



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

RESOLUÇÃO CONSUP/IFSUL Nº 554, DE 16 DE DEZEMBRO DE 2024.

Aprova o Regulamento do Design Factory do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

O Presidente do Conselho Superior do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, no uso das atribuições legais que lhe confere a Lei Nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, e conforme deliberação do Conselho Superior na reunião ordinária, realizada no dia 16 de dezembro de 2024, resolve:

Art. 1º Aprovar o Regulamento do Design Factory do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Flavio Luis Barbosa Nunes

Presidente do CONSUP

Documentos Anexados:

- **Anexo #1.** Regulamento (anexado em 12/03/2025 11:47:10)

Documento assinado eletronicamente por:

- **Flavio Luis Barbosa Nunes, REITOR(A)** - CD0001 - IFSRIOGRAN, em 12/03/2025 12:03:44.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 12/03/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 334333

Código de Autenticação: 00b2a15c77



REGULAMENTO DO DESIGN FACTORY DO IFSUL

Estabelece a organização, o funcionamento, as atribuições e as competências do Design Factory do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – Este regulamento considera a necessidade de fomentar a inovação, e o desejo de implementar o Design Factory (DF) no âmbito do IFSul, ao reconhecer a importância de abordagens centradas no estudante, da interdisciplinaridade, da internacionalização, do impacto social positivo, afirmando o compromisso com a promoção da excelência acadêmica.

Art 2º – O Design Factory trata-se de uma Rede Global que atua com colaboradores diversos e únicos, unidos pela missão de promover a educação em suas organizações locais na busca do desenvolvimento constante. Os colaboradores são especialistas, educadores, estudantes e profissionais altamente motivados e apaixonados, determinados a moldar a próxima geração de profissionais. O trabalho varia desde a concepção de programas, a realização de cursos e workshops, o avanço da investigação e a conexão entre a academia e o setor produtivo. O Design Factory forma não apenas uma rede, mas uma comunidade de prática, alimentada por uma paixão coletiva.

Art. 3º – O Design Factory é uma plataforma de inovação para universidades e instituições de pesquisa; é formada por um grupo de pessoas que levam muito a sério a educação das novas gerações; é constituída por pessoas amigáveis que querem fazer diferença no mundo; é focada em educação, pesquisa e aplicação do pensamento de design; oferece um ambiente encorajador, onde ajuda os colaboradores a dar o primeiro passo, a criar o primeiro protótipo; a cultura é fundamentada na aprendizagem baseada na paixão; é intercultural.

Art. 4º – O Design Factory tem como objetivos educar os melhores designers do mundo; experimentar; construir equipes; se divertir; atuar em desafios da sociedade incluindo a indústria; atuar sobre problemas reais; apoiar indivíduos apaixonados; impulsionar mudanças; aprender como resolver problemas reais; naturalizar e superar os processos errantes; e investir nas paixões dos colaboradores. Tem na sua origem os processos estabelecidos no Design Thinking

CAPÍTULO II DAS DEFINIÇÕES

Art. 5º O Design Factory funciona como um espaço de inovação e experimentação multidisciplinar, focado na co-criação e desenvolvimento de soluções tecnológicas e científicas.

Parágrafo único. O objetivo do Design Factory é criar uma atmosfera ideal para desenvolver projetos e pesquisas de novos produtos, serviços, experiências e sistemas, utilizando prototipagem para avaliar soluções de forma eficiente e econômica, promovendo alternativas práticas e inovadoras e possibilitando a execução e avaliação de produtos finais.

Art. 6º – Para os efeitos deste regulamento, são considerados como princípios do DF:

