



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS**

Campus Betim

Rua Itamarati, 140 - CEP 32677-564 - Betim - MG

(31)3532-5930 - www.ifmg.edu.br

EDITAL 666/2025

**DISPÕE SOBRE PROCESSO SELETIVO DESTINADO À PRÉ-INCUBAÇÃO DE
EMPREENDIMENTOS NO ÂMBITO DO IFMG-CAMPUS BETIM.**

O DIRETOR-GERAL DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS (IFMG) - CAMPUS BETIM, considerando a Lei nº 10.973 de 2/12/2004, e alterações posteriores, que dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências, regulamentada pelo Decreto nº 9.283, de 7/2/2018; considerando a Lei nº 9.279, de 14/5/1996, e alterações posteriores, que Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial; considerando a Lei nº 9.456, de 25/4/1997, e alterações posteriores, que institui a Lei de Proteção de Cultivares e dá outras providências; considerando a Lei nº 9.609, de 19/2/1998, dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências; considerando a Lei nº 9.610, de 19/2/1998, e alterações posteriores, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências; considerando a Lei nº 13.123, de 20/5/2015, e alterações posteriores, que regulamenta dispositivos legais e dispõe sobre o acesso ao patrimônio genético, sobre a proteção e o acesso ao conhecimento tradicional associado e sobre a repartição de benefícios para conservação e uso sustentável da biodiversidade, e dá outras providências; considerando, por fim, a Resolução IFMG/CS nº 23, de 8/7/2019, que dispõe sobre a aprovação da Política de Inovação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais, **RESOLVE** tornar público e estabelecer normas para o Processo Seletivo destinado à incubação de empreendimentos, incluindo a pré-incubação, no âmbito do *Campus* Betim do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG), para o ano de 2025, nos termos deste Edital.

1. 1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. Este processo seletivo abriga-se no âmbito de atuação da Seção de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação do *Campus* Betim e faz parte do projeto de pesquisa aprovado no edital 69/2023 intitulado “Desenvolvimento de uma nova metodologia para o ambiente de inovação do IFMG-Campus Betim”.

1.2. O objeto desta seleção é a recepção de propostas inovadoras no estágio de ideação (concepção de ideias) para seleção na modalidade de PRÉ-INCUBAÇÃO que utilizará do DESAFIO LIGA JOVEM organizado pelo SEBRAE NACIONAL para o desenvolvimento dos empreendedores.

1.3. O presente Edital rege a recepção de equipes que participarão do programa de pré-incubação por meio do DESAFIO LIGA JOVEM .

1.4. Para fins do disposto neste edital, entende-se como:

- a) Pré-incubação: estágio preliminar à incubação onde, a partir de uma imersão empreendedora conduzida pelo coordenador do Projeto de Pesquisa supracitado, pretende-se fornecer condições e suporte técnico para que propostas selecionadas nesta chamada pública se tornem projetos de negócios viáveis e escaláveis, de forma a prepará-los para o processo de incubação.
- b) Empreendedor: autor de iniciativa, formal ou não, individual ou coletiva, que visa implementar negócios, produtos ou processos inovadores, caracterizado neste edital como pessoa física ou proprietário/sócio de pessoa jurídica.
- c) Proposta: projeto apresentado por empreendedor(es) nos termos deste edital.
- d) Modelo de Negócio: estrutura que define como uma empresa cria e entrega valor aos clientes, delineando os elementos e etapas essenciais do seu funcionamento.
- e) Mentoria: processo no qual um profissional mais experiente investe tempo, compartilha conhecimento e dá suporte à aprendizagem pessoal e ao desenvolvimento da carreira de outro profissional ou estudante em formação (mentorado).
- f) Comunidade interna: servidores ou estudantes regularmente matriculados em cursos técnicos ou superiores do Campus Betim do IFMG.
- g) Desafio Liga Jovem: competição executada por meio do Instituto Ideias de Futuro, com o intuito de apoiar o desenvolvimento de competências empreendedoras pelos estudantes e professores orientadores participantes, os ajudando a se reconhecerem como protagonistas de mudanças em sua realidade, isto é, não apenas como usuários de tecnologia, mas também como criadores de soluções para os desafios da sociedade.

2. DOS OBJETIVOS

2.1. Promover na comunidade acadêmica interna iniciativas de empreendedorismo que tenham potencial de vinculação às comunidades e cadeias produtivas locais, capazes de gerar impactos de aperfeiçoamento e/ou transformação tecnológica, econômica, ambiental, sociocultural, entre outros.

