

REGULAMENTO DO PROJETO DESAFIO X

Toda dinâmica educativa nasce da sinergia de educadores alinhados a um projeto que perpassa as tradições, modelos de sociedade e cultura (Ecossistema Educativo, 2022). Neste contexto, o Centro Universitário Católica do Tocantins (UniCatólica) em consonância com sua missão, visão e valores, com o objetivo de promover atividades de fomento ao protagonismo universitário, à cultura empreendedora por meio de iniciativas estratégicas, lança o Projeto Desafio X.

Este projeto tem como iniciativa o apoio ao ensino, pesquisa e extensão, com o intuito de ampliar as fronteiras do conhecimento e estimular: a capacidade de resolver problemas complexos; o pensamento crítico; a criatividade; a liderança; o trabalho em equipe; a inovação; o empreendedorismo e a tomada de decisão dos acadêmicos desta instituição.

O UniCatólica busca a ampliação da sua rede de relacionamento, fomentando e contribuindo com a construção do conhecimento, produzindo e devolvendo soluções à sociedade, usando daquilo que possui de essencial: o conhecimento que é produzido por meio de ações integradas entre a Academia e a Sociedade.

O Projeto Desafio X surge da necessidade de preparar os estudantes para os desafios do século XXI, fornecendo-lhes habilidades práticas e conhecimentos relevantes para suas carreiras e para o desenvolvimento sustentável da sociedade.

Este projeto está alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, especialmente os relacionados à saúde e bem-estar, redução das desigualdades, consumo e produção responsáveis e cidades e comunidades sustentáveis.

No âmbito da saúde e bem-estar (ODS 3), o Projeto Desafio X busca promover ações que incentivem hábitos saudáveis e o bem-estar dos acadêmicos e da comunidade em geral. Entre outras, isso pode ser alcançado através de atividades que abordem temas como prevenção de doenças, promoção da saúde mental, acesso a serviços de saúde de qualidade e a importância de um estilo de vida equilibrado.

Diante da perspectiva da redução das desigualdades (ODS 10), o Projeto Desafio X pode atuar promovendo a equidade social, econômica e cultural, com iniciativas que visem reduzir as disparidades de renda, combater a exclusão social e oferecer oportunidades igualitárias. Entre outras, isso pode ser alcançado por meio de ações como: capacitação profissional para grupos vulneráveis, criação de políticas públicas que incentivem a inclusão de minorias nos processos decisórios, desenvolvimento de programas educacionais que reduzam a desigualdade de acesso à informação e recursos, e fomento de práticas colaborativas que assegurem a participação de diferentes segmentos da sociedade na construção de uma comunidade mais justa e inclusiva.

No contexto das cidades e comunidades sustentáveis (ODS 11), o Projeto Desafio X busca contribuir para o desenvolvimento de comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis. Isso pode ser feito através de ações que promovam a mobilidade urbana sustentável, o acesso a espaços verdes e de convivência, a

preservação do patrimônio cultural e a promoção da participação cidadã na gestão pública.

No que diz respeito ao consumo e produção responsáveis (ODS 12), o projeto visa conscientizar sobre a importância de práticas sustentáveis na produção e consumo de bens e serviços. Isso inclui a promoção de iniciativas que incentivem a redução do desperdício, o uso eficiente dos recursos naturais, a adoção de práticas de reciclagem e a valorização de produtos locais e sustentáveis.

