

# 2º DE SA FIO



**conectahub**

Conexão com o Mundo do Trabalho

# SUMÁRIO

<b>1.0</b>	<b>ESTRUTURA CONECTA HUB</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>1.2</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>4</b>
<b>1.3</b>	<b>CONEXÕES ESSENCIAIS</b>	<b>5</b>
<b>1.4</b>	<b>METODOLOGIA / CARGA HORÁRIA</b>	<b>5</b>
<b>2.0</b>	<b>REGULAMENTO</b>	<b>8</b>
<b>2.1</b>	<b>RESPONSABILIDADES</b>	<b>8</b>
<b>2.2</b>	<b>INSCRIÇÕES/EMPRESAS MADRINHAS/ESTUDANTES</b>	<b>11</b>
<b>2.3</b>	<b>UCS PARTICIPANTES</b>	<b>12</b>

# 1.1 INTRODUÇÃO

Para a Indústria que busca novas soluções no mercado, o Conecta Hub é um espaço compartilhado para promover iniciativas inovadoras por meio da conexão com a comunidade acadêmica.

O Conecta Hub é fruto de uma parceria entre a FIEMG, o Centro Universitário Una e a DTI Digital, que juntos apresentam o 2º Desafio Conecta Hub – Conexão com o mundo do Trabalho. O Programa visa oportunizar, por meio de uma metodologia estruturada, aplicação prática de conteúdos aprendidos pelos estudantes da instituição nas Unidades Curriculares (UCs) correspondentes. A Unidade Curricular (UC) é um composto integrado que envolve conteúdos no desenvolvimento de competências voltadas a aptidões técnicas e pessoais.

---

## O PROGRAMA CONTEMPLA 5 ATORES QUE CONHECEREMOS A SEGUIR:

### Ator 1 – Indústria:

Empresa madrinha que entrará com o desafio a ser resolvido pelos alunos, e que também será a responsável por dar feedbacks periódicos em relação ao cumprimento do respectivo desafio ao longo do semestre.

### Ator 2 – Aluno:

Participante do programa que deverá buscar, a partir dos conteúdos aprendidos na respectiva Unidade Curricular, soluções para os desafios apresentados pela empresa madrinha, sobre o acompanhamento dos professores responsáveis pela UC.

### **Ator 3 – UNA:**

A instituição de ensino que integra a Ânima Educação – uma das maiores organizações educacionais do país, formando profissionais capacitados para apontar soluções, inovações e melhorias para os principais gargalos das regiões em que está instalada.

### **Ator 4 – dti Digital:**

Imersão junto aos alunos com metodologias ágeis, ferramentas de tecnologia e mentoria com os professores das UCs Duais.

### **Ator 5 – FIEMG:**

Apoiar o projeto para que ocorra de forma eficaz e assertiva de modo a alcançar o objetivo final de gerar competitividade para a Indústria Mineira por meio de soluções inovadoras e da preparação de jovens para o mercado de trabalho.

## **1.2 OBJETIVO**

Desenvolver competências voltadas para o protagonismo, criatividade, solução de problemas e o empreendedorismo de forma a contribuir para a formação dos estudantes e das empresas participantes, visando a potencialização de sua experiência educacional, bem como a geração de **NOVAS SOLUÇÕES** com fomento à **INOVAÇÃO** e à **COMPETITIVIDADE** para as empresas participantes.

## 1.3 CONEXÕES ESSENCIAIS

### ■ Estudante

Desenvolvimento de uma mentalidade mais voltada aos desafios do mercado e do mundo atual, atrelado ao desenvolvimento do protagonismo necessário para a gestão de sua carreira.

### ■ UNA

Fortalecimento da Estratégia Educacional, melhoria da experiência para o estudante e aumento da percepção de valor acerca de seus cursos e programas e, conseqüentemente, do seu branding junto ao mercado e demais stakeholders.

### ■ Indústria

Resolução de desafios apresentados, por meio da participação de alunos sob orientação, potencializando sua competitividade.

## 1.4 METODOLOGIA & CARGA HORÁRIA

Um aprendizado com foco no desenvolvimento de competências e habilidades, com o uso de metodologias ativas, recursos tecnológicos e materiais estimulantes, é capaz de promover a curiosidade, a reflexão, a autonomia, o protagonismo e a formação de cidadãos críticos e criativos, aptos para trabalharem de forma colaborativa e comunicativa conforme as demandas atuais.

