polo tecnológico do Porto Digital em conjunto com a iniciativa privada e o governo, pela constituição de uma diretoria voltada à inovação (Postiva), ou pelas parcerias internacionais para seu desenvolvimento (Listo Project). Entende-se aqui, diante dos diversos esforços sendo empreendidos neste sentido, que a UFPE deseja se posicionar como um centro de excelência em inovação.

Alinhado com todo este projeto, encontra-se a iniciativa iniciada em 2002 dentro do Centro de Informática para criar uma disciplina voltada ao ensino de inovação. Ao longo de 18 anos de atividade e aperfeiçoamento, a metodologia Projetão de inovação se encontra em um estado maduro, e tem sido exportada, como um processo de internacionalização, para diversos outros campi e instituições. Em 2019, a metodologia já está sendo adotada em 2 campi do Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG), na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), na

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), e em diversas versões na própria UFPE (à citar, Economia Criativa no CAC, Projeto Tech e Projeto Sistemas de Informação no CIn, Inovação e empreendimentos no CAA).

A metodologia também está sendo aplicada em projetos externos à universidade. George Valença, professor de Projeto na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) tem aplicado a metodologia no desenvolvimento de projetos de inovação em parceria com a prefeitura de Camaragibe.

Desta forma, parece uma extensão lógica ampliar as atividades de sala de aula de Projeto para um projeto de extensão, onde alunos, amparados pelo conhecimento metodológico adquirido nas disciplinas, possam aplicá-lo na criação de soluções inovadoras para os problemas identificados (por eles mesmos, como propõe o método em questão) na sociedade.

Esta relação íntima entre as atividades desenvolvidas em sala de aula, e as atividades desenvolvidas fora dela, produzem um grau aprofundamento no aprendizado. Entende-se que as atividades de extensão irão demonstrar de forma empírica, aos alunos envolvidos, a pertinência de cada aspecto presente no método de inovação que lhes é ensinado, de maneira que seu aprendizado saia de uma posição como um tópico de ensino determinado por docentes aos seus alunos, para um conhecimento desejado pelos estudantes para que possam responder à demandas concretas que eles mesmos identificam. O conhecimento passa a ser buscado, quando entendido como uma ferramenta que lhes é útil para solucionar problemas que estão enfrentando de forma real (e não simulada, como é comum nos exercícios desenvolvidos em sala de aula).

A própria formulação inicial da disciplina no Centro de Informática foi parte de uma iniciativa de trazer as questões de ensino para as necessidades do 'mundo real', vivenciado pelos egressos, se aproximando mais do mercado, das instituições, startups e empresas presentes em nosso ecossistema tecnológico.

1.6.2 Fundamentação Teórica

A metodologia de inovação Projeto é baseada em alguns princípios já bem sedimentados quanto ao desenvolvimento e ação projetual, no que tange a criação de novos produtos e novos negócios. Relacionamos aqui os pilares conceituais que dão base à Projeto:

1) Desenvolvimento Enxuto e Focado (Conceito de Lean Startup)

O conceito de Lean Startup (traduzido para português como Startup Enxuta) tem origem nos processos de downsizing criados pela indústria japonesa na década de 70 e 80. O princípio de Lean, fundamentalmente no que defende Eric Ries, autor de referência neste assunto na atualidade, é que não é necessário ter uma grande equipe e uma corporação monumental para se concorrer diretamente com os grandes atores de mercado. A inovação, segundo o autor, tem papel chave nesta questão: ao se encontrar um valor específico, desejável pelos consumidores/usuários, e ao se focar todo o esforço organizacional apenas na entrega deste valor, obtemos como resultado um negócio com custos mínimos, capaz de produzir uma solução única. Quando esta solução é realmente desejável, este novo negócio passa a ocupar um posicionamento difícil de lhe ser destituído por seus concorrentes.

O princípio de Lean é o que estrutura a atividade de todas as novas Startups, e, fundamentalmente, o próprio desenvolvimento do polo de tecnologia de Recife (Porto Digital). É através desta nova (mas nem tão nova) abordagem organizacional, que se faz possível a um pequeno grupo de estudantes criar uma solução que escala para um grande negócio, como é o caso da maior parte das grandes empresas de tecnologia da atualidade.