Assim, este projeto não apenas fortalece o protagonismo universitário e a cultura empreendedora, como também contribui para o avanço dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, promovendo uma educação alinhada com as necessidades atuais e futuras da sociedade.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável ODS 03: Saúde e Bem-estar ODS 10: Redução das Desigualdades ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis ODS 12: Consumo e Produção Sustentáveis	
Meta 1: Desenvolver projetos e/ou atividades que possam causar impacto nas áreas da saúde, agrárias, ciências sociais e engenharias	Atividade 1: Promover a conscientização sobre saúde mental Atividade 2: Incentivar a prática de hábitos saudáveis Atividade 3: Facilitar o acesso a informações sobre saúde
Meta 2: Desenvolver projetos e/ou atividades que promovam a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.	Atividade 1: Promover a conscientização sobre as diversidades e direitos humanos para combater a desigualdade Atividade 2: Realizar ações comunitárias para discutir demandas locais, promovendo a inclusão Atividade 3: Realizar ações que ampliem as oportunidades de inclusão dos grupos vulneráveis.
Meta 3: Desenvolver projetos e/ou atividades que visem melhorar a qualidade de vida e promover a sustentabilidade ambiental e social na cidade.	Atividade 1: Promover a conscientização sobre sustentabilidade urbana Atividade 2: Estimular a participação cidadã na gestão pública Atividade 3: Fomentar a criação de soluções inovadoras para os desafios urbanos
Meta 4: Desenvolver projetos e/ou atividades que envolvam a reutilização de materiais, a redução do desperdício e a promoção de práticas de consumo responsável.	Atividade 1: Promover a conscientização sobre consumo responsável Atividade 2: Incentivar a adoção de práticas de produção sustentável Atividade 3: Desenvolver cadeias de suprimentos sustentáveis e ecossistemas de negócios circulares.

Este Regulamento constitui-se no documento oficial do Projeto Desafio X onde serão apresentadas informações necessárias sobre o projeto bem como quanto à participação dos alunos no mesmo.

Capítulo I

DOS OBJETIVOS

Art. 1º O Projeto X é uma iniciativa, de caráter educacional, promovido pelo Centro Universitário Católica do Tocantins (UniCatólica), com o objetivo de:

I. Formar e capacitar estudantes para exercitar as competências técnicas e socioemocionais por meio de um desafio que incentivará a inovação nos temas dos Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS).

II. Estimular a resolução de situações problema, desenvolvimento ou o aprimoramento de ideias inovadoras nas temáticas das ODS's.

III. Potencializar um ambiente favorável para o desenvolvimento de soluções alinhadas às demandas socioambientais.

IV. Promover a educação e a cultura empreendedora.

Art. 2º Os projetos desenvolvidos pelos acadêmicos podem variar dentro das seguintes categorias: A) Protótipos e Artefatos; B) Processos, Protocolos, Metodologias e Ferramentas

Art. 3º O projeto final não deve ser um artigo, mas sim resultar em algo tangível ou prático, amparado nos seguintes parâmetros: Originalidade/Singularidade; Relevância e Abrangência.

Capítulo II

DAS RESPONSABILIDADES DO NDE

O acompanhamento do projeto é de responsabilidade do NDE, especialmente nos períodos de entrega.

Art. 4º Cabe ao Núcleo Docente Estruturante (NDE) de cada curso a escolha de três ODS, entre as quatro acima e propor para cada ODS escolhida um desafio a ser trabalhado pelos estudantes.

Art. 5º Cabe aos membros do NDE o acesso ao ambiente virtual para monitorar as entregas do respectivo curso.

Art. 6º O NDE é responsável por supervisionar todas as etapas do desafio, principalmente as entregas, enquanto o colegiado é responsável pela correção dos projetos.

Capítulo II

DO APOIO AOS ESTUDANTE

Art. 7º Os professores desempenham o papel de orientador motivacional dos estudantes, oferecendo assistência, conforme necessário. Sendo que cada coordenação, juntamente com o NDE de cada curso, estará à disposição para os Momentos Mentorias Docentes para o Projeto Desafio X, conforme quadro 2.

Art. 8º Os alunos podem buscar orientação de professores de qualquer área, sempre que precisarem e nos dias estabelecidos no quadro 2.

Capítulo II

DAS DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

Art. 9º Para efeito deste regulamento, entende-se:

- I. ODS: os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são 17 objetivos ambiciosos e interligados e 169 metas de ação global, para alcançar até o ano de 2030, que tratam dos principais desafios de desenvolvimento enfrentados pelas pessoas, no Brasil e no mundo.
- II. Pitch: apresentação curta e direta de 2 a 5 minutos sobre um projeto que tem como objetivo despertar a atenção de um investidor, parceiro ou cliente pelo negócio/solução ou que busca uma avaliação sobre a ideia ou projeto com objetivo de identificar oportunidades de melhoria.

Capítulo III

DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 10º Deverão participar do Projeto X:

- I. Acadêmicos de todos os cursos do Unicatólica, matriculados do 1º ao 8º período dos cursos de Agronomia, Arquitetura e Urbanismo, Direito, Enfermagem, Engenharia Ambiental e Sanitária, Engenharia Civil, Engenharia de Produção, Engenharia Elétrica, Medicina Veterinária, Psicologia, Zootecnia, bem como os matriculados do 1º ao 6º período dos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Engenharia de Software.
- II. No caso dos acadêmicos do último ano do curso fica facultativo a participação neste Projeto.