2.2. Objetivos específicos:

- a) Fomentar a cultura criativa e empreendedora dos agentes internos;
- b) Promover o desenvolvimento profissional e pessoal dos estudantes;
- c) Orientar e dar suporte, ao longo do processo, na construção de estratégias adequadas para inserção de uma nova solução no mercado;
- d) Oportunizar formação empreendedora e empresarial aos responsáveis das propostas selecionadas;
- e) Viabilizar capacitações, parcerias e assessorias técnicas para o desenvolvimento de negócios e incremento de soluções de mercado;
- f) Auxiliar as equipes em todas as etapas do DESAFIO LIGA JOVEM.

3. DO PÚBLICO-ALVO

- 3.1. Poderão concorrer a este Edital os alunos devidamente matriculados no IFMG-Campus Betim e que tem interesse em participar do DESAFIO LIGA JOVEM.
- 3.2. Para submeterem propostas ao presente Edital na modalidade de pré-incubação, os proponentes devem se inscrever no DESAFIO LIGA JOVEM.

4. DOS RECURSOS E ESTRUTURA FÍSICA OFERECIDOS

- 4.1. Às propostas selecionadas será disponibilizada a estrutura de laboratórios e salas de pesquisa do Campus Betim.
- 4.2. O uso desses espaços pelas equipes deverá ser agendado antecipadamente pelo orientador da equipe.
- 4.3. Outros recursos do Campus Betim poderão ser disponibilizados, desde que previamente autorizados pelos responsáveis da seção, sob a apreciação do orientador da equipe.

5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. As inscrições são gratuitas para todos os participantes e devem ser realizadas pelo site oficial www.desafioligajovem.com.br, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios.
- 5.2. As inscrições estarão abertas no período de 23 de maio a 30 de junho de 2025, até às 20:00 (horário de Brasília), podendo ser prorrogada ou encerrada a critério dos organizadores do DESAFIO LIGA JOVEM.

5.3. A equipe deverá ser criada no momento da inscrição, sendo inserida no sistema por um membro da equipe (estudante ou professor orientador), que ficará responsável por enviar o convite ou código da equipe para os demais membros que precisam preencher seus cadastros individualmente.

5.4. Informações necessárias de cada participante para a inscrição:

- a) São obrigatórios: nome, CPF, e-mail, celular (com DDD e WhatsApp), data de nascimento, instituição de ensino, cidade, estado e período escolar.
- b) Os dados opcionais incluem informações sobre gênero, raça, deficiência e como soube do Desafio Liga Jovem. A categoria com ensino superior não exige informações sobre o período ou ano de estudo no cadastro.

5.5. Informações necessárias do responsável do participante menor de idade: nome completo, CPF, um número de celular (com DDD e WhatsApp) e e-mail.

5.6. Informações necessárias do professor orientador:

- a) Dados obrigatórios: nome completo, data de nascimento, CPF, e-mail, número de celular (com DDD e WhatsApp), instituição de ensino onde atua, função no corpo docente da instituição, cidade, estado e como soube do Desafio Liga Jovem.
- b) Dados opcionais: Informações sobre gênero, raça e se possui alguma deficiência.

5.7. As equipes devem ter no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes da mesma instituição de ensino e um professor orientador da mesma região para a equipe estar válida para participar do Desafio.

5.8. Cada aluno só pode participar de uma única equipe e categoria.

5.9. É permitido que o professor orientador componha mais de uma equipe.

5.10. É obrigatório o consentimento do termo de cessão de uso de imagem de cada participante, ressaltando que, no caso de participantes menores de idade, o termo deve ser assinado pelos responsáveis legais. Este consentimento é uma condição indispensável e inegociável para a continuidade na competição, garantindo o cumprimento das normas legais e éticas relacionadas à divulgação de imagens dos participantes durante o evento.

5.11. Ao preencher a inscrição na 3^a Edição do Desafio Liga Jovem, o participante automaticamente afirma ter conhecimento e aceitação das normas e condições estabelecidas no regulamento do DESAFIO LIGA JOVEM, sob as quais os inscritos não poderão alegar desconhecimento.

5.12. As equipes são responsáveis pelas informações fornecidas no ato da inscrição. A organização reserva-se o direito de excluir da competição equipes que apresentarem informações incorretas ou incompletas no cadastro. Os organizadores da competição não assumem responsabilidade por equipes consideradas inelegíveis ou por informações enviadas de forma incorreta.

5.13. Para que os participantes menores de 18 anos possam participar do Desafio Liga Jovem, é obrigatório que, no momento da inscrição, seja fornecido o contato de seu responsável legal. O fornecimento deste contato será interpretado como concordância do responsável com as regras da competição, sendo este um requisito para que o menor seja elegível para receber quaisquer benefícios.

5.14. Os estudantes que concluírem o Ensino Médio, Educação Profissional e Tecnológica ou Superior no decorrer do Desafio, se selecionados, deverão participar das etapas vinculadas à instituição de ensino/professor orientador do momento da inscrição.