- I. **Aprendizagem baseada na paixão:** uma atmosfera educacional que incentiva os colaboradores a explorarem e aprofundarem seus interesses pessoais. Ao conectar o aprendizado com suas paixões, os colaboradores tendem a se engajar mais, desenvolver habilidades de forma mais autônoma e alcançar maior senso de propósito.
- II. **Aprendizagem baseada em projetos:** uma metodologia que desafia a trabalhar em projetos reais e impacto social positivo. Através da resolução de problemas e da criação de soluções, os colaboradores desenvolvem habilidades como pensamento crítico, colaboração, comunicação e criatividade.
- III. **Atmosfera Factory:** um ambiente de aprendizagem colaborativo e inovador, focado no aprendizado baseado na paixão, que simula uma fábrica de ideias. Nessa atmosfera, os colaboradores trabalham em equipe, experimentam novas tecnologias e metodologias, e desenvolvem soluções para problemas reais.
- IV. **Auto eficácia:** a crença de uma pessoa em sua capacidade de organizar e executar as ações necessárias para produzir determinados resultados. A autoeficácia influencia a maneira como as pessoas se motivam, enfrentam desafios e persistem em seus objetivos.
- V. **Autogestão:** a capacidade de gerenciar seu próprio trabalho, tempo e aprendizado. Pessoas autogerenciadas são proativas, organizadas e capazes de tomar decisões independentes.
- VI. **Autonomia:** a capacidade de escolher as atividades a serem realizadas e de tomar decisões sobre como realizá-las. A autonomia no aprendizado possibilita que os colaboradores se tornem mais engajados e responsáveis por seu próprio desenvolvimento.
- VII. **Bolsista:** colaboradores que recebem uma bolsa, ou seja, um benefício financeiro para financiar seus projetos.
- VIII. **Centrado no estudante:** uma abordagem que coloca as necessidades e interesses dos estudantes em primeiro lugar. Ao contrário dos métodos tradicionais, que se concentram no professor e no conteúdo, a abordagem

centrada no estudante busca criar experiências de aprendizado personalizadas e significativas para cada estudante.

- IX. **Colaborador:** qualquer indivíduo seja ele especialista, educador, estudante, membro da comunidade ou profissional, nacional ou internacional que contribui de forma ativa na atmosfera do DF. A participação pode ser como voluntário ou bolsista.
- X. **Colaboração:** processo no qual indivíduos e equipes de diferentes áreas do conhecimento, de dentro e fora da instituição trabalham juntos contribuindo com suas perspectivas únicas no desenvolvimento de soluções inovadoras.
- XI. **Compromisso:** dedicação e responsabilidade assumidas pelos colaboradores em relação aos objetivos do projeto e ao progresso coletivo do grupo.
- XII. **Comunicação:** a troca eficaz de informações, ideias e *feedback* entre os membros da equipe, garantindo alinhamento interno e a coesão do grupo. Além disso, se faz fundamental para o processo compartilhar o progresso e os percursos errantes na busca pela inovação, bem como os aprendizados com o público externo, fomentando uma cultura de transparência e engajamento.
- XIII. **Co-criação:** a co-criação enfatiza a colaboração entre múltiplos participantes, aproveitando a diversidade de pensamento para inovar. No DF, a co-criação é essencial para gerar soluções inovadoras.
- XIV. **Cultura da Inovação:** uma atmosfera que incentiva a experimentação para promover a co-criação e inovação. No DF, essa cultura valoriza a criatividade, a colaboração e o aprendizado contínuo, tornando a inovação uma prática constante e integrada ao dia a dia, que transforma tanto as soluções quanto a maneira de pensar e trabalhar.
- XV. **Desenvolvimento Constante:** o compromisso com a evolução contínua dos processos, soluções e habilidades. No DF, o desenvolvimento constante envolve a interação, o aprendizado contínuo e a adaptação às mudanças, assegurando que a inovação seja sustentável e relevante ao longo do tempo.
- XVI. **Design Thinking:** uma abordagem centrada no ser humano para a resolução de problemas, que combina empatia, co-criação, criatividade e pensamento sistemático. No DF, o Design Thinking é aplicado para entender profundamente as necessidades dos usuários, prototipar rapidamente soluções e iterar com base no *feedback*, promovendo a inovação de forma prática e eficiente.
- XVII. **Errância:** é a naturalização dos erros durante um processo criativo ou de aprendizado. A ideia é que os erros sejam vistos como oportunidades de aprendizado e não como fracassos.
- XVIII. **Espaço Físico:** a sede do DF engloba ambientes nas dependências da unidade do IFSul no qual esteja vinculado, que traduz o que é a atmosfera do Design Factory. É o local onde ocorrem eventos e interações do DF.
- XIX. **Experimentação:** é um processo exploratório, envolve a tentativa e o erro, sendo fundamental para o aprendizado e a descoberta.