A metodologia Projeto se apropria deste conceito como matriz para a proposição de novas soluções. Este pensamento está presente em todas as atividades de observação e criação: o projeto precisa ser enxuto, isto é, altamente focado naquilo que é mais relevante para seu público consumidor/usuário.

2) Projeto centrado no usuário (Conceito de Human Centered Design/HCD)

A forma mais conhecida do Human Centered Design (HCD) é no famoso Design Thinking, criado por uma das maiores empresas especializadas na criação de produtos e serviços inovadores, a IDEO. Mas os princípios de Human Centered Design são anteriores à própria IDEO; eles são um contraponto a uma forma de se projetar onde o projetista, e não o usuário da solução, é o centro do processo projetual. Este método mais antigo e/ou tradicional, costuma ser classificado hoje como 'Design Autoral', onde a visão do projetista é o grande motor do projeto. O paradigma de HCD modifica estas relações, colocando o usuário como elemento central para o desenvolvimento da solução.

Os desdobramentos desta abordagem são imediatos sobre o projeto desenvolvido pelos estudantes: toda e qualquer proposta ou decisão de projeto precisa ser validada com aqueles que irão usufruir dele; não há uma visão pré-definida do que é certo ou errado na solução, e somente o seu usuário poderá dizer se a solução é, ou não é, adequada. Envolvê-lo no projeto é, portanto, absolutamente necessário.

Os princípios de Human Centered Design entendem a atividade projetual como um diálogo permanente entre os projetistas e os usuários da solução projetada. O diálogo entre quem adotará a solução em seu dia-a-dia, e aqueles que lhes darão forma, é a força motriz de um projeto. Este é um princípio compartilhado pela metodologia adotada na UFPE.

3) Cultura projetual

Por fim, a metodologia Projetão, ao longo dos 18 anos em que vêm sendo desenvolvida, acabou criando uma cultura própria, isto é, uma maneira específica de fazer as coisas, definida em 6 critérios:

'1. Baseado em evidências - A inovação parte de bons problemas, e não de boas idéias, e por um 'bom problema' se entende uma questão que seja relevante e observável na vida das pessoas, que precisa ser encarada com mais atenção; 2. Escuta altruísta - A inovação depende de alteridade (entendimento que as pessoas são diferentes umas das outras) e empatia (capacidade de se colocar no lugar do outro), que produzem uma escuta altruísta, isto é, uma atitude franca e genuína de ouvir as pessoas envolvidas, e entender tanto seus pontos de vista quanto suas necessidades; 3. Isso não é uma simulação - A inovação depende da geração e percepção de valor, e da sua entrega de forma única, que, conseqüentemente, só pode ser percebido quando é realmente, e concretamente, entregue. É por este motivo que os projetos desenvolvidos nas aulas de Projetão não podem ser uma simulação: se não há pessoas reais utilizando a solução proposta, não há geração/percepção de valor, tampouco inovação naquilo que foi criado; 4. Produção de valor e sentido - Valor é aquilo que tem algum sentido para alguém em uma solução, produto, serviço, ou bem intangível. Para se inovar é necessário manter o foco naquilo que é relevante (que tem sentido), e se desapegar daquilo cuja relevância é pequena para as pessoas que utilizarão a solução proposta. É ainda mais necessário se desapegar daquilo que o próprio projetista deseja fazer, em prol daquilo que o usuário real quer; 5. Colaboração e aprendizado ativos - O trabalho de inovação é feito em equipe, e preferencialmente, com equipes multidisciplinares e muita discordância. A sala de aula é um lugar de discussão e trocas, não um espaço para uma prática passiva (e apassivadora) de transmissão do conhecimento, daquele(s) que o detém, para aqueles que não o têm. Como afirmou o engenheiro da IDEO, Peter Skillman: 'A tentativa-e-erro em equipes dá melhores resultados que o trabalho do gênio solitário'; um projeto só vai para frente quando cada um em uma equipe entende bem o seu papel, e o desempenho de forma proativa e com autonomia, mantendo uma atitude empreendedora; 6.