5.15. A equipe pode mudar ou excluir membros até a data final das inscrições (dia 30 de junho). Após essa data, apenas será aceito remoção de membros, com pedido por e-mail e consentimento do membro e orientador. É necessário consentimento por e-mail do responsável do membro que será removido (se menor de idade) ou do próprio membro (se maior de idade).

5.16. Na categoria superior, em caso de instituições que possuam múltiplos *campi* com o mesmo código EMEC, as equipes poderão ser formadas por alunos de diferentes cursos e campi, contanto que todos os membros residam na mesma região ou estado.

6. DAS ETAPAS

6.1. O período da 3^a Edição Desafio Liga Jovem corresponde às datas vigentes no site oficial www.desafioligajovem.com.br. Todas as datas estão sujeitas a alteração pela organização da competição e os participantes são os responsáveis por verificar estas datas no site antes e durante o Desafio.

6.2. 1^º Etapa - Etapa de Sensibilização

6.2.1. Oficinas Presencial e On-line: serão realizadas oficinas on-lines, visando estimular a criatividade e o pensamento empreendedor. Além disso, os participantes receberão informações detalhadas sobre a 3^a Edição do Desafio Liga Jovem,

incluindo seus objetivos, o processo de participação, prazos e os benefícios envolvidos.

6.2.2. Inscrições: a inscrição é gratuita e será realizada exclusivamente através do site oficial www.desafioligajovem.com.br. Os interessados devem se inscrever no período de 23 de maio a 30 de junho de 2025, até às 20:00 (horário de Brasília). Para se inscrever, é necessário preencher todos os campos obrigatórios no ato da inscrição.

6.2.3. Mobiliza

- a) Consiste em mobilizar as equipes, professores orientadores e instituições de ensino participantes da 3^a Edição do Desafio Liga Jovem (DLJ3) a criarem ações, presencialmente e nas redes sociais. O objetivo principal desta campanha é criar repercussão orgânica para as equipes, professores orientadores e escolas, fazendo com que mais pessoas passem a conhecer sobre seus projetos e, consequentemente, sobre a 3^a Edição do Desafio Liga Jovem (DLJ3).
- b) Cada público terá missões com tempo e pontos pré-definidos. A pontuação gera um ranking que define os premiados. Pontos e ranking da Campanha não são válidos para a 3^a Edição do Desafio Liga Jovem, e a participação na Campanha não é obrigatória.
- c) Para mais informações acessem o regulamento do Mobiliza pelo site <https://www.desafioligajovem.com.br>.

6.2.4. Trilha de aprendizado - Trilha Didática:

- a) A Trilha Didática é composta por uma série de conteúdos online oferecidos em diferentes formatos: aulas, vídeo-aulas, lives, mentorias, conteúdos livres e materiais gráficos, disponibilizados de forma escalonada entre junho e novembro de 2025, conforme o calendário oficial do Desafio Liga Jovem.
- b) As lives e aulas são realizadas em datas específicas, mas ficarão disponíveis para acesso posterior. As vídeo-aulas e materiais gráficos também permanecem acessíveis após sua publicação. As mentorias acontecem em horários determinados e são voltadas ao esclarecimento de dúvidas sobre o projeto e o vídeo-pitch.
- c) Todos os materiais estarão disponíveis na plataforma do Desafio Liga Jovem.

6.2.5. Entrega do Projeto em formato de vídeo: o projeto final, em formato de vídeo, deve ser postado no Youtube e o link submetido na plataforma do Desafio Liga Jovem até a data limite. A entrega do vídeo garante certificado de conclusão. As 6 melhores equipes de cada categoria por estado serão selecionadas, totalizando até 486 equipes e até 2430 estudantes.

6.2.5.1. Os requisitos da entrega do projeto em formato de vídeo são:

- a) O vídeo do projeto deve ter no máximo 5 minutos. Conteúdo excedente não será avaliado e pode resultar na eliminação da equipe.
- b) O vídeo deve ser entregue pela plataforma através de um link do vídeo postado na plataforma YouTube. O vídeo deve ser publicado no YouTube em modo público ou não listado, contendo o nome da equipe.
- c) O conteúdo dos vídeos deve ser apropriado ao tema do Desafio e não pode ser ofensivo, discriminatório, violento ou odioso.
- d) As inscrições não devem conter quaisquer elementos que: (1) exibam

publicidade ou patrocínios de terceiros, (2) usem conteúdo pertencente a terceiros, ou (3) violem os direitos de propriedade intelectual ou privacidade de terceiros.

