**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. 03/2018

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 e publicação do Catálogo de Tecnologias Sociais 2018.

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 2018**.

O Edital busca dar seguimento ao primeiro levantamento realizado em 2017, que resultou na catalogação de 32 experiências de tecnologia social realizadas pela UFF, reunidas no Catálogo de Tecnologias Sociais 2017 e disponíveis no link: <http://tecnologiasocial.sites.uff.br/catalogo-de-tecnologias-sociais/>.

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.

1. **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 e/ou demanda local, considerou o saber da comunidade para a sua realização e/ou contou com a participação do público alvo interessado para a sua concepção e desenvolvimento);
2. Reaplicabilidade (possibilidade da experiência ser adaptada à outros contextos semelhantes e, por sua vez, aplicada);
3. Sustentabilidade Econômica (a experiência possibilita, com ou sem a produção de renda, o desenvolvimento de ferramentas que viabilizam a organização econômica local e a distribuição equilibrada das riquezas produzidas);
4. Sustentabilidade Ambiental (a experiência possibilita ferramentas que viabilizam a manutenção e preservação dos recursos naturais);
5. Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores e/ou público alvo interessado, estimulando a autonomia, a administração dos seus processos e recursos e a tomada de decisão);
6. Baixo custo (a experiência proposta é viável com poucos recursos);
7. Interdisciplinariedade/Intersetorialidade (a experiência articula saberes de duas ou mais disciplinas e/ou campos de conhecimento).
8. **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.*

1. **CRITÉRIOS DE VALIDAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS**

A validação das experiências ficará a cargo da Divisão de Inovação e Tecnologias Sociais 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.
7. **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), assinado pelo coordenador da experiência e encaminhadas para o email tecnologiasocial.uff@gmail.com (em word e PDF) indicando MAPEAMENTO DE TECNOLOGIAS SOCIAIS 2018 no campo assunto, em data estabelecida no cronograma do presente Edital.

1. **CRONOGRAMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Atividade** | **Data** |
| Divulgação do Edital | 28/03/2018 |
| Recebimento dos formulários (Anexo I) | 28/03 a 30/04/2018 |
| Análise e validação das informações | 08 a 30/05/2018 |
| Levantamento de informações complementares | 04 a 17/06/2018 |
| Redação e catalogação das experiências | 14/08 a 30/09/2018 |
| Divulgação e Publicação do Catálogo | 05/12/2018 |

1. **DISPOSIÇÕES GERAIS**

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

Niterói, 28 de março de 2018

Divisão de Inovação e Tecnologias Sociais

Agência de Inovação - AGIR

PROPPI

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ricardo Henriques Leal

Diretor da Agência de Inovação - AGIR PROPPI

**ANEXO I – FORMULÁRIO DE REGISTRO**

**PARTE I – Identificação geral**

1. Nome do coordenador pela experiência na UFF:
2. Nome do responsável pelo preenchimento do formulário:
3. Natureza do responsável (assinale a opção que se aplicar):

☐ Docente. Departamento/Unidade:

☐ Técnico-Administrativo. Órgão/Lotação:

☐ Aluno. Curso:

1. Telefone:
2. Email:
3. 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

☐ Cultura

☐ Outra. Qual?

1. Resumo da experiência (10 linhas):
2. Objetivo:

1. Metodologia: Explique como se desenvolve a experiência, de modo a destacar o seu método.
2. Qual o problema que a experiência pretende responder (caracterização do problema):
3. Natureza da experiência (se produto, processo, metodologia, serviço ou técnica)

☐ Produto

☐ Processo

☐ Metodologia

☐ Serviço

☐ Técnica

☐ Outro. Qual?

1. Local onde a experiência é/foi implementada/desenvolvida:
2. Data de início:       Data de fim:      (no caso das já finalizadas)
3. Público alvo:
4. Parcerias estabelecidas (indicar outros parceiros que também foram responsáveis pela criação/desenvolvimento da experiência):
5. 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 e/ou demanda local, considerou o saber da comunidade para a sua realização e/ou contou com a participação do público alvo interessado para a sua concepção e desenvolvimento)

Justifique:

☐ Reaplicabilidade (possibilidade da experiência ser adaptada à outros contextos semelhantes e, por sua vez, aplicada);

Justifique:

☐ Sustentabilidade Econômica (a experiência possibilita, com ou sem a produção de renda, o desenvolvimento de ferramentas que viabilizam a organização econômica local e a distribuição equilibrada das riquezas produzidas);

 Justifique:

☐ Sustentabilidade Ambiental (a experiência possibilita ferramentas que viabilizam a manutenção e preservação dos recursos naturais);

 Justifique:

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

Justifique:

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

 Justifique:

☐ Autogestão (a gestão da experiência é realizada pelos próprios atores e/ou público alvo interessado, estimulando a autonomia, a administração dos seus processos e recursos e a tomada de decisão);

Justifique:

☐ Outro:

Justifique:

1. O que faz dessa experiência uma Tecnologia Social?
2. Essa experiência pode ser considerada uma inovação?

Por que?

1. Qual o impacto social que essa experiência produz?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Coordenador da Experiência

Assinatura

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