

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO – PROPPI
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO – AGIR
DIVISÃO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS SOCIAIS

**EDITAL DE CHAMAMENTO E REGISTRO DE EXPERIÊNCIAS DE
TECNOLOGIA SOCIAL**

AGIR/PROPPI N. 01/2017

A Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação e a Agência de Inovação (AGIR) da Universidade Federal Fluminense (UFF) tornam público o presente Edital de Chamamento e Registro de Experiências de Tecnologia Social e convidam docentes, técnicos-administrativos e/ou alunos a apresentarem, nos termos do Edital, experiências de tecnologia social desenvolvidas no âmbito da UFF, visando o mapeamento e documentação das experiências de tecnologia social da Universidade Federal Fluminense.

1. OBJETIVO

O presente Edital tem como objetivo identificar, mapear, documentar e divulgar as experiências de tecnologia social desenvolvidas pela Universidade Federal Fluminense que subsidiarão a elaboração do **Catálogo de Tecnologias Sociais da UFF**.

O mapeamento, documentação e divulgação das informações busca dar visibilidade a experiências de tecnologia social (em curso ou já finalizadas) desenvolvidas pela UFF, criar memória a partir das iniciativas registradas, além de permitir que os produtos, processos, metodologias, serviços e técnicas mapeadas, possam ser objeto de reaplicação e intercâmbio.

2. SOBRE AS EXPERIÊNCIAS

Para os objetivos do presente Edital, serão consideradas experiências de tecnologia social os produtos, processos, metodologias, serviços e/ou técnicas reaplicáveis, construídas e desenvolvidas por docentes, técnicos-administrativos e/ou alunos da UFF, em interação com a comunidade e/ou público alvo interessado, e que representem soluções inovadoras voltadas para a transformação, desenvolvimento e/ou inclusão social.

As experiências podem ser fruto de projetos de pesquisa, extensão e/ou inovação e devem responder a demandas de: educação, energia, alimentação, acesso à justiça, geração de renda, habitação, saúde, recursos hídricos, meio ambiente, segurança, entre outras.

É desejável que as experiências apresentem – pelo menos – 3 (três) dos seguintes valores abaixo mencionados:

- 1) Valorização do saber local (a experiência responde a um problema/demandas da comunidade/local, considerou o saber da comunidade local e/ou contou com a participação do público alvo interessado para a sua concepção e desenvolvimento);

- 2) Reaplicabilidade (possibilidade da experiência ser reaplicável em outros contextos semelhantes);
- 3) Sustentabilidade econômica (capacidade da experiência ser sustentável economicamente);
- 4) Sustentabilidade ambiental (a experiência considera a sustentabilidade ambiental nos seus objetivos);
- 5) Empoderamento (estimula a autonomia e participação do público alvo na tomada de decisões);
- 6) Baixo custo (a solução proposta é viável com poucos recursos);
- 7) Inovação (a experiência propõe uma resposta nova a problemas já conhecidos);
- 8) Interdisciplinariedade/Intersectorialidade (articula saberes de duas ou mais disciplinas e/ou campos de conhecimento);
- 9) Emancipação (a experiência permite/proporciona a sustentabilidade econômica do público alvo)
- 10) Cooperação/partnerships (a experiência proporciona ou se vale de redes colaborativas e/ou conta com o estabelecimento de parcerias para a sua realização)
- 11) Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores/público alvo interessado).

3. FASES DO MAPEAMENTO E CATALOGAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS

O mapeamento das experiências de tecnologia social será realizado em três fases, assim definidas:

Fase I – Recebimento dos formulários e análise das experiências

- *Recebimento dos formulários*
- *Análise das informações coletadas*
- *Validação das experiências segundo os termos do Edital*

Fase II – Levantamento de novas informações (documentos, publicações, fotos, vídeos, etc.)

- *Coleta, junto aos responsáveis das experiências validadas na Fase I, de informações complementares*

Fase III – Redação e catalogação

- *Registro das informações das experiências mapeadas, catalogação e divulgação das informações.*

4. CRITÉRIOS DE VALIDAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS

A validação das experiências ficará a cargo de uma comissão composta por integrantes de Agência de Inovação da UFF (AGIR). Para a validação das experiências, serão considerados os seguintes critérios:

1. A experiência considerou o saber da comunidade e/ou do público alvo interessado (saber local) para a sua concepção/desenvolvimento

2. Foi realizada pela UFF ou contou com a sua participação para a sua concepção/desenvolvimento
3. Reúne pelo menos 3 dos valores/características apontadas no formulário de inscrição
4. Tem como objetivo responder a um problema social, devidamente qualificado
5. Apresentou formulário de inscrição devidamente preenchido
6. Forneceu informações complementares, quando solicitada.

