

REGIMENTO INTERNO DO *HUB* DE INOVAÇÃO FRANCISCA MINA

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este Regimento tem por objetivo estabelecer as normas e diretrizes para o funcionamento do *Hub* de Inovação Francisca Mina, doravante denominado *HUB*, tendo como gestores a Prefeitura Municipal de Ouro Preto - PMOP e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - IFMG – *campus* Ouro Preto.

Art. 2º O *HUB* situa-se no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – IFMG – *campus* Ouro Preto, podendo expandir suas atividades para espaços virtuais ou físicos adicionais conforme necessidade.

Art. 3º O *HUB* conta com espaços para *coworking*, salas de reunião e/ou treinamento, banheiros e área de convivência com mobiliários e equipamentos de apoio à criação e ao desenvolvimento das organizações, além de infraestrutura digital para apoio aos projetos.

§ 1º O uso do espaço estará sujeito a agendamento prévio e às regras estabelecidas pela administração.

§ 2º A manutenção e conservação das instalações são responsabilidade dos usuários, que devem zelar pelo patrimônio do *HUB*.

Art. 4º Para fins deste Regimento definem-se:

I- Ambiente de Inovação: são espaços abertos que promovem o empreendedorismo, a tecnologia e a inovação. Além disso, eles articulam a conexão entre diversos atores do ecossistema de inovação como empresas, governo, instituições científicas, tecnológicas e de inovações (ICTs), agências de fomento e a sociedade.

II- *Hub*: é um espaço físico ou virtual que reúne diferentes agentes do ecossistema de inovação para compartilhar conhecimento, experiências e recursos, e desenvolver soluções inovadoras.

III- Ecossistema de Inovação: são espaços que agregam infraestrutura e arranjos institucionais e culturais, que atraem empreendedores e recursos financeiros, constituindo-se em lugares que potencializam o desenvolvimento da sociedade do conhecimento, compreendendo, entre outros, parques científicos e tecnológicos, cidades inteligentes, distritos de inovação e polos tecnológicos;

IV- *Coworking*: é um espaço de trabalho compartilhado, com uma estrutura semelhante à de escritórios tradicionais.

V- *Stakeholder*: todos os indivíduos que são influenciadores e tomadores de decisão na empresa, sejam eles acionistas, funcionários, fornecedores, governo, clientes, entre outros.

VI- Inovação: introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo e social que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que compreenda a agregação de novas funcionalidades ou características a produto, serviço ou processo já existente que possa resultar em melhorias e em efetivo ganho de qualidade ou desempenho;

VII- Instituição de Ciência, Tecnologia e Inovação – ICTI: pessoa jurídica, pública ou privada, que tem como missão o ensino superior e/ou profissionalizante, a pesquisa e o desenvolvimento e/ou outra atividade de cunho científico, tecnológico ou de inovação;

VIII- Fundação de apoio: pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, que dá suporte administrativo e financeiro a projetos de ensino, pesquisa, extensão e desenvolvimento institucional;

IX- Empresas de base tecnológica: pessoa jurídica que tem a base de seus negócios dominada por suas inovações de produtos, processos ou serviços, resultados da aplicação de conhecimentos científicos e tecnológicos;

X- Incubadora de empresas: é o ambiente mais indicado para *startups* que precisam de ajuda na gestão e na viabilidade e competitividade do negócio até terem condições de serem lançadas no mercado.

XI- *Startup*: pessoa jurídica constituída em quaisquer das formas legalmente previstas, cujo objeto social principal seja o desenvolvimento de produtos ou serviços inovadores de base tecnológica com potencial de rápido crescimento de forma repetível e escalável;

XII- Aceleradora: de acordo com a ABRAI (Associação Brasileira de Empresas Aceleradoras de Inovação e Investimento), as aceleradoras são empresas que tem, como principal objetivo, apoiar e investir no desenvolvimento e rápido crescimento de *startups*, auxiliando-as a obter novas rodadas de investimento ou a atingir seu ponto de equilíbrio;

XIII- Pré-aceleração: conjunto de atividades relacionadas ao acompanhamento e aconselhamento a *startups* e empreendedores digitais em fase inicial de desenvolvimento, por tempo determinado, nos aspectos técnicos, jurídicos e mercadológicos, visando auxiliá-los na modelagem de negócio, realização de protótipos e versão de testes de mercado, pesquisa com clientes e outras atividades de educação para desenvolvimento de negócios, bem como a aproximação com o ecossistema de inovação, podendo envolver, inclusive, a realização de incentivos financeiros e projetos previamente selecionados;