Execução imperfeita do desconhecido - A inovação se desenvolve através de um processo constante de testes e validações; de falhas identificadas e seus consertos ágeis. Errar é parte inerente do processo, e quanto antes errarmos, melhor;' (Metodologia Projetão, disponível em <https://www.projetao.com.br/?dun=aboutProjetao>)

1.6.3 Objetivos

O objetivo geral deste projeto de extensão é ensinar inovação de forma tácita, isto é, aplicada na execução real de uma solução inovadora para um setor da sociedade ou para pessoas com necessidades comuns, também identificadas de forma real e concreta através da observação e análise de suas práticas efetivas e das dificuldades que enfrentam.

Os objetivos específicos deste projeto de extensão são, de forma sintética:

1) Engajar o estudante de graduação, interessado em inovação, no desenvolvimento de soluções que possam se

tornar novos negócios sustentáveis;

2) Aprofundar o aprendizado da metodologia de inovação criada na própria UFPE através da sua aplicação sobre problemas e questões identificadas de forma autônoma pelos próprios estudantes;

3) Envolver e aumentar tanto a dedicação quanto a atenção do estudante sobre o seu próprio projeto de inovação, uma vez que a carga horária dedicada a ele será igualmente ampliada ao deixar de ser uma atividade de 'apenas mais uma disciplina cursada', e conseqüentemente, prepará-lo melhor para as atividades de desenvolvimento de projetos e soluções inovadoras;

4) Amadurecer as soluções desenvolvidas pelos estudantes da UFPE para que possam se qualificar em programas de aceleração ou incubação (à exemplo do SandPIT, Mind The Bizz e Centelha), e estejam preparadas para sua transformação em negócios e soluções de mercado.

1.6.4 Metodologia e Avaliação

A metodologia e avaliação adotadas são as mesmas aplicadas em Projetão.

O método de desenvolvimento de inovação é dividido em 9 'Quests' (desafios) que, ao serem realizados, fornecem subsídios claros para as decisões de projeto. Um detalhamento de cada item da metodologia pode ser obtido em <https://www.projetao.com.br/?f=metod>

Avaliação:

É adotado o método de avaliação por maturidade, onde cada quesito do desenvolvimento é avaliado quanto à suas validações junto ao público-usuário da solução, ao domínio, segurança e profundidade das respostas dadas pelos estudantes aos questionamentos feitos sobre a solução, e a adequação da solução dada.

Um detalhamento de cada tópico avaliado neste método de avaliação pode ser consultado em <https://www.projetao.com.br/generator/?g=MENTORES&dun=metAvaliacao>

1.6.5 Avaliação

Pelo Público

Cada etapa de desenvolvimento da inovação precisa ser validada pelo público usuário. Dentro da metodologia Projetão de inovação, os resultados do projeto só podem ser avaliados pelos próprios usuários, uma vez que a própria inovação é o desenvolvimento de algo sobre o qual não se tem nenhum parâmetro prévio. O avanço em cada etapa do projeto só acontece mediante à avaliação pelo público-usuário.

Pela Equipe

A equipe de execução avalia a adoção do método de inovação e a maturidade com a qual os estudantes o aplicam. Os critérios desta avaliação podem ser consultados com maior detalhamento em <https://www.projetao.com.br/generator/?g=MENTORES&dun=metAvaliacao>

1.6.6 Referências Bibliográficas

BROWN, Tim. Design Thinking. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

COOPER, Alan. The inmates are running the asylum. Carmel: Sams Publishing, 2004.

IDEO.org. The Field Guide to Human-Centered Design. Palo Alto: IDEO, 2015.

KALBACH, James. Mapeamento de experiências. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

KRUG, Steve. Não me faça pensar. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

STICKDORN, Marc. Isto é design thinking de serviços. São Paulo: Bookman, 2014

MAUBORGNE, Renée & KIM, Chan W.. A estratégia do oceano azul. Editora Sextante. Rio de Janeiro: 2019.