- XX. **Fabricação:** é o processo de manufaturar produtos. Envolve a utilização de máquinas, ferramentas e mão de obra para criar objetos com uma determinada função.
- XXI. **Hub de Inovação:** é um centro ou local que concentra recursos, pessoas e tecnologias para estimular a criação de novas ideias e soluções. É um ambiente propício para o desenvolvimento e a experimentação.
- XXII. **Impacto Social Positivo:** são as consequências benéficas de uma ação ou projeto para a sociedade como um todo. Pode envolver a melhoria da qualidade de vida, a geração de empregos, a preservação do meio ambiente, entre outros aspectos.
- XXIII. **Interação Social:** é o processo de comunicação e troca entre indivíduos ou grupos. Envolve a construção de relacionamentos, a co-criação, a cooperação e a troca de ideias.
- XXIV. **Interdisciplinar:** refere-se a algo que envolve múltiplas disciplinas ou áreas do conhecimento. Um projeto interdisciplinar, por exemplo, combina conhecimentos de diferentes campos para encontrar soluções mais completas e inovadoras. A interdisciplinaridade vai além da simples justaposição de disciplinas. Ela busca integrar os conhecimentos de diferentes áreas para criar uma nova compreensão do problema, construindo um conhecimento compartilhado e colaborativo.
- XXV. **Mão na Massa:** modelo de aprendizagem em que se faz necessária a atuação prática e ativa dos participantes no processo projetual. Vivenciar a experimentação e a construção dos seus saberes executando materialmente a teoria que lhe foi apresentada.
- XXVI. **Multidisciplinar:** a multidisciplinaridade consiste em reunir conhecimentos de diversas disciplinas para abordar um problema ou tema, mas sem que haja uma integração profunda entre elas. Cada disciplina mantém sua própria perspectiva e metodologia, contribuindo de forma independente para a análise do problema.
- XXVII. **Gestão Horizontal:** é a não hierarquia. A gestão horizontal é o modelo em que todos os membros da equipe participam da tomada de decisões. Todos têm voz ativa e suas opiniões são consideradas igualmente.
- XXVIII. **Participante:** aquele indivíduo que participa com atuação periférica no DF.
- XXIX. **Rede Global Design Factory (DFGN):** rede de co-criação internacional composta por indivíduos que compartilham dos mesmos interesses e princípios.
- XXX. **Responsabilidade:** obrigação de responder pelas ações próprias, pelas ações dos outros ou pelas coisas confiadas que tratam do DF.
- XXXI. **Segurança:** conjunto de ações e recursos utilizados para proteger os colaboradores e/ou impactados do DF.
- XXXII. **Tecnologia:** componente cujo objetivo é a aplicação do conhecimento técnico e científico para fins industriais, comerciais, ambientais, sociais e culturais.
- XXXIII. **Voluntário:** colaborador que faz parte de uma ou mais iniciativas do DF de forma voluntária.

CAPÍTULO III DA FINALIDADE

Art. 7º O Design Factory tem natureza técnico-científica, didática, acadêmica, cultural e institucional, vinculado ao IFSul.

Parágrafo único. Desenvolver aprendizagem baseada em projetos de impacto social com uma iniciativa que busque gerar mudanças positivas em uma comunidade ou sociedade, abordando questões sociais, econômicas, ambientais, culturais ou técnico-científicas.

Art. 8º Os projetos têm como objetivo melhorar a qualidade de vida, promover a igualdade e equidade dos indivíduos.

Art. 9º São finalidades do Design Factory:

- I. Desenvolver trabalhos multidisciplinares e interdisciplinares entre as diversas áreas do IFSul tendo como eixo transversal o Design.
- II. Fomentar o papel ativo do estudante como protagonista na geração de soluções sociais, culturais e ambientais, econômicas ou técnico-científicas.
- III. Proporcionar espaços comuns para experimentação, co-criação, prototipação, interação social, e produção, sendo um hub de inovação.
- IV. Facilitar a cultura da inovação baseada em autonomia, auto eficácia, autogestão, responsabilidade e segurança.
- V. Promover a multidisciplinaridade, a interdisciplinaridade e a co-criação.
- VI. Integrar a comunidade acadêmica de forma equitativa e horizontal.
- VII. Executar trabalhos em parceria com diferentes instituições públicas e privadas, nacionais e internacionais.
- VIII. Fomentar a colaboração nacional e internacional e a co-criação entre diferentes culturas e áreas de conhecimento.
- IX. Fomentar a aprendizagem com a experimentação mão na massa baseada em desafios e problemas reais.
- X. Promover ações de internacionalização conforme a natureza da rede do Design Factory.
- XI. Desenvolver o princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.
- XII. Experimentar e desenvolver competências de gestão horizontal.
- XIII. Incentivar e estimular a cultura empreendedora dos colaboradores.
- XIV. Dar condições necessárias para a comunidade acadêmica experimentar tecnologias e aplicar seus conhecimentos em benefício da sociedade.
- XV. Intensificar o relacionamento entre IFSul e a sociedade.
- XVI. Contribuir para o desenvolvimento sustentável das comunidades e os direitos difusos.
- XVII. Proporcionar uma sede com espaço físico próprio para processos de co-criação e fabricação.