- e) A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionadas às empresas realizadoras do Desafio, ou a um terceiro.
- f) O orientador da equipe não pode atuar como explicador principal ou ser um dos porta-vozes do projeto. A explicação do projeto deve ser conduzida por pelo menos 1 (um) membro da equipe (estudante).
- g) Os estudantes podem utilizar diversos recursos tecnológicos em seus vídeos, tais como legendas, inteligência artificial e avatares, como exemplos.

6.2.6. **Mentorias:** serão realizadas mentorias durante todas as etapas para aprofundamento dos projetos. As mentorias serão transmitidas ao vivo pelo canal do Youtube do Ideias de Futuro e as gravações ficarão disponíveis posteriormente no site do Desafio Liga Jovem.

6.2.7. **Etapa Estadual (on-line, ao vivo):**

- a) As 6 melhores equipes de cada estado e categoria (até 18 por estado) serão selecionadas para a Etapa Estadual, com base nos Critérios de Avaliação e entrega dos termos.
- b) Esta etapa consistirá em apresentações de projetos ao vivo online, entre agosto e setembro. Uma banca por categoria e estado (total de 81) avaliará as equipes, e a melhor de cada categoria avançará para a Missão Técnica Nacional, onde serão realizadas a Semifinal e Final.

6.2.8. **Missão Técnica Nacional:** Os estudantes e professores orientadores vencedores das bancas estaduais serão convidados para uma viagem, com as despesas gerais pagas (descrição das despesas pagas no capítulo IX), para uma capital nacional de destaque no cenário de inovação e tecnologia.

6.2.9. **Etapa Semifinal (presencial):** nessa etapa são realizadas 9 bancas presenciais, 3 por categoria, chaveados de forma aleatória, com as equipes classificadas na Etapa Estadual. Nela ocorre a apresentação e a avaliação dos projetos das equipes participantes, sem divisão por estado. Avançam para a Etapa Final Presencial, as duas equipes mais bem avaliadas de cada banca (18 equipes no total).

6.2.10. **Etapa Final Nacional (presencial):** Nessa etapa são realizadas 3 (três) bancas presenciais com equipes classificadas na Etapa Final, uma de cada categoria. Nela ocorre a apresentação e a avaliação dos projetos das equipes e a Cerimônia de Premiação Nacional. Serão premiadas nesta etapa 9 equipes, sendo 3 por categoria, em 1º, 2º e 3º Lugar, essa seleção é feita através da classificação das equipes com base nos critérios de avaliação.

6.3. Durante todas as etapas do DESAFIO LIGA JOVEM o coordenador e os alunos participantes do projeto de pesquisa “Desenvolvimento de uma nova metodologia para o ambiente de inovação do IFMG campus Betim” vão auxiliar as equipes por meio de mentorias, cursos e demais orientações.

7.1. Nas etapas on-line ou presenciais, as bancas avaliadoras do Desafio Liga Jovem avaliarão e pontuarão cada entrega de projeto em formato de vídeo ou pitch apresentado com base nos seguintes critérios:

Critérios	Descrição Pontuação	Pontuação
Entendimento do público-alvo	A equipe demonstrou ter buscado ativamente o entendimento sobre o seu público-alvo.	1 a 5
Criatividade Inovação	O projeto propõe uma solução criativa e diferente do que já existe em sua realidade.	1 a 5
Impacto no dia a dia da comunidade	O projeto impacta de forma positiva e viável, o dia a dia da instituição de ensino e/ou comunidade.	1 a 5
Sustentabilidade financeira	O projeto propõe uma forma de sustentabilidade financeira viável e consistente com a proposta de valor ou modelo de negócio apresentado.	1 a 5
Protótipo	Foi desenvolvida uma representação visual ou funcional da solução, que auxilia no seu entendimento e de suas funções e características.	1 a 5

8. DO CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

8.1. A programação da 3^a Edição do Desafio Liga Jovem consiste numa trilha de aprendizado com palestras, oficinas, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas, conforme cronograma a seguir:

Atividades realizadas	Datas prováveis
Divulgação e Inscrições	23 de maio a 30 de junho
Entrega de projeto em formato de vídeo	27 de agosto

Avaliações	Agosto a Setembro
Divulgação dos resultados	Setembro
Etapas Estaduais	23 de setembro a 31 de outubro
Missão Técnica Nacional	29 de novembro a 04 de dezembro
Missão Premiação Internacional	2026

8.2. A presente programação poderá sofrer alterações em suas datas e é de responsabilidade de cada participante acompanhar o site oficial www.desafioligajovem.com.br e suas alterações de data e/ou programação.

9. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. Casos omissos a este Edital serão resolvidos pelo Setor de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação do campus Betim.

Betim, 18 de junho de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Reginaldo Vagner Ferreira**,
Diretor(a) Geral - Campus Betim, em 18/06/2025, às 15:07, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **2354115** e o código CRC **6D89A927**.

23792.000986/2025-19

2354115v1