XIV- Aceleração: refere-se às ações voltadas para *startups* e empreendedores digitais que passaram pelo estágio inicial de desenvolvimento, nas quais aceleradoras e incubadoras coordenam atividades de acompanhamento e aconselhamento na gestão do negócio, posicionamento estratégico e plano de

vendas, dentre outros, visando auxiliá-las no crescimento sustentado, bem como, promovem a aproximação com potenciais investidores, podendo, inclusive, realizar investimentos;

XV- *Espaço Maker*: é um espaço de inovação, onde o conhecimento é construído de forma colaborativa. Tem como premissa base para o desenvolvimento de suas ações a métrica do “faça você mesmo”, usando como auxílio as ferramentas e equipamentos disponíveis em suas dependências;

XVI- *Hackathon*: é uma maratona de programação que consiste em um período de tempo em que várias pessoas se unem para desenvolver um novo produto digital. Pode reunir além de programadores, *designers* e outros profissionais ligados ao desenvolvimento de *softwares*;

XVII- *Meetup*: evento ou encontro para debater assuntos, fazer *networking* e enriquecer o ecossistema de empreendedorismo;

XVIII- *Open Innovation*: significa inovação aberta e é baseado no conceito de que as empresas devem utilizar ideias desenvolvidas interna e externamente para inovar. Essa metodologia pode ser implementada utilizando a colaboração dos colaboradores de diversos níveis e áreas de uma empresa, bem como parceiros, fornecedores, clientes e usuários;

XIX- *Summit*: originalmente tem como significado um importante encontro formal entre líderes de governos de dois ou mais países, porém no universo das *startups*, é utilizada para se referir a eventos em que há a presença de grandes nomes do empreendedorismo e/ou eventos de encontro anual de uma comunidade de *startups*;

XX- *Smart city* ou Cidade Inteligente: cidade que possui inteligência coletiva, que tenha responsabilidade ambiental, que promova o desenvolvimento social e que estimule o crescimento econômico equilibrado por todo o território da cidade com auxílio de produtos eletrônicos e/ou digitais;

XXI- *Software* livre: programa de computação de código aberto cuja licença de propriedade industrial ou intelectual não restrinja sob nenhum aspecto a sua cessão, distribuição, utilização ou alteração de suas características originais, assegurando, ao usuário, acesso irrestrito e sem custos adicionais ao seu código fonte, permitindo a alteração parcial ou total do programa para seu aperfeiçoamento ou adequação;

XXII- Dados: sequência de símbolos ou valores, representados em qualquer meio, produzidos como resultado de um processo natural ou artificial;

XXIII- Dados abertos: dados acessíveis ao público, representados em meio digital, estruturados em formato aberto, processáveis por máquina, referenciados na *internet* e disponibilizados sob licença aberta que permita sua livre utilização, consumo ou cruzamento, limitando-se a creditar a autoria ou a fonte;

XXIV- Jogos Eletrônicos: *softwares* desenvolvidos para o entretenimento, a educação, o treinamento, a simulação e a criatividade, controlados por usuários, aqui classificados como jogadores, que interagem num ambiente seguro, dentro dos limites espaciais e temporais próprios com regras e objetivos definidos, podendo, ou não, ter interação com outros jogadores, sendo essas interações voltadas para ações cooperativas (ganha-ganha) ou competitivas (ganha-perde);

XXV- Entretenimento Digital: opção de lazer fornecida, de forma pública ou privada, através de sistemas eletrônicos.

Art. 5º O *HUB* tem por missão estabelecer o espaço como Ambiente Promotor de Inovação Municipal; expandir o ecossistema de inovação da cidade e diversificar a economia local; e fomentar o empreendedorismo, a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias, proporcionando um ambiente colaborativo para *startups*, empresas, investidores e demais atores.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 6º Em atuação conjunta com instituições e profissionais representantes dos ecossistemas de inovação e, visando promover o desenvolvimento integrado da região, o *HUB* tem como objetivos:

- I- Expandir o ecossistema de inovação e diversificar a economia local;
- II- Fomentar o desenvolvimento de novos negócios sustentáveis;
- III- Contribuir para o desenvolvimento educacional, social e econômico da região, por meio de ações de apoio à criação, desenvolvimento e fortalecimento de empresas de base tecnológica;
- IV- Atrair empresas de base tecnológica para a cidade de Ouro Preto;
- V- Incentivar a fixação de empresas e profissionais, ampliando a geração de trabalho e renda da região;
- VI- Promover a prática de parcerias como meio de impulsionar novos negócios;
- VII- Disseminar a cultura da inovação nas áreas de abrangência e influência da PMOP e IFMG - *campus* Ouro Preto, através da realização de cursos, palestras, *workshops*, encontros e eventos;
- VIII- Possibilitar aos estudantes dos ensinos técnico e superior da cidade de Ouro Preto e região, campo de estudo, estágio e prática, com ênfase na inovação e empreendedorismo;
- IX- Ser reconhecido como um ambiente de inovação, tecnologia e empreendedorismo, referência na promoção do desenvolvimento competitivo e sustentável;

- X- Contribuir com a interação de atividades de ensino, pesquisa e extensão;
- XI- Promover a interação empresa-academia-governo;
- XII- Contribuir para o desenvolvimento sustentável e tecnológico do ecossistema de inovação e empreendedorismo;
- XIII- Estabelecer parcerias e redes de relacionamento entre o *HUB* e demais atores do ecossistema de inovação e empreendedorismo.

CAPÍTULO III

DO CONSELHO GESTOR DO HUB

Art. 7º O Conselho Gestor do Hub (CGH), será constituído por:

- I- Diretor(a) de Ciência, Inovação e Tecnologia da PMOP;
- II- Diretor(a) de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação do IFMG *campus* Ouro Preto;
- III - Chefe da Seção de Inovação da Diretoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação do IFMG, Campus Ouro Preto.
- III- Um representante da Agência de Desenvolvimento Econômico e Social de Ouro Preto – ADOP;
- IV- Coordenador(a) do *Hub* Francisca Mina.

§ 1º O CGH será presidido pelo Coordenador(a) do *Hub* Francisca Mina, a quem caberá dirigir os trabalhos.

Art. 8º São atribuições do CGH:

- I- Deliberar sobre propostas de absorção, ou incorporação, de outras entidades pelo *Hub*;
- II- Estabelecer normas de funcionamento geral do *Hub*;
- III- Deliberar sobre planos e programas, anuais e plurianuais, normas, critérios e outros instrumentos necessários ao funcionamento do *Hub*;
- IV- Estabelecer normas para a execução e aprovar a realização de convênios, parcerias, acordos, ajuste e contratos envolvendo o *Hub*;
- V- Deliberar sobre a publicação de editais;
- VI- Avaliar os projetos inovadores encaminhados para o *Hub*;
- VII- Direcionar as empresas para serem incubadas e/ou aceleradas pelo Centro de Referência em Incubação de empresas e Projetos de Ouro Preto - INCULTEC;
- VIII- Deliberar sobre dúvidas e casos omissos;

IX- Sugerir e efetuar mudanças neste Regimento Interno.

CAPÍTULO IV

DA COORDENAÇÃO DO *HUB* FRANCISCA MINA

Art. 9º A Coordenação do *HUB* será composta, obrigatoriamente, por um servidor concursado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - IFMG – *campus* Ouro Preto, nomeado pela Diretoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação.

§1º A Coordenação do *HUB* poderá ser exercida de forma compartilhada, integrando, além do servidor concursado do IFMG, representantes indicados da prefeitura, empresas públicas e/ou privadas, governos e/ou entidades externas ao Instituto.

§2º A gestão compartilhada será permitida desde que o servidor de carreira do IFMG permaneça como um dos membros da coordenação, assegurando a participação institucional do Instituto no processo decisório.

§3º A formalização da coordenação compartilhada deverá ser realizada mediante termos de parceria ou cooperação assinados entre os representantes do *HUB* e as demais partes envolvidas.

§4º O modelo de gestão compartilhada deverá ocorrer de forma colaborativa e harmoniosa, visando o desenvolvimento das atividades do *hub* em conformidade com os princípios e objetivos institucionais.

Art. 10 São atribuições do Coordenador do *HUB*:

I- Implementar as diretrizes, políticas, normas e procedimentos sob recomendações do CGH;

II- Executar todas as ações operacionais do *HUB* bem como as atividades administrativas em geral;

III- Supervisionar o desempenho da equipe de trabalho do *HUB*;

IV- Promover o intercâmbio do *HUB* com projetos similares.