Capítulo III

DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 11º As equipes podem ter no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) estudantes, atendendo as seguintes demandas:

- I. Os alunos só poderão compor uma única equipe.
- II. As equipes poderão ser formadas por integrantes de um ou mais cursos.
- III. Para efeito de organização e melhor comunicação, um dos membros da equipe será o líder da equipe, sendo informado no formulário de inscrição.
- IV. A equipe poderá solicitar a exclusão de um participante a qualquer momento, respeitados os números máximo e mínimo de integrantes na equipe. A exclusão será efetivada apenas com a expressa concordância do integrante que estiver sendo excluído.

Art. 12º Cabe ao líder do grupo:

- I. Fazer a inscrição no formulário próprio e apresentar a ideia do projeto, podendo ser em formato de apresentação em slides conforme modelo a ser disponibilizado.

II. O líder enviará os relatórios mensais das atividades realizadas pelo grupo, bem como um vídeo demonstrando o progresso do projeto até o estágio de protótipo.

Capítulo IV DAS INSCRIÇÕES

Art. 13º A inscrição no Projeto Desafio X é gratuita e deverá ser realizada no período do dia 05/02/2025 até às 23:59h do dia 07/03/2025.

Art. 14º As inscrições deverão ser realizadas por meio do link do Microsoft Forms denominado Inscrição do Projeto Desafio X: <https://forms.office.com/r/bEKxJpQbce> devendo ser preenchida apenas pelo Líder da equipe.

Art. 15º Não serão aceitas propostas enviadas fora do prazo estabelecido neste Edital.

Parágrafo primeiro: Até o prazo limite de inscrições, apenas o Líder da equipe poderá atualizar a inscrição, através de um e-mail com link único que será enviado a ele.

CAPÍTULO VI DA DESCLASSIFICAÇÃO / EXCLUSÃO

Caso seja verificada alguma irregularidade, toda a equipe será automaticamente desclassificada. Serão desclassificadas as equipes que:

Art. 16º Sejam comprovados plágios.

Art. 17º A qualquer tempo ocorra em atitude inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação aos objetivos do Projeto Desafio X e aos demais concorrentes.

Art. 18º Caso ocorra a desistência de algum participante, a equipe será desclassificada se o número de membros remanescentes for inferior a 3 (três).

Art. 19º É fundamental que todos os projetos estejam alinhados a uma das 3 (três) ODS selecionados que constam no edital.

Parágrafo único: Cabe a equipe gestora do Projeto Desafio X a avaliação e decisão das desclassificações.

CAPÍTULO VII DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 20º Este desafio, obrigatoriamente, fará parte da Nota Final dos alunos das disciplinas no qual ele está cursando neste semestre letivo.

Art. 21º Serão pontuados de 0 (zero) a 2 (dois) pontos em todas as disciplinas, sendo parte da Nota Final, exceto:

- I. As disciplinas do 9º e 10º período.
- II. As disciplinas de estágio supervisionado.
- III. Algumas particularidades em cada curso a ser definida por cada coordenação.

Art. 22º A avaliação dos projetos será feita por meio de uma rubrica que é de responsabilidade dos membros da comissão que fizeram o edital, com a colaboração dos professores apresentada no quando 1.

Quadro 1. Critério de avaliação dos projetos

Critérios	Insatisfatório (0 a 2,5)	Regular (2,6 a 5,0)	Bom (5,1 a 7,4)	Excelente (7,5 a 10)
1.Observância das regras propostas	Não obedeceu às regras.	Apresentou proposta fora das regras (deficiência no padrão).	Atendeu a proposta, porém superficialmente, incompleta.	Atendeu a proposta de forma adequada, completa.
2.Aplicabilidade do Projeto	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não resultou em ação aplicável.	O projeto possui aplicação prática.
3.Responsabilidade Social junto à comunidade externa	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não resultou em atender às necessidades da comunidade.	O projeto atende às necessidades da comunidade
4.Clareza e objetividade dos resultados	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não apresenta clareza e objetividade dos resultados.	O projeto apresenta clareza e objetividade dos resultados.
5.Potencial de Inovação	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não apresenta capacidade de contribuir para inovação de produtos, serviços, processos, negócios ou gestão.	O projeto apresenta capacidade de contribuir para inovação de produtos, serviços, processos, negócios ou gestão.
6.Criatividade na Solução do Problema	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não apresenta contribuição criativa por meio	O projeto apresenta contribuição criativa por meio do uso de