Nesse contexto, o objetivo será desenvolver as habilidades cognitivas por meio da exploração, organização e aprofundamento das ideias, valorizando os saberes prévios dos participantes.

Partindo de um propósito de despertar o interesse do participante pelo conteúdo e para que ele atue ativamente na construção de sua própria aprendizagem, utilizaremos metodologias ativas que são modelos de aprendizagem mais centrados no protagonismo do aprendiz para que ele participe ativamente de sua jornada. A ideia é estimular uma maior responsabilidade do participante pela construção do próprio saber e de uma identidade mais autônoma e inovadora.

---

## **DIANTE DO EXPOSTO, CONSIDERAMOS AS PROPOSTAS DE METODOLOGIAS ATIVAS A SEREM IMPLEMENTADAS:**

### ■ **Aprendizagem baseada em Projetos**

Construção de saberes de forma colaborativa por meio de solução de desafios com mediação e recursos digitais.

### ■ **Aprendizagem baseada em Problemas**

Resolução de cases por meio de debates, fóruns e discussões. Abordagem interativa de causa, consequências e variáveis envolvendo situações reais.

### ■ **Flipped Classroom (Sala de aula invertida)**

Momento híbrido relevante para envolver a experiência digital e o ambiente de aprendizagem de modo a potencializar o aprendizado e a experiência.

## ■ **Aprendizagem entre pares**

Tem o propósito de apoiar a aprendizagem focada na coletividade. A proposta inicial é promover trabalhos em duplas com desafios, perguntas e respostas. Esse tipo de metodologia é extremamente benéfica, pois contribui para a formação do pensamento crítico e no respeito às opiniões divergentes de seus parceiros.

## ■ **Design Thinking**

Proposta que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa em uma perspectiva de empatia máxima com seus stakeholders.

## ■ **Gamificação**

Utilizada para gerar maior engajamento dos envolvidos, motivar a ação, promover a aprendizagem, a cooperação ou resolver problemas de forma criativa.

**Importante** salientar que a metodologia nada mais é que o direcionamento para a realização de algum objetivo, alcançando a “linha de chegada”.

Sendo assim, o desenvolvimento desse processo é sempre algo mutável, com possibilidades de mudanças no percurso sempre em busca da melhor forma de atingir a qualidade e aprendizado efetivo dos participantes.

## 2.0 REGULAMENTO

Para que possamos dar transparência ao Programa Desafio Conecta HUB – Conexão com o Mundo do Trabalho, lançamos este Regulamento que tem como objetivo organizar as ações, etapas, estabelecer normas e responsabilidades e nortear todas as atividades de modo a garantir o sucesso, a qualidade e a eficácia do Projeto.

O projeto é exclusivo para alunos do Centro Universitário Una, matriculados em uma das unidades da Una em Minas Gerais. O projeto tem duração de 5 (cinco) meses, de março a julho de 2022 e tem como público-alvo estudantes dos cursos das áreas de Gestão & Negócios, Tecnologia da Informação e Engenharias.

## 2.1 RESPONSABILIDADES

### Indústria:

É a empresa madrinha que disponibilizará o desafio a ser trabalhado, apoiará os estudantes em momentos específicos da trilha de aprendizado e dará um feedback aos alunos. Além disso, será a responsável com as demais considerações abaixo:

- Celebrar o contrato de convênio para o Ensino Dual com a Ânima Educação, mantenedora do Centro Universitário Una;
- Fazer uma reunião inicial com os alunos, apresentando o desafio, no horário de aula (noturno) da respectiva turma, conforme disponibilidade das partes;
- Fazer uma reunião mensal de acompanhamento dos projetos, para fornecer feedbacks intermediários e levar elementos/informações do problema para que os alunos e professores consigam propor soluções.



- Avaliar, junto do professor, as soluções apresentadas ao final do processo formativo, no horário de aula (noturno) da respectiva turma, conforme disponibilidade das partes. No total serão em média 4 a 6 encontros no semestre no horário de aula noturno.
- Disponibilizar o desafio e preencher o plano de atividades junto com a dupla de professores, com o objetivo de planejar o escopo e cronograma do projeto.
- Disponibilizar as informações necessárias para a condução do desafio.