MILLER, Daniel. Trecos, troços e coisas. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

NORMAN, Donald. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

NORMAN, Donald. Design emocional. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

RIES, Eric. A startup enxuta. Recife: editora LeYa, 2012.

1.6.7 Observações

A metodologia Projetão de inovação define 9 etapas, chamadas de 'Quests' para o desenvolvimento da solução inovadora. Abaixo apresentamos um resumo de cada atividade, que podem ser vistas com maior detalhamento em <https://www.projetao.com.br/?f=metod>

Quest #1: Cenário e Pessoas

Levantamento 'in loco' das atividades realizadas por diversos tipos de pessoas em algum espaço com o objetivo de identificar questões reais, presentes no mundo real e nas atividades/dificuldades cotidianas das pessoas.

Quest #2: Tema e Oportunidades

Identificação de oportunidades de inovação dentro de uma temática.

Quest #3: Problema e análise de concorrentes

Escolha de um problema a ser resolvido, e identificação de quais são as alternativas já existentes que caberiam como uma solução para este mesmo problema.

Quest #4: Proposta Única de Valor

Identificação dos valores essenciais para a solução que será desenvolvida, e elaboração conceitual da solução de maneira que ela se torne a única a entregá-los plenamente ao usuário/consumidor.

Quest #5: Estratégia de inovação

Definição dos elementos, funções, características e recursos mínimos para que um produto possa efetivamente ser

lançado no mercado.

Quest #6: Modelo de negócio

Definição de um modelo de negócio para que todo o esforço empreendedor sendo desenvolvido seja sustentável a longo prazo.

Quest #7: Prototipação

Construção de protótipos para realização de testes junto aos usuários, com intuito de entender o que precisa ser mantido, o que precisa ser melhorado e o que precisa ser drasticamente modificado na solução.

Quest #8: Plano de Projeto

Organização das atividades de desenvolvimento e papéis (gestão, produção, atendimento, etc.) desempenhados pelos envolvidos nestas atividades.

Quest #9: Demoday

Apresentação da solução inovadora proposta.

1.7 Divulgação/Certificados

Meios de Divulgação:	Internet	
Contato:	Prof. Guilherme Ranoya - ranoya@gmail.com	
Emissão de Certificados:	Participantes	Equipe de Execução
Quantidade Estimada de Certificados para Participantes:	100	
Quantidade Estimada de Certificados para Equipe de Execução:	13	
Total de Certificados:	113	
Menção Mínima:	MS	
Frequência Mínima:	0	

Justificativa de Certificados:

Comprovantes e certificados de conclusão no projeto de extensão são necessários aos estudantes em cursos onde a extensão não é curricular, de forma que possam validar outros parâmetros obrigatórios de seus cursos, como atividades complementares; Para estagiários docentes e estudantes de pós-graduação em residência junto ao projeto, os certificados são necessários para comprovação material das atividades realizadas, junto à seus programas de pós-graduação; para os docentes na equipe de execução, os certificados são necessários para comprovação de suas atividades acadêmicas, e para seus devidos processos de progressão funcional, assim como para professores visitantes também realizando residência no projeto.

1.8 Outros Produtos Acadêmicos

Gera Produtos:	Sim
Produtos:	Outros Produto Audiovisual-Vídeo Software

Descrição/Tiragem:

Cada projeto de inovação gera um produto diferente, à princípio, inovador; um artefato que pode variar de um fanzine à um hardware, dependendo das necessidades e restrições identificadas durante o seu desenvolvimento. Todas as atividades discentes que adotam a metodologia Projetão, produzem algum tipo de artefato, ainda que seja imprevisível qual sua forma, mídia ou materialidade, como resultado. Os produtos ficam registrados e seu histórico pode ser consultado através dos eventos de Demoday, disponíveis em <https://www.projetao.com.br/generator/?dun=DemodayCln20191>

Gera Propriedade Intelectual:

Não

1.9 Arquivos Anexos

Nome	Tipo
aprovacao_extensao_25.04.2020.pdf.pdf	Outros Anexos

2. Equipe de Execução**2.1 Membros da Atividade****Docentes da UFPE**

Nome	Regime de Contrato	Instituição	Carga	Função
Alana Elza Fontes da Gama	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
Cristiano Coelho de Araujo	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
Fernando José Ribeiro Sales	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
Geber Lisboa Ramalho	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Coordenador(a), Orientador(a)
Jose Carlos Silva Cavalcanti	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
José Gabriel Silva Pereira	Tempo Integral	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
João Bosco Paraíso da Silva	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador
Leonardo Augusto Gómez Castillo	Dedicação exclusiva	UFPE	20 hrs	Orientador(a), Vice-Coordenador
Luciano Rogério de Lemos Meira	20 horas	UFPE	20 hrs	Vice-Coordenador

Discentes da UFPE

Nome	Curso	Instituição	Carga	Funções
Andre Vinicius Campos Lucena	Engenharia de Materiais	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Augusto Henriques Terra	Engenharia da Computação	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo	Engenharia de Alimentos	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior	Licenciatura Em Química	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Daniel Jose da Silva	Design	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Emmanuel Barreto de Carvalho	Programa de Pós-graduação Doutorado	UFPE	20 hrs	Membro da Comissão Organizadora,

				Colaborador(a), Voluntário(a)
Francisco Agenor de Oliveira Neto	Biomedicina	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Gabriel Cavalcanti de Melo	Sistemas de Informação	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Janiel Nícacio da Silva	Sistemas de Informação	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Jefferson Wagner da Silva Alves	Sistemas de Informação	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Josué Fidelis de Oliveira Neto	Ciência da Computação	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Juliana Marly da Costa	Design	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva	Sistemas de Informação	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Júlio César Lopes Tenório	Ciências Econômicas	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior	Economia	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Leao Liu Masur	Ciência da Computação	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Lucas Silva de Mendonça	Ciência da Computação	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Marvin Miguel da Silva	Ciência da Computação	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti	Ciências Econômicas	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Victor Hugo de Lima Kunst	Ciência da Computação	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Vitor Sousa Silva	Ciência da Computação	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)

Técnico-administrativo da UFPE

Não existem Técnicos na sua atividade

Outros membros externos a UFPE

Nome	Instituição	Carga	Funções
Gabriel Teixeira Soares de Almeida	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Ivan Ferreira da Silva Lima	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Leonardo de Oliveira Lima	UFPE	80 hrs	Discente Voluntário(a)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Mikahel Leal Dias	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)
Myllena Alves de Lima	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Rafael Fernandes V.c. Santos	UFPE	20 hrs	Colaborador(a), Voluntário(a)
Rayssa de Oliveira Campos	UFPE	72 hrs	Discente Voluntário(a)
Talyta Maria Rosas Pacheco	UFPE	56 hrs	Discente Voluntário(a)

Coordenador:

Nome: Guilherme Ranoya Seixas Lins

RGA:
CPF: 17002962809
EMAIL: ranoya@gmail.com
Categoria: Professor Adjunto
Fone/Contato: 81 3204-0962 / 11 98456-6840

Orientador:

Nome: Leonardo Augusto Gómez Castillo
SIAPE: 1514446
CPF: 84117109049
EMAIL: leonardo.a.gomez@gmail.com
Categoria: Professor Adjunto
Fone/Contato:

2.1 Cronograma de Atividades

Atividade: Apresentação final das soluções de inovação em evento (Demoday)
Início: Mai/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 127 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 4 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 4 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 4 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 4 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 4 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 4 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 4 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 4 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 4 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 4 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 4 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 4 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 4 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 4 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 4 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 4 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 4 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 4 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 4 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 4 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 4 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 4 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 4 horas/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 4 horas/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 4 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 4 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 4 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 4 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 4 horas/Semana)