			do uso de métodos eficientes e confiáveis para resolver o problema.	métodos eficientes e confiáveis para resolver o problema.
7.Potencial técnico-científico	Não atendeu à temática proposta.	Elaborou o projeto parcialmente.	Elaborou o projeto, mas não atende ao método científico, técnicas e instrumentos de pesquisa, de maneira coerente e coesa.	O projeto atende ao método científico, técnicas e instrumentos de pesquisa, de maneira coerente e coesa.

Art. 23º Os melhores projetos serão selecionados para expor e apresentar na Semana Acadêmica.

Art. 24º Em caso de empate entre as equipes, o critério de desempate será:

- I. Projeto com maior nota no item 01 - Observância às regras propostas;
- II. Projeto com maior nota no item 04 – Clareza e Objetividade na apresentação dos resultados.

CAPÍTULO VIII

DO CRONOGRAMA

O Projeto Desafio X segue algumas etapas importantes:

I. **Ideia do Projeto:** A ideia do projeto é apresentada no ambiente virtual de aprendizagem (AVA), através de um texto ou esboço que expresse claramente a proposta do grupo. Junto com a ideia, o grupo deve incluir um cronograma de trabalho e um orçamento detalhado do projeto.

II. **Protótipo do Projeto:** Durante esta fase, os estudantes devem criar um vídeo mostrando o progresso atual do projeto e discutindo os próximos passos a serem seguidos. O vídeo deve ser breve e detalhado, e deve ser entregue no AVA do Projeto X.

Parágrafo Primeiro: Os participantes deverão fazer um pitch de até cinco minutos, apresentando o projeto finalizado e suas aplicações.

III. **Momento Final:** O momento final consiste em uma apresentação de 3-5 minutos, onde os estudantes detalham o projeto e realizam uma demonstração prática da sua área de atuação. Eles também explicam como o produto pode resolver o problema proposto. Este momento é crucial, pois funciona como uma oportunidade de venda do produto.

IV. **Apresentação Final:** Serão selecionados os 3 (três) melhores trabalhos de cada curso, estes Projeto Desafio X serão apresentados para toda a comunidade acadêmica e potenciais parceiros interessados em colaborar com os estudantes. Esta

apresentação final é uma oportunidade para os estudantes mostrarem o resultado de seu trabalho e potencializar possíveis parcerias.

Cada etapa do Projeto Desafio X é crucial para o seu sucesso, desde a concepção da ideia até a apresentação final para a comunidade acadêmica e parceiros em potencial. No Quadro 2 apresenta-se o cronograma das etapas do projeto e no Quadro 3 destaca-se as datas para os momentos mentorias docentes.

Quadro 2. Datas e etapas em que consiste o Projeto Desafio X

Data de Entrega	Etapa do projeto	Entrega
07/03/2025	Ideia e Inscrição do projeto	Cronograma de trabalho, Ideia do projeto, orçamento do projeto
04/04/2025	Protótipo do projeto	Vídeo do artefato, trecho da solução a ser desenhada. Parte do trabalho já desenvolvido
30/04/2025	Entrega Preliminar	Demonstração para os professores do produto desenvolvido ao longo do semestre
16/05/2025	Momento final	Entrega do Pitch com demonstração do produto desenvolvido ao longo do semestre
29/05/2025	Apresentação Final	Apresentação dos melhores trabalhos, a comunidade acadêmica

Quadro 3. Datas para os Momentos Mentorias Docentes para o Projeto Desafio X

Data de Entrega	Etapa do projeto	Entrega
Entre os dias 24/02 e 06/03/2025	Ideia e Inscrição do projeto	Cronograma de trabalho, Ideia do projeto, orçamento do projeto
Entre os dias 31/03/2025 e 04/04/2025	Protótipo do projeto	Vídeo do artefato, trecho da solução a ser desenhada. Parte do trabalho já desenvolvido
Entre os dias 24/04/2025 e 30/04/2025	Entrega Preliminar	Demonstração para os professores do produto desenvolvido ao longo do semestre
Entre os dias 12/05/2025 e 16/05/2025	Momento final	Entrega do Pitch com demonstração do produto desenvolvido ao longo do semestre

CAPÍTULO IX DAS PREMIAÇÕES

Art. 25º Os avaliadores na etapa final serão externos como aceleradoras, empresas e membros da comunidade acadêmica, científica e social.