## Aluno:

É participante do programa que buscará aplicar subsídios práticos para resolução dos desafios apresentados pela empresa, no contexto da Unidade Curricular (UC) que estiver matriculado. São requisitos fundamentais:

- Celebrar o Termo de Ciência de Participação no Ensino Dual junto a Ânima Educação.
- Estar devidamente matriculado e frequente em uma das unidades do Centro Universitário Una em Minas Gerais.
- Ter comprometimento e manter sigilo quanto ao projeto a ser trabalho.
- Ter frequência mínima de 70% (setenta por cento) da carga horária total na respectiva UC que estiver cursando.
- Postar no prazo, as atividades propostas pelos docentes sendo este procedimento avaliado.
- Participar ativamente e interagir com o(s) docente(s) e demais alunos participantes do grupo do projeto.

## Ânima Educação:

É a mantenedora do processo educacional, prezando pelo aprendizado contínuo e reforçando sua marca pelo propósito de gerar conhecimento. São ações de sua responsabilidade:

- Divulgar as trilhas do Projeto DUAL – Conecta HUB – Conexão com o Mundo do Trabalho – para os alunos da Una em Minas Gerais, unidades beneficiárias do programa;
- Confirmar a situação acadêmica dos alunos selecionados.
- Selecionar as unidades curriculares e docentes que irão participar.
- ***Elaborar o plano de atividades da UC DUAL junto com a empresa madrinha.***

## dti Digital:

Imersão junto aos alunos com metodologias ágeis, ferramentas detecnologia e mentoria com os professores das UCs Duais.

- Divulgar o projeto e prospectar as empresas.
- Acompanhar o projeto.
- Apoiar os alunos e professores a imergirem no universo ágil e tecnológico por meio de palestras e mentorias.

## FIEMG:

Apoiar o projeto para que ocorra de forma eficaz e assertiva de modo a alcançar o objetivo final de gerar competitividade para a Indústria Mineira por meio de soluções inovadoras e da preparação de jovens para o mercado de trabalho. Consideramos ainda como responsabilidades:

- Acompanhar o projeto.

# 2.2 INSCRIÇÕES

## EMPRESAS MADRINHAS

### 2.2.1 ETAPAS PARA AS INSCRIÇÕES DE EMPRESAS MADRINHAS:

A) Realizar a inscrição até o dia 20 de fevereiro de 2022 no link <https://forms.office.com/r/UJiYQ7fG9r>.

B) Preencher o formulário de Submissão do 2º Desafio para a respectiva Unidade Curricular escolhida pela empresa.

#### INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

- ▶ Todos os desafios inscritos serão avaliados previamente pela Banca Técnica.
- ▶ O resultado será divulgado no site [conectahubfiemg.com.br](http://conectahubfiemg.com.br). Para esse regulamento, serão selecionadas até 4 desafios por área (gestão & negócios, engenharias e tecnologia).
- ▶ Cada empresa poderá submeter para análise até 3 desafios, sendo 1 por área em cada edição do Programa Desafio Conecta HUB - Conexão com o Mundo do Trabalho.
- ▶ Os critérios de avaliação se darão no tocante ao alinhamento do desafio com as respectivas unidades curriculares informadas no site [conectahubfiemg.com.br](http://conectahubfiemg.com.br).
- ▶ Caso a empresa submeta mais de 1 desafio, será levado em consideração como critério de seleção uma maior diversidade de empresas.

Belo Horizonte,  
**17 de janeiro de 2022**

## 2.3 UCS PARTICIPANTES

### Gestão:

- Administração e integração de operações e qualidade;
- Administração e integração logística;
- Aspectos humanos e socioculturais;
- Contabilidade pública, socioambiental e avançada;
- Globalização e estratégia;
- Inovação, sustentabilidade e competitividade empresarial;
- Marketing, Branding e Prospecção de Mercados;
- Mercado financeiro e valuation;
- Tomada de decisão.

### Engenharia:

- Manufatura auxiliada por computador (CAD/CAM);
- Planejamento e controle da produção;
- Projeto e realização do produto.

## Tecnologia:

- Desenvolvimento de soluções com Inteligência Artificial;
- Desenvolvimento de aplicativos;
- Desenvolvimento de sites;
- Análise de dados para melhora da performance nas empresas.