- XVIII. Acolher a diversidade dos indivíduos sejam eles colaboradores ou participantes.
- XIX. Fazer parte da Rede Global Design Factory (DFGN).
- XX. Seguir os princípios da rede do DFGN.

CAPÍTULO IV DA ESTRUTURA

Art. 10 O Design Factory, vinculado hoje ao câmpus Pelotas, é constituído pelo seguintes órgãos:

- I. Comitê Gestor.
- II. Equipe de Projeto.
- III. Equipe de Comunicação.

Seção I - DO COMITÊ GESTOR

Art. 11 O Comitê Gestor, órgão deliberativo do Design Factory IFSul, será composto por:

- I. Três servidores de áreas diferentes do IFSul, sendo um deles o Gestor do Design Factory.
- II. Um a três estudantes de áreas diferentes.
- III. Um representante externo.

§1º Pode haver um representante da gestão do IFSul, a ser definido por um diretor de câmpus.

§2º É requisito para o discente estar participando ou ter participado de atividades executivas de projeto do Design Factory.

§3º É requisito ter um servidor lotado nos cursos da Escola de Design, do câmpus Pelotas, escola de origem do DF.

§4º A representação externa é facultativa, podendo, a qualquer tempo, ser preenchida por edital.

Art. 12 A seleção dos membros do Comitê Gestor será por edital, elaborado pela Pró-Reitora de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação, contendo todas as etapas do processo de seleção publicizadas no site Institucional.

§1º Os candidatos devem ter participado de capacitação LAB 101 ou capacitações oferecidas pelo DF com essa finalidade.

§2º Os candidatos servidores não podem estar em processo de afastamento.

§3º Os candidatos estudantes devem estar matriculados e frequentando o curso regularmente.

Art. 13 São competência do Comitê Gestor:

- I. Gerir, divulgar e promover as ações do DF.
- II. Avaliar as propostas de projetos para o DF.
- III. Gerir os recursos econômicos e financeiros do DF.

- IV. Atuar nas atividades da Rede do DF (DFGN).
- V. Ser parte interessada no registro dos projetos no sistema acadêmico com objetivo exclusivo de acompanhamento das ações.
- VI. Apontar colaboradores, provenientes de projetos mais relevantes, para participar do programa da DFGN - Aalto - Finlândia.
- VII. Revisar periodicamente este regulamento e propor atualizações, quando necessário.
- VIII. Coordenar esforços para que o propósito do DF-IFSul seja atingido e mantido.
- IX. Emitir atestados para os colaboradores, a que farão jus, reconhecendo as atividades desenvolvidas.

Art. 14 O Comitê Gestor se reunirá bimestralmente de forma ordinária e poderá se reunir extraordinariamente por convocação pelo gestor responsável ou pela maioria dos membros.

§1º O calendário será previamente definido na primeira reunião do ano e publicizado pelo Comitê Gestor em meios institucionais.

§2º As pautas das reuniões serão definidas por meio de indicação dos componentes do comitê gestor com antecedência mínima de 72 horas das datas das reuniões.

§3º Itens de pauta excepcionais deverão ser discutidos em reunião extraordinária.

§4º A convocatória será por meio de correspondência eletrônica com o mínimo de 72 horas de antecedência.

§5º A pauta da reunião extraordinária será constituída exclusivamente das matérias que motivaram sua convocação.

§6º As demandas oriundas dos câmpus deverão ser encaminhadas ao gestor do DF para encaminhamentos de pauta.

§7º Eventualmente as reuniões poderão contar com a presença de membros externos, a juízo e convite do Comitê Gestor.

Art. 15 As decisões do Comitê Gestor serão tomadas por maioria simples, cabendo ao gestor principal o voto de desempate.

Art. 16 A duração do mandato do Gestor do Design Factory será de dois anos, podendo ser reconduzido por mais um período.