Atividade: Mentorias

Acompanhamento e orientação para o desenvolvimento das soluções

Início: Abr/2021 **Duração:** 4 semanas

Somatório da carga horária dos membros: 40 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 1 hora/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 1 hora/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 1 hora/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 1 hora/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 1 hora/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 1 hora/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 1 hora/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 1 hora/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 1 hora/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 1 hora/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 1 hora/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 1 hora/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 1 hora/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 1 hora/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 1 hora/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 1 hora/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 1 hora/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 1 hora/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 1 hora/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 1 hora/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 1 hora/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 1 hora/Semana)

Atividade: Planejamento e organização de evento de apresentação dos projetos (Demoday)

Início: Abr/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 22 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 2 horas/Semana)

Membros Vinculados: Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 2 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 2 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 2 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 2 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 2 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 2 horas/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 2 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 2 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 2 horas/Semana)
Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 2 horas/Semana)

Atividade: Quest #2 - Tema & Oportunidades
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ2>

Identificação de oportunidades de inovação dentro de uma temática. A Quest #2 aprofunda a observação realizada na atividade anterior, e tenta focar o olhar sobre as oportunidades que o cenário e as pessoas observados oferecem para uma potencial inovação. Nela definimos uma grande área, um tema geral, para o qual o projeto será direcionado.

Início: Fev/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 107 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)

Atividade: Quest #3 - Problema & Concorrentes
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ3>

Escolha de um problema a ser resolvido, e identificação de quais são as alternativas já existentes que caberiam como uma solução para este mesmo problema. A Quest #3 tenta dar foco a uma das questões (dores ou desejos) levantadas previamente, e encontrar todos que já enfrentaram essa mesma questão antes, para construir um quadro do que é, e o que não é, necessário para ajudar as pessoas envolvidas.

Início: Fev/2021 **Duração:** 2 semanas

Somatório da carga horária dos membros: 187 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)

Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Quest #5 - Estratégia de inovação
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ5>

Definição dos elementos, funções, características e recursos mínimos para que um produto possa efetivamente ser lançado no mercado, apoiado em uma estratégia de inovação onde os valores essenciais definidos na Quest anterior possam ser entregues ao usuário/consumidor no menor prazo e com o menor esforço possível. A Quest #5 ajuda na elaboração de uma abordagem estratégica para o desenvolvimento do projeto.

Início: Mar/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 243 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 8 horas/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Quest #6 - Modelo de negócio
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ6>

Definição de um modelo de negócio para que todo o esforço empreendedor sendo desenvolvido seja sustentável a longo prazo, para que consiga arcar com seus custos,

atender seus consumidores e se manter operando competitivamente. A Quest #6 ajuda a entender esta relação entre custos, recursos disponíveis, vantagens, métricas, etc. que são essenciais à viabilidade do projeto.

Início: Mar/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 243 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 8 horas/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Quest #7 - Prototipação
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ7>

Construção de protótipos, principalmente de baixa e média fidelidade, para realização de testes junto aos usuários afoitos, com intuito de entender o que precisa ser mantido, o que precisa ser melhorado e o que precisa ser drasticamente modificado na solução para que ela seja plenamente compreendida e utilizada pelos usuários/consumidores. É importante notar, neste momento, que o entendimento de uma solução para a qual não se tem referências ou experiências prévias pode ser mais difícil do que o normal, e aquilo que parece simples para quem está imerso em seu desenvolvimento, produz uma percepção completamente diferente sobre quem está tendo seu primeiro contato com o artefato.

Início: Mar/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 243 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 8 horas/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Quest #8 - Plano de Projeto
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ8>

Organização do sistema produtivo do futuro negócio, e estruturação das atividades e responsabilidades de cada membro da equipe quanto ao desenvolvimento da solução

Início: Abr/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 243 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)

Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Mikahel Leal Dias (C.H. 8 horas/Semana)
Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
Victor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Quest #9 - Preparação para o Demoday
<https://www.projetao.com.br/to/?dun=MetQ9>

Preparação para a apresentação (pitch) da solução em desenvolvimento, e das necessidades para que ela possa ser apresentada à sociedade.