5. ENVIO DAS INFORMAÇÕES

O envio das informações das experiências deve ser feito por meio do preenchimento do formulário em anexo (ANEXO I – Formulário de Registro) e encaminhadas para o email tecnologiasocial.uff@gmail.com indicando MAPEAMENTO DE TECNOLOGIAS SOCIAIS no campo assunto, em data estabelecida no cronograma do presente Edital.

6. CRONOGRAMA

Atividade	Data
Divulgação do Edital	28/03/2017
Recebimento dos formulários (Anexo I)	28/03 a 30/04/2017
Análise e validação das informações	01 a 05/05/2017
Levantamento de informações complementares	08 a 26/05/2017
Redação e catalogação das experiências	29/05 a 16/06/2017
Divulgação e Publicação do Catálogo	19/06/2017

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

Informações complementares ou dúvidas acerca do presente Edital podem ser encaminhadas para tecnologiasocial.uff@gmail.com.

Niterói, 28 de março de 2017

Divisão de Inovação e Tecnologias Sociais
Agência de Inovação - AGIR
PROPPI

ANEXO I – FORMULÁRIO DE REGISTRO

PARTE I – Identificação geral

1. Nome do responsável pela experiência na UFF:
2. Natureza do responsável (assinale a opção que se aplicar):
 Docente. Departamento/Unidade:
 Técnico-Administrativo. Órgão/Lotação:
 Aluno. Curso:
3. Telefone:
4. Email:
5. Link do lattes:

PARTE II – Dados sobre a experiência

1. Título da experiência:
2. Assinale a área cuja experiência busca apresentar solução:
 Educação
 Energia
 Alimentação
 Acesso à Justiça
 Geração de renda
 Habitação
 Saúde
 Recursos hídricos
 Meio ambiente
 Segurança
 Outra. Qual?
3. Resumo da experiência (10 linhas):
4. Objetivo:
5. Qual o problema que a experiência pretende responder (caracterização do problema):
6. Natureza da experiência (se produto, processo, metodologia, serviço ou técnica)
 Produto
 Processo
 Metodologia
 Serviço
 Técnica
 Outro. Qual?
7. Local onde a experiência foi implementada/desenvolvida:
8. Data de início: Data de fim: (no caso das já finalizadas)

9. PÚBLICO ALVO:

10. Parcerias estabelecidas (indicar outros parceiros que também foram responsáveis pela criação/desenvolvimento da experiência):

11. Dentre as/os características/valores abaixo apontadas, **indique pelo menos 3 (três)** que julga estarem presentes na experiência de tecnologia social inscrita. Justifique sua escolha para cada item/valor assinalado:

Valorização do saber local (a experiência responde a um problema/demandas da comunidade/local, considerou o saber da comunidade local e/ou contou com a participação do público alvo interessado para a sua concepção e desenvolvimento)
Justifique:

Reaplicabilidade (possibilidade da experiência ser reaplicada em outros contextos semelhantes)

Justifique:

Sustentabilidade econômica (capacidade da experiência ser sustentável economicamente)

Justifique:

Sustentabilidade ambiental (a experiência considera a sustentabilidade ambiental nos seus objetivos)

Justifique:

Empoderamento (o desenvolvimento da experiência estimula a autonomia e participação do público alvo na tomada de decisões)

Justifique:

Baixo custo (a experiência proposta é viável com poucos recursos)

Justifique:

Inovação (a experiência propõe uma resposta nova a problemas já conhecidos)

Justifique:

Interdisciplinariedade/Intersetorialidade (a experiência articula saberes de duas ou mais disciplinas, áreas e/ou campos de conhecimento)

Justifique:

Emancipação (a experiência permite/proporciona a sustentabilidade econômica do público alvo)

Justifique:

Cooperação/Parcerias (a experiência proporciona ou se vale de redes colaborativas e/ou conta com o estabelecimento de parcerias para a sua realização)

Justifique:

Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores/público alvo interessado)

Justifique:

Outro:

Justifique:

12. O que faz dessa experiência uma Tecnologia Social?

13. Essa experiência pode ser considerada uma inovação?

Por que?

14. Como se dá a transferência de conhecimento entre a Universidade e a experiência de tecnologia social proposta?

15. Qual o impacto social que essa experiência produz?

Favor enviar o formulário preenchido para o email tecnologiasocial.uff@gmail.com indicando MAPEAMENTO DE TECNOLOGIAS SOCIAIS no campo assunto.

Obrigado pela participação!
Agência de Inovação – AGIR/UFF