Seção II - DA EQUIPE DE PROJETO

Art. 17 Cada projeto desenvolvido no Design Factory deverá ser gerido por uma Equipe de Projeto composta por:

- I. Mínimo dois estudantes de cursos diferentes.
- II. Um coordenador/proponente, podendo ser estudante ou servidor.
- III. Mínimo dois servidores de áreas diferentes.

§1º A participação de parceiro(s) externo(s) é recomendada, podendo integrar o grupo na fase de concepção e/ou durante a sua execução.

§2° As equipes executoras dos projetos serão apoiadas, quando necessário, pela equipe gestora.

§3° É requisito para os integrantes da equipe executora ter participado do curso de iniciação do DF IFSul.

§4° A participação mínima de um integrante vinculado à Escola de Design do IFSul, escola de origem do DF, podendo ser este estudante ou servidor, é requisito.

§5° Projetos que sejam multinível em ensino (técnico, graduação, pós-graduação) são recomendados.

§6° As propostas de projetos realizadas por estudantes serão prioritárias.

Art. 18 São competências da Equipe de Projeto:

- I. Registrar o projeto na diretoria ou pró-reitoria competente.
- II. Gerir os recursos disponibilizados para a execução do projeto.
- III. Atender aos regulamentos e zelar pelo uso adequado dos recursos e espaços do Design Factory.
- IV. Desenvolver e acompanhar o plano de trabalho proposto/aprovado.
- V. Atuar nas atividades da DFGN (Rede Global), quando necessário.
- VI. Apoiar a divulgação das ações desenvolvidas no DF-IFSul.
- VII. Elaborar conteúdo e materiais para divulgação do seu projeto junto à equipe de comunicação.
- VIII. Coordenar esforços para que os objetivos do DF-IFSul sejam atingidos e mantidos.

Art 19 Ao menos um representantes de cada equipe de projeto deverá participar das reuniões regulares e extraordinárias do DF-IFSul.

Seção III - EQUIPE DE COMUNICAÇÃO

Art. 20 A equipe de comunicação responde à equipe de gestão do Design Factory, atendendo às demandas das equipes de projeto e gestão.

Art. 21 A equipe de comunicação tem como funções criar, divulgar e atualizar informações sobre o DF. Sendo elas para mídias sociais, tutoriais, projetos vinculados, editais, cursos, oficinas, chamadas públicas, entre outros.

Art. 22 A equipe de comunicação responde à equipe de gestão do DF atendendo também às demandas das equipes de projeto.

Parágrafo único: as atribuições da equipe de comunicação deverão ser executadas, preferencialmente, pelo Laboratório Experimental de Design (LED), vinculado à Escola de Design.

CAPÍTULO IV DA GESTÃO GERAL

Art. 23 O Gestor Geral do Design Factory é a instância responsável pela gestão Design Factory.

Art. 24 A Gestão Geral deverá ser ocupada por servidor em exercício no IFSul.

Art. 25 Cabe ao Gestor Geral convocar as reuniões periódicas do Comitê Gestor, das Equipes de Projetos e da Equipe de Comunicação.

Art. 26 A escolha do Gestor Geral se dará pelas seguintes representações:

I. Integrantes do Comitê Gestor: 1 voto por integrante.

II. Equipes de Projeto: 1 voto por equipe.

III. Equipe de Comunicação: 1 voto.

§1º No caso do integrante participar do Comitê Gestor e de uma Equipe, terá direito somente a um voto.

§2º O Gestor Geral será nomeado por portaria.

§3º Em caso de empate ficará eleito o candidato com mais tempo ativo no Design Factory.

Art. 27 A cooperação com empresas públicas ou privadas poderá ser exercida, desde que aprovada pelo Comitê do Design Factory e respeitadas as regulações Institucionais.

Art. 28 Compete ao Gestor do DF-IFSul:

- I. Atuar como articulador e indutor de interações institucionais e interinstitucionais.
- II. Desenvolver ações para sistematizar e divulgar informações sobre as iniciativas e projetos do DF-IFSul que estabeleçam relações ou que possuam potencial de cooperação com organizações externas, para a implementação de projetos, com impacto social positivo.
- III. Apoiar a captação e prospecção de recursos e oportunidades de parcerias.
- IV. Auxiliar na criação de bases de conhecimento sobre competências, oportunidades, recursos disponíveis, editais, no âmbito do IFSul, para projetos, prestação de serviços institucionais e parcerias voltadas ao propósito do DF.
- V. Atuar de modo articulado com as pró-reitorias do IFSul para acompanhamento e suporte aos projetos cooperados e prestação de serviços institucionais.
- VI. Dar apoio à implantação, estruturação e articulação dos ambientes do DF-IFSul.