Art. 26º Serão premiados os 3 (três) primeiros lugares de cada uma das 2 (duas) categorias.

CAPÍTULO X DA CERTIFICAÇÃO

O certificado de participação será disponibilizado ao final do projeto levando em consideração:

Art. 27º Terão direito ao certificado as equipes que finalizarem todas as fases com carga horária total, para as equipes que concluírem o projeto, de 40 horas.

Art. 28º Os certificados poderão ser utilizados como comprovação de horas de atividade complementar.

CAPÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A equipe do Projeto Desafio X fará divulgar normas complementares e avisos oficiais, sempre que necessário, bem como os resultados, via e-mail e/ou página oficial do Unicatólica.

É de inteira responsabilidade do/da candidato/candidata acompanhar seu e-mail.

APÊNDICE A

DESAFIOS ESTABELECIDOS PELOS CURSOS

Engenharias	ODS 3 - Saúde e Bem-Estar	Projetar um sistema de monitoramento remoto da saúde de populações vulneráveis, incorporando infraestrutura acessível, processos produtivos eficientes, tecnologias sustentáveis e fontes de energia renováveis, com foco na prevenção de doenças e na melhoria da qualidade de vida.
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Desenvolver uma solução inovadora para promover cidades e comunidades sustentáveis, abordando temas como mobilidade urbana, eficiência energética, gestão de resíduos ou habitação sustentável, priorizando a redução de impactos ambientais, inclusão social e melhoria da infraestrutura pública.
	ODS 12 - Consumo e Produção Responsáveis	Desenvolver uma solução inovadora que promova consumo e produção responsáveis, integrando economia circular, reaproveitamento de materiais e eficiência energética. A proposta deve reduzir desperdícios e impactos ambientais, incentivando práticas conscientes e sustentáveis em processos produtivos e consumo.
Arquitetura e Urbanismo	ODS 10 - Redução das desigualdades	Propor soluções inovadoras e estratégias de baixo custo para construções de habitação de interesse social.
	ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis	Propor soluções urbanas ou arquitetônicas para atender à situações emergenciais (catástrofes climáticas, desastres naturais, pandemia, etc.).
	ODS 12 - Consumo e produção sustentável	Propor estratégias para aproveitamento e redirecionamento de materiais de construção civil e resíduos de obras.
Agronomia	ODS 03 - Saúde e Bem-estar	Elaborar projeto/protótipo, metodologia ou processo de soluções contemplando cadeia de valor de plantas da sociobiodiversidade (plantas fitoterápicas).

	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Elaborar projeto/protótipo, metodologia ou processo de soluções contemplando Recuperação de áreas urbanas degradadas.
	ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Elaborar projeto/protótipo, metodologia ou processo de soluções contemplando aplicação dos 5 Rs.
Administração e Ciências Contábeis	ODS 10 - Redução das Desigualdades	Propor estratégias de gestão inovadoras e sustentáveis para enfrentar os desafios do acesso limitado a recursos financeiros, baixa capacitação técnica e a falta de suporte estratégico para pequenas empresas em comunidades de baixa renda. O projeto deverá criar condições para a inclusão econômica, reduzir as desigualdades e fortalecer o empreendedorismo local como mecanismo do desenvolvimento econômico inclusivo.
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Elaborar soluções criativas e sustentáveis para resolver desafios urbanos como o crescimento desordenado, trânsito congestionado, poluição ambiental, déficit de áreas verdes e exclusão social. O foco está em melhorar a qualidade de vida nas cidades por meio de tecnologias acessíveis, políticas inclusivas e ações colaborativas entre governos, empresas e sociedade civil.
	ODS 12 - Consumo e Produção Responsáveis	Desenvolver projetos inovadores que enfrentem os desafios das práticas insustentáveis de produção e consumo, como desperdício de recursos, falta de transparência e ausência de tecnologias verdes. A proposta deve incluir integração de conceitos como economia circular, responsabilidade socioambiental e inovação tecnológica, além de criar métricas claras para avaliar os impactos positivos e promover transformações sustentáveis no mercado.