V- Catalogar e arquivar a documentação técnica e administrativa pertinente aos objetivos do *HUB*.

VI- Manter intercâmbio de informações que possam oferecer subsídios às atividades desenvolvidas pelo *HUB*.

VII- Elaborar relatórios de atividades e a prestação de contas para submetê-los à apreciação do CGH.

VIII- Representar o *HUB* em eventos e atividades afins.

IX- Solicitar, junto à entidade gestora a movimentação dos recursos financeiros do *HUB*, inclusive despesas relacionadas à aquisição e locação de bens e serviços.

X- Buscar parcerias com empresas públicas e privadas, entidades, associações, governos e atores do ecossistema de inovação.

CAPÍTULO V

DAS NORMAS DE FUNCIONAMENTO

Art. 11 O *HUB* funcionará de segunda-feira à sexta-feira, das 09h às 17h, com exceção de feriados nacionais, estaduais ou municipais e/ou outra eventualidade, sendo esta comunicada expressamente pelo setor administrativo, com no mínimo 24 horas de antecedência, através do e-mail hub.ouopreto@ifmg.edu.br ou por outro meio de comunicação.

Art. 12 Para uso das instalações do *Hub* devem ser seguidas todas as regras de funcionamento exigidas por este regimento.

§1º O gerenciamento do uso das instalações do *Hub* é de responsabilidade dos integrantes do conselho gestor, respeitando as regras referentes aos horários e orientações pré-estabelecidas.

§2º É de responsabilidade do usuário do *Hub* manter a segurança, limpeza e ordem do local, com estrita observância da legislação, regulamentos e posturas aplicáveis em matéria de higiene, segurança do trabalho e preservação do meio ambiente.

§3º O usuário deverá assinar um termo de conduta e compromisso para utilização do *Hub*.

Art. 13 A realização de eventos com público externo fora do horário de funcionamento, ou em feriados e fins de semana, somente poderão ocorrer em casos excepcionais, mediante prévia autorização do conselho gestor.

Art. 14 As alterações em relação à infraestrutura devem ser aprovadas pelo conselho gestor.

CAPÍTULO VI

DO SIGILO E DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

Art. 15 Para preservação das atividades em execução no *HUB* serão adotadas medidas necessárias para proteger o sigilo das informações confidenciais recebidas em função da celebração, desenvolvimento e execução de projetos, inclusive na adoção de medidas que assegurem a tramitação do processo, não as divulgando a terceiros, sem a prévia e escrita autorização das partes.

Art. 16 Em caso de desenvolvimento de pesquisa, aperfeiçoamento de técnicas, processos, produtos ou serviços que acarretem em propriedade industrial, o Núcleo de Inovação Tecnológica - NIT do IFMG deve ser comunicado pelo pesquisador responsável, a fim de que as medidas necessárias sejam tomadas para a proteção das invenções criadas.

Art. 17 Quando houver participação do *HUB* na pesquisa, desenvolvimento e/ou no aperfeiçoamento de técnicas, processos, produtos ou serviços suscetíveis de propriedade industrial, deve ser observado o disposto na Política de Inovação do IFMG, bem como na Política de Inovação do município de Ouro Preto e, em outras legislações aplicáveis à matéria, quanto ao domínio das respectivas patentes, modelos de utilidade, entre outros.

Parágrafo único. As questões de propriedade industrial são tratadas, caso a caso, pelo Núcleo de Inovação Tecnológica – NIT do IFMG, considerando-se o grau de envolvimento do *HUB* e/ou no desenvolvimento ou aperfeiçoamento de modelos, técnicas, produtos, processos ou serviços utilizados pelos usuários do ambiente de inovação, com observância da legislação aplicável.

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 18 O *HUB* não será responsável, solidária e subsidiariamente, pelas atividades desenvolvidas pelas pessoas jurídicas responsáveis pelos empreendimentos incubados, ou por suas obrigações trabalhistas, fiscais, de insumos, de consumo, ambientais ou com terceiros.

Art. 19 Os casos omissos neste Regimento Interno serão resolvidos pelo Conselho Gestor do *Hub*.

Art. 20 Este Regimento Interno entra em vigor na data de sua assinatura e publicação pela Direção Geral do IFMG - *campus* Ouro Preto.