Parágrafo único. O servidor a que se refere o caput tem a função de coordenar a Equipe Executiva e as atividades necessárias ao funcionamento do DF-IFSul.

CAPÍTULO V DOS PROJETOS

Seção I - DA COORDENAÇÃO DOS PROJETOS

Art. 29 Os projetos serão coordenados pelos respectivos coordenadores, conforme registro feito na pró-reitoria de origem.

Art. 30 Docentes substitutos e temporários poderão atuar nas atividades de coordenação, desde que o exercício desta atividade não exceda o período de contrato do docente.

Art. 31 Discentes poderão atuar nas atividades de coordenação, desde que o exercício desta atividade não exceda o período de vínculo com a instituição e cumpra os regulamentos dos editais de cada pró-reitoria.

Art. 32 São atribuições da coordenação de projetos:

- I. Coordenar esforços e gerir recursos para que os objetivos do projeto sejam atingidos.
- II. Prestar informações às partes interessadas sobre o desempenho do projeto.
- III. Zelar pela boa guarda da documentação, planos e relatórios do projeto.
- IV. Garantir que os padrões e requisitos institucionais e legais sejam atendidos na execução do projeto.
- V. Atender aos atos normativos específicos da pró-reitoria finalística do projeto.

Seção II - DA ORIENTAÇÃO DISCENTE

Art. 33 Cada projeto deverá ter suas atividades acompanhadas por um orientador.

Art. 34 Docentes substitutos e temporários poderão atuar nas atividades de orientação, seja pelo efetivo exercício de contrato do docente ou fora do contrato como colaborador externo, voluntário.

Art. 35 Compete à orientação:

- I. Orientar o discente no desenvolvimento do seu projeto.
- II. Escolher o coorientador, quando necessário.
- III. Emitir atestados para os colaboradores, a que farão jus reconhecendo as atividades desenvolvidas.
- IV. Informar ao Gestor Geral do DF, quando solicitado, sobre as atividades desenvolvidas pelo orientando.

Art. 36 Quando necessário, e sob avaliação do Comitê do DF, será indicado um coorientador que auxiliará e/ou substituirá o orientador em suas funções, desde que atenda às exigências para desempenhar as funções de orientador.

CAPÍTULO VI EXECUÇÃO E ENCERRAMENTO DOS PROJETOS

Art. 37 O Design Factory deve buscar a qualidade dos projetos para desenvolver e disseminar a atmosfera da Rede Global do Design Factory.

Art. 38 O Design Factory buscará capacitação dos coordenadores e da equipe que executa os projetos, servindo como um centro de excelência.

Art. 39 O Design Factory organizará anualmente os dados sobre os projetos, mensurando indicadores e publicizando os status dos projetos para o comitê gestor e a comunidade.

Art. 40 O encerramento dos projetos se dará conforme edital e/ou pró-reitoria vinculados.

CAPÍTULO VII DOS DIREITOS AUTORAIS E DA COMERCIALIZAÇÃO

Art. 41 Os direitos relativos à propriedade intelectual e industrial deverão seguir a Política de Inovação Institucional e/ou legislação vigente.

Art. 42 É de responsabilidade da equipe de projeto do Design Factory levar os assuntos relacionados à propriedade intelectual e industrial ao Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT) do IFSul.

Art. 43 Projetos vinculados ou em colaboração com a Rede Internacional do Design Factory deverão seguir os contratos e acordos da Rede.

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 44 A participação na Rede Global do Design Factory está condicionada ao pagamento anual de filiação, sob responsabilidade do IFSul.

Art. 45 O Design Factory pode estabelecer estratégias próprias para atender seus objetivos e finalidades.

Art. 46 Os casos omissos e as dúvidas surgidas na aplicação deste regulamento serão resolvidos inicialmente pelo comitê de gestão do Design Factory e, em última instância, pela Direção-Geral da unidade.

Art. 47 Prever revisão e atualização do regulamento a cada 2 anos.

Art. 48 Este regulamento entrará em vigor em dd/mm/2024.

Documento Digitalizado Público

Regulamento

Assunto: Regulamento
Assinado por: -
Tipo do Documento: Documento
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Cópia Simples