Zootecnia	ODS 3 - Saúde e Bem-estar	Desenvolver proposta e implementação de Estratégias para Promover as 5 Liberdades do Bem-Estar Animal em Sistemas de Produção Animal Sustentáveis"
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Transformando Resíduos em Oportunidades: A Geração de Renda com Coprodutos da Agroindústria
	ODS 12 - Consumo e produção responsáveis	Ligando o homem do campo a cidade: a tecnologia unindo o produtor e consumidor
DIREITO	ODS 10 - Redução das Desigualdades	Pessoas com deficiência física enfrentam dificuldade de acesso aos prédios públicos em Palmas. Crie propostas jurídicas para responsabilizar o poder público e assegurar a acessibilidade.
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Comunidades periféricas sofrem com a falta de áreas verdes e de lazer. Elabore propostas jurídicas para criar parques e praças sustentáveis com participação da sociedade civil.
	ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Restaurantes e bares locais descartam óleo de cozinha de forma irregular, contaminando o solo e rios. Desenvolva um plano jurídico para regulamentar a coleta e o descarte correto.
ENFERMAGEM	ODS 3 - Saúde e Bem-estar	Desenvolver soluções inovadoras para ampliar o acesso à prevenção, diagnóstico e tratamento de Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) em comunidades vulneráveis.

	ODS 4 - Redução das Desigualdades	Criar protótipos de soluções tecnológicas acessíveis, como aplicativos móveis, plataformas de teleenfermagem de baixo custo, ou dispositivos simples de monitoramento que funcionem sem conexão contínua à internet.
	ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Propor soluções sustentáveis para o uso de materiais descartáveis na área de enfermagem, como sistemas de coleta seletiva, reciclagem de insumos hospitalares ou criação de alternativas menos impactantes para a rotina clínica.
PSICOLOGIA	ODS 03 - Saúde e Bem-estar	Propor estratégias e tecnologias sociais para promoção a saúde mental em comunidades que enfrentam vulnerabilidades e exclusão social;
	ODS 10 - Redução das Desigualdades	Criar iniciativas de apoio aos movimentos sociais na articulação e mobilização das ações para redução das desigualdades étnico-raciais, econômicas e de gênero.
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Construir soluções que combinem psicologia ambiental e urbanismo social, fortalecendo movimentos, associações ou iniciativas que atuam na luta por habitação digna, mobilidade urbana, acesso e preservação de áreas verdes e espaços de lazer inclusivos.
	ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Criar estratégias que apoiem os movimentos sociais na conscientização e mobilização das comunidades para práticas de consumo e produção mais responsáveis, conectando isso com justiça social, sustentabilidade ambiental e bem-viver.

Engenharia de Software	ODS 03 - Saúde e Bem-estar	Criar soluções digitais que promovam acesso a serviços médicos, por exemplo de saúde mental, para comunidades remotas ou pessoas com deficiência, reduzindo as barreiras ao atendimento de saúde.
	ODS 10 - Redução das Desigualdades	Criar soluções digitais para a gestão eficiente de recursos, como alimentos e medicamentos, destinados a comunidades vulneráveis ou criação de plataforma que facilite o acesso ao microcrédito para pequenos empreendedores de comunidades marginalizadas, incluindo a análise automática de crédito social.
	ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis	Criar aplicativos que incentivem ou promovam a mobilidade urbana sustentável, por exemplo uso de transportes públicos, caronas compartilhadas e meios de transporte sustentáveis (bicicletas e scooters).
	ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Desenvolver soluções digitais para monitorar e gerenciar o descarte, coleta e reciclagem de resíduos nas cidades ou criar plataformas que conectem consumidores a serviços de reutilização e reciclagem de produtos, incentivando o consumo consciente.
Medicina Veterinária	ODS 03 - Saúde e Bem-estar ODS 10 - Redução das Desigualdades ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	Desenvolver um protótipo inovador e comercializável de um produto para uso veterinário, animal ou de origem animal, que demonstre viabilidade econômica e potencial de impacto positivo no mercado.