Início: Abr/2021 **Duração:** 1 semana

Somatório da carga horária dos membros: 243 Horas/Semana

Responsável: Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 1 hora/Semana)

Membros Vinculados: Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 1 hora/Semana)
Andre Vinicius Campos Lucena (C.H. 8 horas/Semana)
Augusto Henriques Terra (C.H. 8 horas/Semana)
Carolina Montenegro Carvalho Pedrosa de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 1 hora/Semana)
Cristiano Epifânio Lopes Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Daniel Jose da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 1 hora/Semana)
Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 1 hora/Semana)
Francisco Agenor de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Cavalcanti de Melo (C.H. 8 horas/Semana)
Gabriel Teixeira Soares de Almeida (C.H. 8 horas/Semana)
Geber Lisboa Ramalho (C.H. 1 hora/Semana)
Ivan Ferreira da Silva Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Janiel Nícacio da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Jefferson Wagner da Silva Alves (C.H. 8 horas/Semana)
Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 1 hora/Semana)
Josué Fidelis de Oliveira Neto (C.H. 8 horas/Semana)
José Gabriel Silva Pereira (C.H. 8 horas/Semana)
João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 1 hora/Semana)
Juliana Marly da Costa (C.H. 8 horas/Semana)
Jussara Patrícia Rodrigues da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Lopes Tenório (C.H. 8 horas/Semana)
Júlio César Soares de Vasconcelos Júnior (C.H. 8 horas/Semana)
Leao Liu Masur (C.H. 8 horas/Semana)
Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 1 hora/Semana)
Leonardo de Oliveira Lima (C.H. 8 horas/Semana)
Lucas Silva de Mendonça (C.H. 8 horas/Semana)
Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 1 hora/Semana)
Marvin Miguel da Silva (C.H. 8 horas/Semana)
Mateus dos Santos Barros Cavalcanti (C.H. 8 horas/Semana)
Maurício Andrade Ferreira Lima Neto (C.H. 8 horas/Semana)

Mikahel Leal Dias (C.H. 8 horas/Semana)
 Myllena Alves de Lima (C.H. 8 horas/Semana)
 Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 1 hora/Semana)
 Rayssa de Oliveira Campos (C.H. 8 horas/Semana)
 Talyta Maria Rosas Pacheco (C.H. 8 horas/Semana)
 Víctor Hugo de Lima Kunst (C.H. 8 horas/Semana)
 Vitor Sousa Silva (C.H. 8 horas/Semana)

Atividade: Seminário do Instituto de Educação para Inovação
Início: Mai/2021 **Duração:** 1 dia
Somatório da carga horária dos membros: 44 Horas Total
Responsável: Cristiano Coelho de Araujo (C.H. 4 horas Total)
Membros Vinculados: Rafael Fernandes V.c. Santos (C.H. 4 horas Total)
 Luciano Rogério de Lemos Meira (C.H. 4 horas Total)
 Leonardo Augusto Gómez Castillo (C.H. 4 horas Total)
 João Bosco Paraíso da Silva (C.H. 4 horas Total)
 Jose Carlos Silva Cavalcanti (C.H. 4 horas Total)
 Guilherme Ranoya Seixas Lins (C.H. 4 horas Total)
 Geber Lisboa Ramalho (C.H. 4 horas Total)
 Fernando José Ribeiro Sales (C.H. 4 horas Total)
 Emmanuel Barreto de Carvalho (C.H. 4 horas Total)
 Alana Elza Fontes da Gama (C.H. 4 horas Total)

Responsável	Atividade	2021											
		Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #2 - Tema & Oportunidades https://ww...	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #3 - Problema & Concorrentes https://...	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #4 - Proposta única de valor https://...	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #5 - Estratégia de inovação https://...	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #6 - Modelo de negócio https://www.p...	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #7 - Prototipação https://www.projet...	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Mentorias Acompanhamento e orientação pa...	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Planejamento e organização de evento de apr...	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #8 - Plano de Projeto https://www.pr...	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Quest #9 - Preparação para o Demoday https...	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-
Guilherme Ranoya Seixas Lins	Apresentação final das soluções de inovação...	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-
Cristiano Coelho de Araujo	Seminário do Instituto de Educação para Ino...	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-